



© 1999 Hasbro Interactive and MicroProse, Inc. All Rights Reserved. MICROPROSE, SID MEIER'S CIVILIZATION, and CIVILIZATION are U.S. registered trademarks and HASBRO INTERACTIVE, the HASBRO INTERACTIVE logo, CIVILIZATION II: TEST OF TIME, TEST OF TIME, LALANDE 21185, CIV, and related marks are trademarks of Hasbro or its affiliates. MicroProse is a subsidiary of Hasbro. The MSN GAMING ZONE is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Hasbro and its affiliates disclaim any responsibility or liability for any content on or available through the MSN Gaming Zone, an independent gaming service run by Microsoft Corp. All other trademarks are the property of their respective holders.



TECHNISCHES

Sie können mit dem Spielen erst beginnen, nachdem Sie das Spiel installiert haben. So wird es gemacht.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Bevor Sie **Civilization II: Test of Time** installieren und spielen, stellen Sie sicher, daß Ihr Computer alle technischen Voraussetzungen erfüllt:

- Der Prozessor muß ein 166 MHz-Pentium oder besser sein. Für eine optimale Leistung empfehlen wir mindestens einen 200 MHz-Pentium mit MMX.
- Ihr Betriebssystem muß Windows 95 (oder neuer) sein.
- Sie müssen über mindestens 16 MB (Mega Byte) RAM verfügen. (Wenn Sie Windows 95 verwenden können Sie mit Sicherheit davon ausgehen, über 16 MB oder mehr zu verfügen.) Für eine optimale Leistung empfehlen wir 32 MB oder mehr.
- Sie müssen ein über CD-ROM-Laufwerk mit 4facher Geschwindigkeit (oder schneller) verfügen.

- Da das Installationsprogramm von **Civilization II: Test of Time** Teile des Spiels auf Ihre Festplatte kopiert, müssen Sie über genügend freien Speicherplatz auf der Festplatte verfügen. Wieviel Sie benötigen hängt davon ab, welche Teile des Spiels Sie installieren wollen: Die unterschiedlichen Beträge werden vom Installationsprogramm berechnet und die jeweils benötigte und vorhandene Menge angezeigt. Der Minimalbedarf beträgt 60 MB.
- Ihr Computer muß in der Lage sein, SVGA-Grafiken mit 16 Bit darzustellen und die Grafikkarte muß mindestens über 1 MB Grafikspeicher verfügen.
- An Ihren Computer muß eine funktionsfähige Maus (oder ein Eingabegerät, das die gleiche Aufgabe erfüllt) angeschlossen sein.
- Sie sollten DirectX 6.0 (oder neuer) installiert haben. Falls letzteres nicht der Fall sein sollte, können Sie Version 6.0 während der Installation des Spiels mit installieren.
- Um die Soundeffekte und Musiken des Spiels hören zu können, müssen Sie über eine Windows 95-kompatible Soundkarte verfügen und die entsprechenden Treiber installiert haben.

Für Multiplayer-Spiele benötigen Sie mindestens eine der folgenden Optionen:

- Ein Windows-kompatibles Modem Das Spiel sollte auch auf langsamen Modems mit 28800 Baud funktionieren, wir empfehlen jedoch ein 56k-Modem (oder schneller)..
- Zugang zu einem lokalen Netzwerk (LAN) mit TCP/IP- oder IPX/SPX-Protokoll.
- Zugang zum Internet mit dem Winsock-Protokoll und einer 28k8-Verbindung (oder schneller).

Wenn Sie glauben, daß Sie alle Voraussetzungen erfüllen und dennoch Probleme mit dem Betrieb des Spiels haben, so wenden Sie sich bitte an den technischen Kundendienst von MicroProse.

INSTALLATION

Wenn Sie über die benötigte Ausrüstung verfügen, können Sie mit der Installation des Spiels beginnen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- Schalten Sie Ihren Computer ein.
- Öffnen Sie das CD-ROM-Laufwerk, legen Sie die CD von **Civilization II: Test of Time** ein und schließen Sie das Laufwerk.
- Dies ist eine CD-ROM, die die „AutoPlay“-Funktion von Windows unterstützt. Das bedeutet, daß beim erstmaligen Einlegen der CD das Installationsprogramm automatisch gestartet wird.

FALLS AUTOPLAY NICHT FUNKTIONIERT

Falls aus irgend einem Grunde die AutoPlay-Funktion beim Einlegen der CD nicht aktiviert werden sollte, können Sie das Installationsprogramm auch von Hand starten:

- Doppelklicken Sie auf das „Arbeitsplatz“-Symbol der Schreibtischoberfläche.
- In dem Fenster, das sich nun öffnet, doppelklicken Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (es hat normalerweise den Kennbuchstaben D).
- Suchen Sie in der nun erscheinenden Dateiliste nach einer Datei namens **setup.exe** und aktivieren Sie diese mit einem Doppelklick.

Das Installationsprogramm sollte nun starten.

- Klicken Sie auf **Installieren**, um mit dem Installationsvorgang zu beginnen. (Falls Sie es sich an dieser Stelle anders überlegt haben sollten, schließen Sie das Fenster mit **Beenden**.)
- Wie es bei Installationsprogrammen unter Windows üblich ist, müssen Sie zwei Entscheidungen treffen, bevor die Installation beginnen kann. Die erste Entscheidung betrifft den Ordner, in dem das Spiel installiert werden soll. Sie können die Vorgabe akzeptieren, einen Verzeichnispfad eingeben oder mit **Durchsuchen** einen Ordner auswählen. Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie fertig sind.
- Die zweite Entscheidung betrifft die Art der Installation. Sie haben die Wahl zwischen einer **typischen**, einer **kompakten** oder einer **benutzerdefinierten** Installation. Wenn Sie nur über eine begrenzte Festplattenkapazität verfügen, können Sie bei der **benutzerdefinierten** Installation auswählen, welche Dateien installiert werden sollen und welche unwichtigeren Dateien auf der CD-ROM verbleiben. Beachten Sie, daß das Spiel nur dann funktioniert, wenn Sie die **benötigten** Dateien installieren und daß Sie nur dann Soundeffekte hören, wenn Sie die **empfohlenen** Dateien installieren.
- Sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben, kopiert das Installationsprogramm die ausgewählten Dateien von der CD-ROM auf Ihre Festplatte und erzeugt anschließend die neue Programmgruppe und die entsprechenden Symbole. Sie haben auch die Option, **Civilization II: Test of Time** in das Startmenü von Windows aufzunehmen.
- Nachdem das Spiel selbst kopiert wurde, installiert **Civilization II: Test of Time** einige zusätzlich benötigte Hilfsprogramme. Dazu gehören Microsofts DirectX-Treiber (Version 6.0) und Direct X Media. Beachten Sie, daß der dafür benötigte Platz nicht während der Auswahl der Installationsart berücksichtigt wurde. Wenn empfohlen wird, Ihren Computer neu zu starten, so tun Sie dies bitte nach Ablauf der Installation.

DAS SPIEL STARTEN

Sobald die automatische Installation abgeschlossen ist, können Sie mit dem Spiel beginnen. So wird es gemacht:

- Stellen Sie sicher, daß sich die CD-ROM im Laufwerk befindet. (Falls Sie die **empfohlenen** Dateien nicht installiert haben, werden Sie keine Soundeffekte hören. Allerdings werden einige Musikstücke gespielt.)
- Doppelklicken Sie auf das Symbol von **Civilization II: Test of Time** oder wählen Sie das Spiel aus dem Startmenü von Windows 95.

INHALT

TECHNISCHES	iii
Systemanforderungen	iii
Installation	iv
Das Spiel starten	v
EINFÜHRUNG	1
Vier Impulse der Zivilisation	2
Entdeckung	3
Wirtschaft	3
Wissen	3
Eroberungen	3
Ein Überblick	3
Gewinnen	4
Die verschiedenen Unterlagen	4
Konventionen	5
TUTORIAL	7
Ihre erste Stadt bauen	8
Untersuchung der Stadtanzeige	10
Erste Prioritäten	11
Zivilisationsfortschritte erforschen	12
Währenddessen, in der Stadt	13
Ihre erste Einheit	13
Ihr erster Zivilisationsfortschritt	14
Produktion ändern	14
Einen kleinen Stamm finden	15
Bevölkerungswachstum	16
Befestigen	16
Auflösung und Produktionsbeschleunigung	16
Das lange Warten	17
Ihr Reich erweitern	17
Das Gelände verbessern	18
Regierungsform ändern	19
Eine andere Zivilisation treffen	20
Eine Handelsroute einrichten	21
Ende	22
EIN SPIEL EINSTELLEN	23
Ihre erste Entscheidung	23
Einstellung der Spieloptionen	24
Die Größe der Welt bestimmen	25
Bestimmen: Landmasse	25
Bestimmen: Landform	25
Bestimmen: Klima	25

Bestimmen: Temperatur	25
Bestimmen: Alter.....	26
Schwierigkeitsgrad.....	26
Niveau der Konkurrenz	27
Aktivitäten der Barbaren.....	27
Spielregeln wählen	27
Geschlecht wählen	28
Ihren Stamm wählen	28
Ihren Stadtstil wählen	28
Achtung, fertig, los!.....	30
FALLS SIE SCHON EINMAL CIVILIZATION GESPIEL HABEN ..31	
Die neue Erscheinung von <i>Civilization</i>	31
Die Einheiten.....	31
Die Anzeigen	32
Änderungen gegenüber <i>Civilization II</i>	32
Unpassierbares Terrain	33
Mehrere Landkarten	33
Konzept der beschränkten Fortschritte.....	33
GRUNDPRINZIPIEN DER STÄDTE 35	
Stadtkonzepte.....	35
Neue Städte	36
Neue Städte gründen	37
IHREN STANDORT WÄHLEN.....	37
NÄHE ANDERER STÄDTE	37
STRATEGISCHER WERT	38
Städte einnehmen	38
Kleine Stämme konvertieren.....	39
Ihre Stadt neu benennen.....	39
Die Teile einer Stadt	40
Das Stadtquadrat.....	40
Der Stadtradius	40
Stadtstile	41
VERWALTUNG IHRER STÄDTE.....43	
Bevölkerungswachstum.....	43
Ressourcen entwickeln.....	45
Steuereinkommen	45
Technologische Forschung.....	46
Industrielle Produktion	46
Strafen für Produktionsänderungen.....	47
Der Schutz Ihrer Stadt.....	47
Verbesserungen	48
Der Verlust von Verbesserungen	49
EROBERUNG	49
NOTVERKAUF.....	49

SABOTAGE.....	49
Verkauf von Verbesserungen	50
Eilaufträge	51
VERWALTUNG IHRES HANDELS	53
Handelssätze	53
Korruption.....	55
Regierungen.....	55
Anarchie.....	56
Despotismus	56
Monarchie	57
Republik.....	58
Kommunismus	58
Fundamentalismus	59
Demokratie	59
Wohlbefinden und zivile Unruhe.....	60
Besondere Unzufriedenheitsfaktoren.....	61
Zivile Unruhe	62
WIEDERHERSTELLEN DER ORDNUNG	62
Wir lieben ____ Tag	63
ANARCHIE	63
DESPOTISMUS.....	63
MONARCHIE/KOMMUNISMUS/FUNDAMENTALISMUS	63
REPUBLIK/DEMOKRATIE	64
TERRAIN UND BEWEGUNG	65
Terrainarten	65
Eine Anmerkung über Flüsse	67
Standard-Geländequare.....	67
Spezielle Geländequare	67
Unpassierbares Terrain	69
Optimale Stadtstandorte.....	69
Gelände umwandeln.....	69
Den Planeten sauberhalten.....	70
Umweltverschmutzung	70
Besondere Verschmutzungen.....	71
EXTREME WAFFEN	71
SCHÄDEN DURCH VERBESSERUNGEN.....	72
Auswirkungen der Umweltverschmutzung.....	72
Die Umweltverschmutzung überwachen	72
Erwärmung der Erdatmosphäre.....	73
Kleine Stämme	73
Bewegung	74
Die aktive Einheit.....	75
Keine Befehle	76
Gehen-zu-Befehle	76
Befehle erwarten	76

Befehle für Fallschirmjäger	76
Befehle für Lufttransporte	77
Befestigte und schlafende Einheiten aktivieren	77
Wie man das Landkartenfenster benutzt	77
Bewegungsbeschränkungen	78
Bodeneinheiten	78
Marineeinheiten	79
Lufteinheiten	79
Zonen der Kontrolle	79
ZIVILISATIONSFORTSCHRITTE	81
Den Baum der Technologie erklettern	83
Das Poster	84
Zukunftstechnologie	84
Auswirkungen von Spezialfortschritten	84
WELTWUNDER	87
EINHEITEN	91
Militäreinheiten	93
Bodeneinheiten	94
PLÜNDERUNG	94
Lufteinheiten	94
Marineeinheiten	95
Kampf	96
Trefferpunkte & Feuerkraft	96
Die Schadensauswirkung	97
Wiederherstellung	97
Bestimmung des Siegers	98
Hinzufügung von Berichtigungen	98
Besondere Kampfsituationen	99
LUFTGEFECHTE	99
LUFTVERTEIDIGUNG	99
STADTANGRIFFE	99
STADTVERTEIDIGUNG	100
FESTUNGEN	100
ATOMANGRIFFE	100
PEARL HARBOR	100
KÜSTENBOMBARDIERUNG	100
Handelseinheiten	101
Handelsrouten	101
ANGEBOT UND NACHFRAGE	102
NAHRUNGSMITTELKARAWANEN	102
Bau von Weltwundern	102
Diplomaten und Spione	102
Bestechung gegnerischer Einheiten	103

Gegenspionage	103
Betreten gegnerischer Städte	104
Internationale Zwischenfälle	104
ERFORSCHUNG EINER STADT	104
EINRICHTUNG EINER BOTSCHAFT	105
FORTSCHRITTS DIEBSTAHL	105
INDUSTRIESABOTAGE	106
AUFWIEGELUNG ZUM AUFSTAND	106
VERGIFTUNG DES TRINKWASSERS	107
DEPONIERUNG EINER ATOMWAFFE	107
Siedler und Ingenieure	107
Gründung neuer & Erweiterung bestehender Städte	107
Schaffung von Verbesserungen	108
BEWÄSSERUNG	109
ÄNDERN	109
ACKERLAND SCHaffen	109
FESTUNGSKONSTRUKTION	110
BERGWERKE	110
VERSCHMUTZUNG BESEITIGEN	110
STRABENBAU	110
EISENBAHNBAU	111
GELÄNDEUMGESTALTUNG	111
LUFTSTÜTZPUNKTBAU	111
TRANSPORTER BAUEN	111
Entdecker	112
Barbaren	112
Lösegeldforderungen für barbarische Anführer	113
Einheiten und mehrere Landkarten	113
DIPLOMATIE	115
Die Vorzimmer Ihres Rivalen	116
Diplomatischer Austausch mit Computergegnern	117
Stimmung und Persönlichkeit	117
Ruf	118
Die fünf diplomatischen Zustände	119
Bündnis	119
Frieden	119
Waffenstillstand	120
Neutralität	120
Krieg	121
Verhandlungen	121
Diplomatiemenü	122
“Einen Vorschlag unterbreiten...”	122
VORSCHLAGSMENÜ	123
“Ein Geschenk anbieten...”	123
GESCHENKMENÜ	123

GEWINNEN	125
Das Große Projekt.....	125
Raumschiff nach Alpha Centauri.....	126
Belagerungsmaschine.....	126
Überlichtschnelles Raumschiff	127
Bau eines großen Projekts	127
BEVÖLKERUNG	127
UNTERSTÜTZUNG	127
ENERGIE	127
MASSE	127
TREIBSTOFF	128
FLUGDAUER/REISEZEIT	128
ERFOLGSCHANCE.....	128
START	128
KONSTRUKTION	128
KOMPONENTEN, TRIEBWERKE UND ANTRIEBSELEMENTE	129
MODULE, BEWAFFNUNG UND EINRICHTUNGEN	130
STRUKTURTEILE.....	130
Eroberung der Welt	130
Sieg durch Forschung und Ereignisse	130
Bewertung	130
Demographie.....	131
Zivilisationsstand.....	131
MULTIPLAYER-SPIELE.....	133
Verbindungsauflbau	133
Start des Spiels.....	134
Allgemeine Einstellungen	136
Hot Seat-Spiele	138
Netzwerkspiele	138
Internet-Spiele	138
Hinweis zur Auswahl von Stämmen	139
Besondere Eigenschaften	139
Im Spiel-Menü	139
Im Berater-Menü.....	140
Im Cheat-Menü	140
Verhandlungsfenster	140
Ein Multiplayer-Spiel spielen	141
Hot Seat-Spiele	141
Alle anderen Arten	142
Mit Königen plaudern.....	143
Chat-Schnelltasten und Dateien	144
Verhandlungen einleiten	145
Auf Verhandlungen antworten.....	147
SPIONAGE WÄHREND DES CHATS.....	148

DAS ERWEITERTE ORIGINAL-SPIEL	149
Das Außergewöhnliche an Außerirdischen	150
Gewinnen.....	151
LALANDE: DAS SCIENCE-FICTION-SPIEL	153
Wie sind Sie dorthin gekommen?	155
Das System Lalande 21185.....	156
Die neue Sonne.....	156
Funestis	157
Der Orbit.....	158
Naumachia.....	158
Nona	158
Bewegung zwischen den Welten.....	159
Menschen und andere Spezies	160
Modifizierte Civ-Grundwerte	161
Schwierigkeitsgrad.....	161
Aktivitäten der Barbaren.....	162
Terrain	162
Einheiten.....	163
Fortschritte.....	164
Verbesserungen und Wunder	165
Gewinnen	165
MIDGARD: DAS FANTASY-REICH.....	167
Die vier Welten	168
Die Oberflächenwelt.....	169
Die Wolkenwelt	169
Die Untersee-Region	169
Die Unterwelt	170
Andere Welten aufsuchen	170
Die Völker.....	171
Veränderte Civ-Grundlagen.....	172
Schwierigkeitsgrad.....	172
Gelände	172
Einheiten.....	173
Fortschritte.....	173
Verbesserungen und Wunder	174
Gewinnen	174
Das Midgard-Szenario	175
Die Geschichte	175
Die Sage geht weiter.....	175
Die zehn Hindernisse.....	176
Eine Warnung	176

REFERENZ: BILDSCHIRM FÜR BILDSCHIRM	177
Die Stadtanzeige	177
Die neue Stadtanzeige	178
RESSOURCENKARTE	178
STADTRESSOURCEN-FELD	179
STADTRESSOURCEN-FELD	180
NAHRUNGSMITTELSPEICHER.....	182
BEVÖLKERUNGSPLAN.....	182
PRODUKTIONSFELD.....	183
Die klassische Stadtanzeige	184
TITELLEISTE	184
BEVÖLKERUNGSPLAN.....	184
NAHRUNGSMITTELSPEICHER.....	185
DIE RESSOURCENLEISTEN.....	186
RESSOURCENKARTE	187
PRODUKTIONSFELD	188
EINHEITENPLAN	189
VERBESSERUNGSPLAN	190
ALLGEMEINE INFORMATIONEN.....	190
DIE BUTTONS.....	191
Landkarte-Fenster	191
Mehrere Fenster	192
Ansicht zoomen	192
Ansicht bewegen	192
Auf Stadt zentrieren.....	192
Auf Einheit zentrieren.....	192
Die Menüleiste	192
Spiel	193
SPIELOPTIONEN	193
GRAFIKOPTIONEN.....	194
STADTBERICHTOPTIONEN	194
MULTIPLAYER-OPTIONEN	195
MUSIK WÄHLEN	196
SPIEL SPEICHERN.....	196
EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN.....	196
EINEM SPIEL BEITRETEN	196
KENNWORT FESTLEGEN.....	196
TIMER WECHSELN	196
ZURÜCKTRETEN	197
SPIEL BEENDEN.....	197
Königreich	197
STEUERSATZ.....	197
STADT FINDEN	197
REVOLUTION.....	198
Ansicht	198
EINHEITEN BEWEGEN	198
EINHEITEN ANSEHEN	198

HERANZOOMEN	198
WEGZOOMEN	198
MAXIMALES HERANZOOMEN	198
STANDARD-ZOOM	198
MITTLERES WEGZOOMEN	198
MAXIMALES WEGZOOMEN	199
LANDKARTENRASTER ZEIGEN	199
FENSTER ANORDNEN	199
VERSTECKTES TERRAIN ZEIGEN	199
ANSICHT ZENTRIEREN	199
KARTEN-LAYOUT	199
STADT-LAYOUT	199
Befehle	199
NEUE STADT BAUEN/DER STADT ANSCHLIEBEN	199
STRABE/EISENBAHN BAUEN	200
BEWÄSSERUNG BAUEN/ÄNDERN ZU	200
BERGWERK BAUEN/ÄNDERN ZU	200
UMGESTALTEN ZU	200
LUFTSTÜTZPUNKT BAUEN	200
FESTUNGSKONSTRUKTION	200
TRANSPORTER BAUEN	201
SIEDLER AUTOMATISIEREN	201
VERSCHMUTZUNG BESEITIGEN	201
PLÜNDERN	201
ENTLADEN	201
GEHEN ZU	201
FALLSCHIRMJÄGER ABWERFEN	201
TRANSPORT	202
LUFTBRÜCKE	202
NÄCHSTE STADT ZUR HEIMATSTADT	202
BEFESTIGEN	202
SCHLAFEN	202
AUFLÖSEN	202
EINHEIT AKTIVIEREN	202
WARTEN	203
RUNDE ÜBERSPRINGEN	203
Berater	203
MIT KÖNIGEN PLAUDERN	203
STADTBERICHT	203
VERTEIDIGUNGSMINISTER	203
AÜBENMINISTER	203
HALTUNGSBERATER	204
HANDELSBERATER	204
WISSENSCHAFTLICHER BERATER	204
Welt	205
WUNDER DER WELT	205
5 GRÖßTE STÄDTE	205

ZIVILISATIONSSPIELSTAND	205
DEMOGRAPHIE	206
RAUMSCHIFFE	206
Mogeln	206
SCHALTER MOGELMODUS.....	206
EINHEIT SCHAFFEN	206
LANDKARTE ZEIGEN	206
MENSCHLICHEN SPIELER BESTIMMEN	206
SPIELJAHR BESTIMMEN	206
ZIVILISATION VERNICHTEN	208
TECHNOLOGISCHER FORTSCHRITT.....	208
TECHNOLOGIEN ÄNDERN	208
REGIERUNG ZWINGEN	208
TERRAIN BEIM CURSOR ÄNDERN.....	208
ALLE EINHEITEN BEIM CURSOR ZERSTÖREN.....	208
GELD WECHSELN	208
EINHEIT ÄNDERN	208
STADT ÄNDERN	209
KÖNIG ÄNDERN	209
SZENARIO-PARAMETER.....	209
ALS SZENARIO SPEICHERN	210
Karte	210
SCHALTER MOGELMODUS.....	211
KARTE WÄHLEN	211
KARTE IMPORTIEREN	211
KARTE EXPORTIEREN.....	211
Zivilopädie	211
ZIVILISATIONSFORTSCHRITTE	211
STADTVERBESSERUNGEN	211
WUNDER DER WELT	211
MILITÄRISCHE EINHEITEN	211
REGIERUNGEN.....	211
TERRAINARTEN.....	211
SPIELKONZEPTE.....	212
INFO ÜBER TEST OF TIME	212
Statusfenster	212
Weltfriedensleiste	212
Zusammenfassungsfeld	212
BEVÖLKERUNG	212
DATUM	212
SCHATZKAMMER	212
HANDELSBILANZ	213
WISSENSCHAFTLICHE FORSCHUNG	213
UMWELT	213
Aktive Einheit/Standortfeld	213
MODUS	213
ICONS	213

NATIONALITÄT	213
HEIMATSTADT	214
EINHEITENTYP	214
BEWEGUNG	214
Weltfenster	214
MITARBEITER	216
TECHNISCHER KUNDENDIENST	217
LIZENZVEREINBARUNG	218



EINFÜHRUNG

“Es gibt so viele Welten und ich habe noch nicht eine davon erobert.”

— **Plutarch,**
Alexander dem Großen zugeschrieben

Civilization II: Test of Time verbessert und erweitert einen berühmten Klassiker. **Civilization II**, der Vorgänger, machte Sie zum Regenten einer beginnenden Zivilisation, die sich in der Frühzeit der Geschichte um Überleben und Wachstum bemühte. Im Laufe der Zeit führten Sie Wachstum und Forschung in den Wettstreit mit anderen Zivilisationen und der Kampf um die Überlegenheit wurde ernst. So unterhaltsam dieser Kampf auch war, nachdem Sie die Welt erobert hatten, war das Spiel vorbei. In **Test of Time** gibt es mehrere, teils vertraute und teils fremdartige Welten zu erforschen und zu erobern.

Zwei der neuen Spiele in **Civilization II: Test of Time** bauen auf dem Midgard-Szenario auf, das erstmals in **Civ II Fantastic Worlds** vorgestellt wurde. In den Fantasy-Spielen und dem neuen Midgard-Szenario können Sie Stämme der Elfen, Goblins und anderer Fantasy-Völker im Kampf um die Vorherrschaft in einer aus vier Ebenen bestehenden Welt anführen. Das erweiterte Originalspiel liefert einen Hauch Science-fiction, denn die Landung auf dem neuen Planeten bedeutet nicht das Ende des Spiels, sondern markiert den Beginn eines neuen Abenteuers auf einer zweiten Welt. Schließlich gibt es noch das Science-fiction-Spiel, in dem Sie auf einem weit entfernten Planetensystem Pionierarbeit leisten müssen. Das Ergebnis: Unwiderstehliche Spannung und neue Herausforderungen für erfahrene Spieler - und unerforschte Welten, die Anfängern viele Entdeckerfreuden bringen wird.

Die Namen von Gegenständen und Optionen können sich von Spiel zu Spiel unterscheiden, obwohl sie die gleichen Konzepte repräsentieren. Aus Gründen der Kürze haben wir für dieses Handbuch Beispiele aus dem Original-Spiel verwendet. Die wichtigen Unterschiede werden in den Abschnitten über die Fantasy- und Science-fiction-Spiele besprochen.

Wie viele Dinge im Leben, so macht auch der Aufbau von Zivilisationen mehr Spaß, wenn mehrere Leute darin verwickelt sind. Daher verfügt auch **Civilization II: Test of Time** über einen Multiplayer-Aspekt. Geteilte Freude ist doppelte Freude.

Die Grundlagen des Spiels sind die gleichen. Sowohl Sie als auch Ihre (menschlichen oder computergesteuerten) Gegner beginnen mit einer kleinen Gruppe von Siedlern, die den Gefahren und Freuden eines unerforschten Gebiets ausgesetzt sind. Jede Ihrer Entscheidungen zieht weitreichende Folgen nach sich. Sollten Sie eine Stadt an der Küste oder im Landesinneren bauen? Sollten Sie sich auf militärische Produktion oder landwirtschaftliche Verbesserungen konzentrieren? Innovative Anzeigen erlauben Ihnen, die ständig neue Lage zu erfassen und entsprechende Maßnahmen zu ergreifen. Ihre Zivilisation dankt Ihnen Ihre Leistungen als Herrscher mit Wachstum, das neue Anforderungen an die Regierung stellt. Der unausweichliche Kontakt mit den benachbarten Zivilisationen öffnet den Weg zu neuen Möglichkeiten: Abkommen, Botschaften, Sabotage, Handel und Krieg.

Mit der Zeit werden Sie immer schwierigere Entscheidungen treffen müssen. Zuerst müssen Sie taktisch denken: Wo ist der beste Standort für eine zweite Stadt? Wann sollten Sie spezifische Militäreinheiten und Stadtverbesserungen schaffen? Wie schnell sollten Sie das umliegende Land erforschen? Bald verlangen die Umstände, daß Sie eine Strategie entwickeln. Sind Sie Ihren Nachbarn freundlich oder feindlich gesinnt? Wann sollten Sie Forschung und Kolonisierung betreiben? Welche Ziele sollte Ihre Forschung verfolgen? Auf welche Gebiete sollten Sie Ihre technologischen Forschungen konzentrieren? Welche Vorteile können Ihnen die anderen Welten bieten?

Der Erfolg der von Ihnen aufgebauten Zivilisation hängt von Ihren Entscheidungen ab. Als Herrscher leiten Sie Wirtschaft, Diplomatie, Entdeckungen, Forschung und die Kriegsmaschine Ihrer Zivilisation. Ihre Politik muß flexibel genug sein, um auf Entwicklungen in der Welt zu reagieren. Militäreinheiten werden unweigerlich veralten und müssen ersetzt werden, wenn Sie neue Technologien entdecken. Das Machtgleichgewicht zwischen Ihren Rivalen ändert sich ständig. Manchmal müssen Sie Ihre Wirtschafts- und Regierungspolitik ändern, um nicht ins Hintertreffen zu geraten. Die Reiche von Alexander dem Großen, der Hethiter, Napoleon und Dschingis Khan (um nur einige zu nennen) hatten zu bestimmten Zeiten eine führende Position auf der Weltbühne. Alle fielen letztendlich. Die Herausforderung besteht darin, ein Reich zu bauen, das die Zeiten überdauert. Sie könnten erfolgreich sein, wo große Vorgänger versagt haben. Wenn Sie die Städte an den richtigen Standorten gründen, sie vernünftig bauen, aggressiv verteidigen und vor potentiellen Gegnern schützen, wächst Ihr ursprünglich so kleiner Stamm nicht nur, sondern blüht vielleicht sogar eines Tages.

VIER IMPULSE DER ZIVILISATION

Es gibt keine einzelne treibende Kraft hinter dem Drang zur Zivilisation, kein einziges Ziel, nach dem jede Kultur strebt. Statt dessen gibt es ein Gewebe von Kräften und Zielen, die treiben und rufen und durch ihr Wachsen Kulturen prägen. In **Civilization II: Test of Time** gibt es vier grundsätzliche Impulse, die von großer Bedeutung für die Gesundheit und Flexibilität Ihrer wachsenden Gesellschaft sind.

ENTDECKUNG

Ein früher Schwerpunkt in **Civilization II: Test of Time** besteht in der Entdeckung. Zu Beginn des Spiels wissen Sie so gut wie gar nichts über Ihre Umgebung. Der Großteil Ihrer Landkarte ist dunkel. Ihre Einheiten dringen in die Dunkelheit der unerforschten Gebiete ein und entdecken neues Gelände, zum Beispiel Berge, Flüsse, Grasland und Forste. Die Gebiete, die sie entdecken, könnten von kleineren Stämmen oder von Einheiten anderer Kulturen besetzt sein. Auf alle Fälle führen zufällige Treffen zu verschiedenen Arten von Begegnungen. Durch das "Aufdecken" der schwarzen Geländequadrate verringern Sie auch die Gefahr, von zufälligen Angriffen der Barbaren überrascht zu werden.

WIRTSCHAFT

Während Ihre Zivilisation wächst, müssen Sie ihre immer kompliziertere Produktions- und Ressourcenverwaltung leiten. Durch den Steuersatz und die Wahl des für Ihre Zwecke am besten geeigneten Geländes können Sie die Geschwindigkeit des Wachstums und die Güterproduktion Ihrer Städte kontrollieren. Bei einem hohen Steuersatz und geringem Forschungsbudget können Sie sich über reichhaltige Einnahmen freuen. Sie können auch Einfluss auf die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung nehmen. Vielleicht können Sie für eine bessere Verfügbarkeit von Luxusartikeln sorgen oder Unruhen durch eine stärkere Militärpräsenz unterdrücken. Sie können Handelsrouten mit anderen Mächten eröffnen, um jede Runde zusätzliches Einkommen zu erwirtschaften.

WISSEN

Die Kehrseite des Wirtschaftsmanagements ist die Förderung der Forschung. Ein geringer Steuersatz und ein großes Forschungsbudget erhöhen die Häufigkeit, mit der Ihre Bevölkerung neue Technologien entdeckt. Jeder Fortschritt zieht neue Forschungsziele nach sich und ermöglicht den Bau neuer Einheiten und Stadtverbesserungen. Einige Fortschritte erlauben Ihren Städten, Weltwunder zu bauen.

EROBERUNGEN

Möglicherweise neigen Sie dazu, Ihren Ansprüchen durch Einsatz des Militärs Nachdruck zu verleihen. **Civilization II: Test of Time** erlaubt Ihnen, Ihre Haltung anderen Mächten gegenüber von reiner Verteidigung über imperialistische Aggression bis hin zu kooperativen Bündnissen zu variieren. Eine Methode zum Gewinnen dieses Spiels ist es, die einzige überlebende Zivilisation zu sein. Natürlich müssen Sie sich dabei mit zufälligen barbarischen Angriffen und kalkulierten Ausfällen der Computergegner auseinandersetzen - und auch mit hinterhältigen Taktiken menschlicher Mitspieler rechnen.

EIN ÜBERBLICK

Eine erfolgreiche Strategie ist eine flexible Kombination all dieser Aspekte. Das Überleben ist Ihre erste Aufgabe, das Erblühen Ihrer Zivilisation die zweite. Die größte Zivilisation ist nicht zwangsläufig auch der Gewinner, und die wohlhabendste ist nicht immer überlegen. Eine ausgewogenes Verhältnis von Wissen, Bargeld und militärischer Stärke ermöglicht Ihnen die Bewältigung jeder Krise, ob Naturkatastrophe, aggressive Rivalen oder ein Aufstand der Bevölkerung.

GEWINNEN

Es gibt jetzt mehr als nur zwei Wege zum Sieg in **Civilization II: Test of Time**. Im Original-Spiel können Sie immer noch das Rennen nach Alpha Centauri durch einen groß angelegten Bau von Raumschiffkomponenten gewinnen. Sie können immer noch die Welt erobern, indem Sie sich auf eine starke Militärstrategie oder die Finanzierung von Aufständen konzentrieren. Zusätzlich können Sie in den meisten neuen Spielen nach technologischen Fortschritten streben und einen Sieg durch wissenschaftlichen Vorsprung erringen. Die neuen Szenarien und Spiele liefern sowohl für Neulinge als auch erfahrene Spieler eine Vielzahl von Herausforderungen. Im Abschnitt **Das Spiel gewinnen** finden Sie eine Aufschlüsselung des Punktesystems.

DIE VERSCHIEDENEN UNTERLAGEN

Hersteller von Computerspielen wissen, daß die meisten Kunden das Handbuch nicht lesen. Solange keine Probleme auftreten, spielt man einfach vor sich hin - die Kombination aus Versuch und Irrtum ist ein Teil des Vergnügens. Es macht mehr Spaß, den Kniffen des Spiels auf eigene Faust auf die Spur zu kommen. Alle, die nur eine schnelle Übersicht benötigen, sind im Abschnitt **Referenz: Bildschirm für Bildschirm** an der richtigen Stelle.

Für die anderen Spieler haben wir uns bemüht, die Kapitel so anzurufen, wie sie benötigt werden, wenn Sie niemals zuvor **Civilization** oder **Civilization II** gespielt haben. Wenn Sie **Civ** nicht kennen, helfen Ihnen die Kästen über die verschiedenen Konzepte, die Grundlagen des Spiels zu verstehen.

Im **Technischen Begleitheft** finden Sie die Installations- und Startanweisungen sowie Hinweise über Änderungen in letzter Minute am Spiel. Da sie später geschrieben wurden, gelten diese Informationen anstelle des Handbuchs.

Die **LIESMICH**-Datei auf der CD enthält die letzten Änderungen (das Handbuch ist bereits im Druck, wenn die Spieltester ihre letzten Änderungen empfehlen). Diese Datei ersetzt daher sogar Informationen im **Technischen Begleitheft**.

Das Beiheft **Terrainübersicht** und das **Poster** bieten zusätzliche Informationen zu **Civilization II: Test of Time** und liefern umfangreiches Referenzmaterial. Die **Terrainübersicht** beschreibt jeden Terrain Typ auf jeder Welt des Spiels und liefert verschiedene statistische Informationen über Produktion, Bewegungsrate und Verbesserungen. Mit dieser Hilfe können Sie lokale landwirtschaftliche Projekte oder groß angelegtes Terraforming planen. Das **Poster** zeigt sowohl den Technologiebaum als auch alle Einheiten für jedes Spiel - Original-, erweitertes, Fantasy- und Science-fiction-Spiel.

In Ergänzung zum gedruckten Begleitmaterial und der **LIESMICH**-Datei enthält **Civilization II: Test of Time** ein einzigartiges, umfassendes Online-Hilfssystem. Klicken Sie das CIVIOPÄDIE-Menü an, um eine Liste von Optionen zu Einheiten, Verbesserungen, Regierungen, Terrain Typen und selbst Spielkonzepten aufzurufen. Wenn Sie sich mit einer fremdartigen Welt konfrontiert sehen, auf der selbst die Landschaft nicht vertraut erscheint, kann die Civilopädie mit Hinweisen von Wissenschaftlern und Philosophen aufwarten, die Ihre neue Umgebung und die Lebensformen, auf die Sie dort stoßen können, beschreiben. Die Einträge sind miteinander verknüpft, so daß Sie problemlos zwischen den einzelnen Einträgen wechseln können.

KONVENTIONEN

Sie spielen **Civilization II: Test of Time** über eine Kombination aus Maus und Tastatur. Mit den Schnelltasten auf der Tastatur können Sie den Spielablauf deutlich beschleunigen.

Maussteuerung: Im Text verwenden wir Begriffe für bestimmte Mausfunktionen, wie "Klicken" und "Ziehen". Da nicht jeder diese Ausdrücke kennt, folgt eine Definitionen der gebräuchlichsten Begriffe. Zuerst ein Hinweis: **Civilization II: Test of Time** verwendet beide Tasten einer Maus mit zwei Tasten. Wenn Sie eine Maus mit drei Tasten verwenden, hat die mittlere Taste in diesem Spiel keine Funktion.

- "Anklicken" bedeutet das Setzen des Mauszeigers über einen Bereich des Bildschirms und das Drücken der linken Maustaste.
- "Rechtsklicken" bedeutet das Anklicken mit der rechten Maustaste.
- "Klicken und gedrückt halten" bedeutet, daß Sie den Finger länger als gewöhnlich auf der Maustaste halten, bis das Spiel das "Halten" erkennt.
- "Ziehen" bedeutet, die linke Maustaste gedrückt zu halten, während die Maus bewegt wird.
- "Wählen" bedeutet das Anklicken von etwas.
- "Einen Knopf drücken" mit einer Maus bedeutet das Anklicken einer Schaltfläche auf dem Bildschirm.
- Sie können einige der Menüs und Felder im Spiel "scrollen", indem Sie den Regler im Schieber am Rand des Feldes ziehen.

Die Karte: **Civilization II: Test of Time** verwendet immer noch ein isometrisches Raster anstatt des alten quadratischen Rasters. Das bedeutet, daß jedes Quadrat (*Geländequadrat* oder *einfach Quadrat*) jetzt in Form eines Rhombus erscheint, als ob Sie es aus einem Winkel ansehen. Bewegungen erfolgen auch weiterhin entlang der Kompaßpunkte. Einige Spieler könnten sich schwer an diese Ansicht gewöhnen und sehen nicht, wo der Stadtradius beginnt und endet. Wenn Sie von diesem Problem betroffen sind, sollten Sie im Menü ANSEHEN die Option KARTENNETZ ANZEIGEN (**STRG****G**) wählen. Dadurch wird das Raster mit einem Umriß jedes einzelnen Quadrats überlagert.

Menüs: Die MENÜLEISTE erscheint am oberen Bildschirmrand. Bei Windows-Spielen öffnet sich das Menü, wenn Sie den Menünamen anklicken, und die Menüoptionen erscheinen. Wenn Sie die Tastatur nicht verwenden möchten und die Bewegung der Einheiten mit Hilfe der Maus aktiviert haben, können Sie **Civilization II: Test of Time** ausschließlich mit der Maus und den Menüs bedienen.

Schnelltasten: Für fast alle Menüpunkte gibt es eine Schnelltaste (beispielsweise **R** für Straßen bauen), die im Menü angezeigt werden. Das Drücken der entsprechenden Taste (oder Tastenkombination) hat die gleiche Wirkung wie die Auswahl der Option im Menü. Windows bietet Ihnen eine weitere schnelle Methode, Menüoptionen zu verwenden. Jeder Menüname enthält einen unterstrichenen Buchstaben. Das Drücken dieses Buchstabens bei gedrückter **Alt** Taste öffnet das Menü. Fast jeder Menüname enthält ebenfalls einen unterstrichenen Buchstaben. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die gewünschte Option des geöffneten Menüs.

Cursor: Der Mauszeiger (oder Cursor) kann in **Civilization II: Test of Time** unterschiedliche Formen annehmen, je nach der Funktion, die Sie gerade ausführen wollen.



Normalerweise sieht der Cursor wie ein Pfeil aus. Wenn Sie ein besonderes Windows-95-Desktop gewählt oder Ihren Cursor umgestaltet haben, ist manchmal auch dieser eigene Cursor zu sehen.



Ein Umriss um ein Geländequadrat bedeutet, daß Sie sich im Modus STÜCKE ANSEHEN befinden. Steuern Sie den Cursor mit dem Ziffernblock Ihrer Tastatur, um Quadrate zu verlegen oder sich ohne Bewegung von Einheiten über die Karte zu bewegen. Sie können wieder zum Pfeilcursor umschalten, indem Sie die V-Taste drücken oder STÜCKE BEWEGEN im Menü ANSEHEN wählen.



Ein fetter (schwarzer) Pfeil zeigt die Richtung an, in die sich die Einheit bewegt, wenn Sie diese anklicken. Wenn Sie diesen Cursor zu Bewegung von Einheiten nicht wollen, stellen Sie sicher, daß die Option EINHEITEN MIT MAUS BEWEGEN in den SPIELOPTIONEN deaktiviert ist. **Civilization II: Test of Time** hat beim ersten Start diese Option deaktiviert.



Ein Fadenkreuz bedeutet, daß Sie den Ort anklicken können, an dem sich Ihr Mauszeiger befindet, um das aktive Fenster EINHEITEN ANSEHEN auf diese Stelle zu zentrieren.



Das Wort "Los" und ein abgewinkelte Pfeil bedeuten, daß beim Loslassen der Maustaste die aktive Einheit zum angewiesenen Quadrat bewegt wird. Einzelheiten dazu finden Sie unter **Gehen-zu-Befehle** im Abschnitt **Bewegung**.



Ein Fallschirm zeigt an, daß eine aktive Fallschirmjägereinheit in einem bestimmten Quadrat abspringen wird. Ein "durchgestrichener" Fallschirm bedeutet, daß Absprünge in diesem Quadrat nicht möglich sind. Einzelheiten dazu finden Sie unter **Fallschirmjägerabwurf** im Abschnitt **Bewegung**.



Bei Windows-Programmen bedeutet ein großes I oder ein vertikaler Strich, daß Sie mit der Tastatur Text eingeben können.



Bei Windows-Programmen bedeutet ein Doppelpfeil, daß Sie den Fensterrahmen, auf dem sich der Mauszeiger befindet, vergrößern oder verkleinern können.



Bei Windows-Programmen bedeutet eine Sanduhr, daß das Programm arbeitet. Warten Sie bitte.



TUTORIAL

Wenn Sie schon eine frühere Version von **Civilization** gespielt haben, kennen Sie bereits die meisten Konzepte in diesem Tutorial. Doch auch wenn Sie die DOS-, Windows- oder Macintosh-Version irgendwann kennengelernt haben, werden Ihnen etliche Funktionen in **Civilization II: Test of Time** neu sein. Selbst Bestandteile, die wir von früheren Spielen übernommen haben, erscheinen nun in völlig anderer Form als Bildschirm, Icon oder Steuerung.

Der Hauptzweck dieses Tutorials ist die Einführung neuer Spieler in die Grundlagen von **Civilization II: Test of Time**. Sie erhalten einen Überblick über die grundsätzlichen Spielelemente, und ein Demo-Spiel führt Sie durch mehrere Jahrhunderte. Neue Handlungen und Ereignisse werden erklärt, sobald sie vorkommen. Das Tutorialspiel wurde so eingestellt, daß die meisten Ereignisse einigermaßen vorhersehbar sind, allerdings gehört der Zufall, der bei einigen Ereignissen mitspielt, zu den wichtigen Elementen in **Civilization II: Test of Time**. Die Art, wie sich die computergesteuerten Gegner untereinander und Ihnen gegenüber verhalten, könnte zu einigen Abweichungen vom im Tutorial beschriebenen Weg führen. Wenn Sie meinen, daß die Ereignisse zu sehr außer Kontrolle geraten sind, sollten Sie den Spielstand erneut laden und von vorn beginnen.

Um das Tutorial zu beginnen, starten Sie das Spiel und wählen Sie im Spielmenü die Option SPIELSTAND LADEN. Laden Sie das Spiel namens **tutorial.sav** aus dem Ordner **Original**. Das Tutorialspiel ist auf den Schwierigkeitsgrad STAMMESFÜRST eingestellt, der leichteste Schwierigkeitsgrad. Das Spiel beginnt in der ersten Runde im Jahr 4000 vor Christus. Sie übernehmen die Rolle von Abe Lincoln, dem Anführer der Amerikaner. Falls Sie die Hinweisfenster irritieren, sollten Sie in den SPIELOPTIONEN die Punkte SOFORTIGER RAT und TUTORIAL-HILFE deaktivieren.

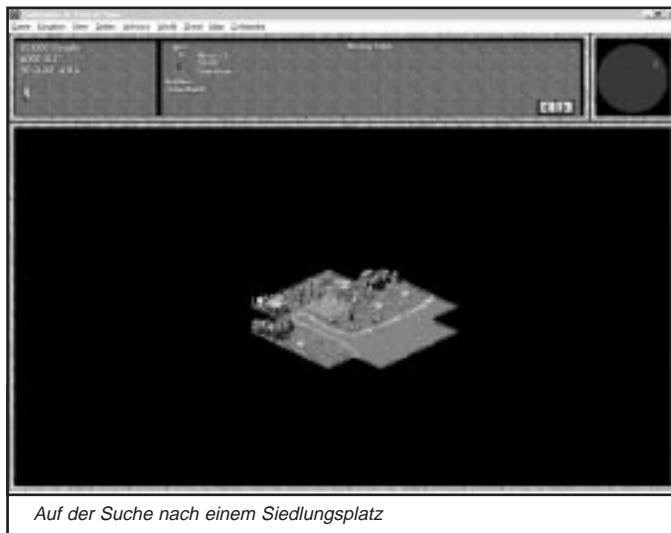
WICHTIG

Versuchen Sie nicht, die Datei **Do Not Open Me.sav** zu öffnen. Diese dient als Platzhalter den das Programm benötigt und ist kein gespeicherter Spielstand.

Anweisungen, die Sie befolgen müssen, erscheinen kursiv. Erklärungen und Beschreibungen erscheinen in Normaldruck. Vergessen Sie nicht, daß dieses Tutorial ein einfacher Durchgang ist und die Spielkonzepte und Steuerungen nur oberflächlich berührt. Wenn Sie mehr Informationen wünschen, sollten Sie die detaillierten Beschreibungen in den anderen Kapiteln dieses Handbuchs lesen.

IHRE ERSTE STADT BAUEN

Zu Beginn des Spiels besteht Ihre Zivilisation nur aus einer Gruppe wandernder Nomaden. Dies ist eine Siedlereinheit. Siedler können eine Reihe von nützlichen Aufgaben erfüllen, aber als erstes sollten Sie die Siedlereinheiten an einen Standort bewegen, der zum Bau Ihrer ersten Stadt geeignet ist.

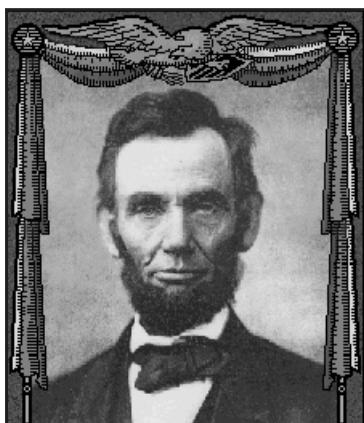


Eine der wichtigsten Entscheidungen im Spiel ist die Wahl von geeigneten Standorten für den Bau von Städten, besonders für den Bau Ihrer ersten Stadt. Um zu überleben und zu wachsen, muß jede Stadt Zugang zu den folgenden drei Ressourcen haben: Nahrung (Getreide), Produktion (Schilder) und Handelsgüter (Pfeile). Die Karte in **Civilization II: Test of Time** ist in einzelne "Quadrate" unterteilt, die jeweils einen Geländetyp enthalten. Jeder Geländetyp produziert bestimmte Mengen an Ressourcen. Ein guter Standort für eine Stadt bietet alle drei Ressourcentypen. Normalerweise sind die Linien zwischen den Landkartenquadrate nicht sichtbar. Um zu sehen, wie die Geländetypen sich verteilen, schalten Sie das Landkartenraster ein, indem Sie LANDKARTENRASTER ZEIGEN im Menü ANSEHEN wählen oder **STRG** halten und **G** drücken.

Bevor Sie Ihre Siedler bewegen, nehmen Sie sich die Zeit, das umliegende Gelände zu erforschen. *Rechtsklicken Sie auf ein sichtbares Quadrat*, und es wird mit einem blinkenden weißen Umriß angezeigt. Der Terraintyp und eventuell vorhandene Besonderheiten des Quadrats werden im STATUSFENSTER angezeigt, welches durch den Hinweis "Teile ansehen" darauf hinweist, daß Sie sich im Ansicht-Modus befinden. Sie werden feststellen, daß nur 21 Landkartenquadrate sichtbar sind. Dies entspricht dem Ausmaß, zu dem Ihre Zivilisation die Welt entdeckt hat. (Dieses Muster von 21 Quadraten ist auch bei den Städten wichtig, wie Sie später sehen werden.) Die schwarzen Bereiche bedeuten unerforschtes Gelände. Sie können eine Stadt auf einem beliebigen Geländequadrat (mit Ausnahme des Ozeans) bauen. Wie bereits erwähnt, hat jeder Geländetyp verschiedene Anteile von Ressourcen. Daher bestimmt der Geländetyp, den Sie für den Standort Ihrer Stadt wählen, die Erfolgsschancen der Stadt.

Ihre Siedler befinden sich zur Zeit auf einem Graslandquadrat. Normalerweise produziert Grasland zwei Getreideeinheiten, wenn es von einem Ihrer Bürger bearbeitet wird. Beachten Sie, daß auf jedem Graslandquadrat im Nordosten kleine Schildsymbole erscheinen. Dies bedeutet, daß dieses Graslandquadrat zusätzlich zu den normalen Ressourcen auch einen Schild produziert. Graslandquadrat (mit und ohne Schild) erscheinen auch südwestlich von Ihren Siedlern.

Forstquadrat, die nur ein Getreideeinheit, aber zwei Schilder produzieren, erscheinen im Westen und Nordosten. Beachten Sie, daß der Wald im Nordwesten die Hütten eines kleinen Stammes enthält. Dies kann verschiedene Auswirkungen für Ihre Zivilisation haben, auf die später eingegangen wird.



Abraham Lincoln

Ein Feld nordwestlich befinden sich Prärien, die eine Getreideeinheit und ein Schild produzieren. Das übrige Terrain in diesem Gebiet besteht aus Sumpf. Sumpfe produzieren bis zu ihrer Aufbesserung nur eine Getreideeinheit.

Ozeanquadrat füllen einen Großteil des Gebietes südlich Ihrer Siedler. Der Terraintyp Ozean produziert eine Getreideeinheit und zwei Handelspfeile, wenn sie von Ihren Bürgern bearbeitet werden. Beachten Sie, daß der Ozean im Nordwesten Wale enthält, (eine der vielen verfügbaren Sonderressourcen), die jeweils zwei Einheiten jeden Typs produzieren. Direkt südöstlich Ihrer Siedler befindet sich ein Ozeanquadrat mit Fisch, welches drei Getreideeinheiten und zwei Handelspfeile produziert. Die Wale und die Fische dieser Felder geben einen hervorragenden Standort für eine Stadt ab.

Sie können ein wenig wandern, um einen geeigneten Standort für die Stadt zu finden. Dies ist eine gute Idee, wenn das Gelände in der Nähe nicht geeignet ist, besonders in Anbetracht der Bedeutung eines geeigneten Standorts für die Zukunft Ihrer Stadt. Sie sollten jedoch nicht zuviel Zeit auf die Suche verwenden. Siedler bewegen sich nur ein Quadrat pro Runde, und am Anfang des Spiels vergehen 20 Jahre pro Runde. Zum Glück ist Ihre Startposition hervorragend, das örtliche Terrain liefert eine abwechslungsreiche Ressourcenmischung. Sie befinden sich an einer Ozeanküste und die Graslandquadrat versprechen ebenfalls einen guten Standort.

Schalten Sie zurück in den Bewegungsmodus, indem Sie erneut auf Ihre Siedlereinheit klicken. Bauen Sie dann Ihre erste Stadt, indem Sie NEUE STADT BAUEN im Menü BEFEHLE wählen oder indem Sie die B-Taste drücken. Wenn Sie wollen, können Sie der Stadt einen neuen Namen geben, wir werden sie im weiteren Verlauf jedoch als Washington bezeichnen.

UNTERSUCHUNG DER STADTANZEIGE

Sobald die Stadt gebaut ist, erscheint ein neues Fenster. Dieses Fenster ist die STADTANZEIGE. Die STADTANZEIGE gibt detaillierte Informationen über den aktuellen Status der Stadt, einschließlich der generierten Ressourcen, dem aktuellen Bauvorhaben der Stadt und der Größe und Stimmung der Stadtbevölkerung. Siehe Abschnitt **Referenz: Bildschirm für Bildschirm** für weitere Informationen.



Ihre erste Priorität ist die Überprüfung des Status der Stadtressourcen. Der BEVÖLKERUNGSPLAN zeigt, daß sich ein Bürger in Washington befindet und daß er zufrieden ist. In der Regel arbeitet jeder Bürger der Stadt in einem Geländequadrat vor der Stadt und erzeugt Ressourcen, die von der Stadt verwendet werden. Wenn die Stadt neue Bürger erhält, ordnet das Spiel sie automatisch dem produktivsten Geländequadrat zur Bearbeitung zu. Unser einziger Stadtbewohner produziert in diesem Fall Ressourcen in dem Ozeanquadrat, das den Wal enthält.

Sie können Bürger in andere Geländequarelle bewegen, wenn Sie andere Ressourcenkombinationen produzieren möchten. Wie Sie an den Icons des STADTPLANS sehen können, erzeugt das Walquadrat zwei Getreide, zwei Schilde und zwei Pfeile. *Klicken Sie auf das Walquadrat um den dortigen Bürger "aufzunehmen" und klicken Sie dann auf das Sumpfquadrat.* Beachten Sie, daß der Bürger im Sumpfquadrat nur eine Getreideeinheit erzeugt. Da das Walquadrat am meisten produziert, *sollten Sie nun auf das Sumpfquadrat und anschließend auf das Walquadrat klicken, um den Bürger an seine ursprüngliche Position zu bewegen.*

Sie wissen nun, daß die Kombination der produzierten Ressourcen vom Geländetyp abhängt. Normalerweise kann jede Stadt Bürger anweisen, in einem der 20 Geländequarette um die Stadt herum Ressourcen zu produzieren. Das Muster der 21 Quadrate mit der Stadt in der Mitte, das im Stadtplan von Washington zu sehen ist, heißt STADTRADIUS. Zusätzlich zu den Geländequadrate im STADTRADIUS erzeugt auch das Stadtquadrat selbst Ressourcen. Wie bei den Quadranten, die von Ihren Bürgern bearbeitet werden, hängen Anzahl und Typen der im Stadtquadrat produzierten Ressourcen vom Geländetyp ab.

Washington produziert zur Zeit vier Einheiten Nahrungsmittel. Jeder Bürger benötigt zum Überleben pro Runde zwei Einheiten Nahrung, also erscheint der NETTOBETRAG "2" in den STADTRESSOURCEN. (Wenn Sie alle Produktionsdetails sehen wollen, klicken Sie an einer beliebigen Stelle in der Anzeige der STADTRESSOURCEN, um die vollständige Anzeige zu aktivieren. Klicken Sie erneut in der Anzeige, um die Zusammenfassung wieder zu aktivieren.) Überschüssige Getreide-Icons werden im NAHRUNGSMITTELSPEICHER gesammelt. Je mehr überschüssige Nahrungsmittel die Stadt produziert, desto schneller wächst sie. Washington produziert außerdem drei Schilde. Schilde bedeuten Rohstoffe, die zum Unterhalt vorhandener Einheiten und Bau neuer Objekte erforderlich sind. Da Sie zur Zeit noch keine Einheiten unterhalten, gelangen die Schilde aus diesen Runden direkt in den PRODUKTIONSBALKEN. Zusätzlich produziert die Stadt drei Pfeile, die Handelsgüter bedeuten. Handelsgüter werden in drei Kategorien unterteilt: Steuern (Gold), Luxusartikel (Kelch) und Wissenschaft (Reagenzgläser). Derzeit werden zwei Pfeile für die Wissenschaft verwendet, der dritte sorgt für Steueraufkommen.

Klicken Sie auf VERBESSERUNGEN unter dem Stadtnamen, um die Anzeige der Liste der STADTVERBESSERUNGEN aufzurufen. Der VERBESSERUNGSPLAN von Washington zeigt, daß das einzige Gebäude der Stadt der Palast ist. Der Palast bedeutet, daß Washington die Hauptstadt Ihrer Zivilisation ist.

ERSTE PRIORITYÄTEN

Zu Beginn eines Spiels stürzen so viele Informationen auf Sie ein, daß es nicht einfach ist, zu entscheiden, was als erstes zu tun ist. Es gibt vier Prioritäten, die Sie im Anfangsstadium des Spiels beachten müssen: Verteidigung, Forschung, Wachstum und Entdeckung.

Verteidigung: Ihre wichtigste Priorität ist die Verteidigung von Washington gegen potentielle Feinde. Wer weiß schon, wer in all den unerforschten Gebieten auf der Lauer liegt? Um die Stadt zu verteidigen, müssen Sie eine Militäreinheit bauen. Nach der Gründung beginnt die Stadt automatisch, eine Verteidigungseinheit zu bauen. Das PRODUKTIONSFELD zeigt, daß Washington zur Zeit eine Kriegereinheit produziert.

Forschung: Der Wissenschaftsteil Ihres Handelseinkommens dient zur Erforschung neuer Zivilisationsfortschritte. Zivilisationsfortschritte sind Entdeckungen und Technologien, die Ihnen erlauben, neuere und bessere Militäreinheiten, Stadtverbesserungen und Weltwunder zu bauen.

Wachstum: Wenn ihre Stadt überschüssige Nahrungsmittel produziert, wächst schließlich die Bevölkerung. Ist der NAHRUNGSMITTELSPEICHER vollständig mit Getreide gefüllt, so erhält die Stadt einen weiteren Bürger. Stetiges Wachstum der Stadt führt zur erhöhten Produktivität und zum

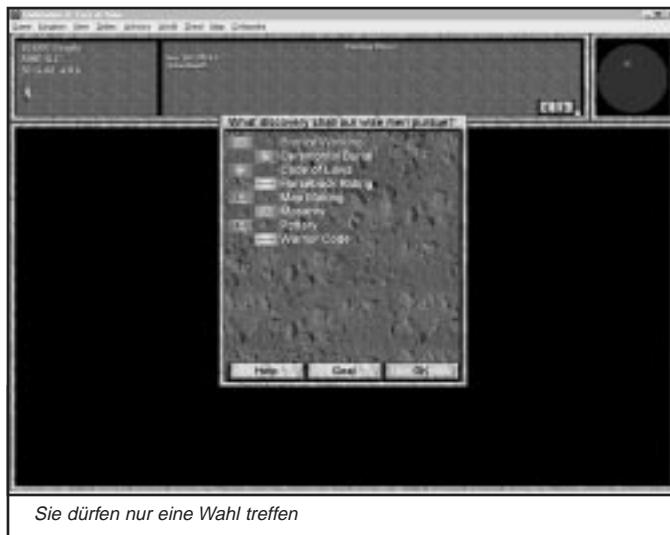
Ausbau Ihrer Zivilisation, indem Sie mehr Siedler bauen und zur Kolonisierung des Kontinents ausschicken.

Entdeckung: Wenn Sie die dunklen Teile Ihrer Karte nicht erforschen, wissen Sie nicht, welche Nutzen oder Gefahren sich dort verbergen. Wenn Sie Extraeinheiten verwenden, um die Umgebung zu erforschen, können Sie Dörfer von kleineren Stämmen (die Ihnen oft solche Nutzen wie Geld und neue Entdeckungen anbieten können), Standorte für neue Städte und benachbarte Zivilisationen finden.

Wenn Sie genug von Washington gesehen haben, schließen Sie die STADTANZEIGE, indem Sie AUSG. unter dem Stadtnamen anklicken.

ZIVILISATIONSFORTSCHRITTE ERFORSCHEN

Nachdem Sie die STADTANZEIGE geschlossen haben, endet Ihre erste Runde. Zu Beginn der nächsten Runde werden Sie zur Wahl des ersten Zivilisationsfortschritts, den Sie erforschen möchten, aufgefordert.



Zu Beginn des Spiels besitzt Ihre Zivilisation nur ein geringes Wissen, das normalerweise Bewässerung, Bergbau und Straßenbau umfaßt. (In einigen Spielen können Sie zu Beginn des Spiels besondere Startfortschritte erhalten, in diesem Tutorial kennen Sie beispielsweise schon Alphabet und Schrift.) Den größten Teil Ihres Wissens im Spiel gewinnen Sie durch Forschung. Die Reihenfolge der Erforschung von Fortschritten hängt von Ihrer Strategie ab. Im Tutorial verwenden wir eine konservative Verteidigungsstrategie. Sie können mit eigenen Forschungsstrategien experimentieren, wenn Sie das Spiel etwas besser kennen.

Wenn das Menü der Fortschritte erscheint, wählen Sie Bronzeverarbeitung, und klicken Sie dann OK an. Wir haben Bronzeverarbeitung gewählt, weil die Entdeckung dieses Fortschritts Ihnen erlaubt, eine Phalanxeinheit zu bauen. Phalanxen sind bei der Verteidigung einer Stadt doppelt so wirksam wie Krieger.

Die zur Erforschung der Entdeckungen benötigte Zeit hängt davon ab, wieviel Forschung Ihre Stadt zur Zeit generiert. Vergessen Sie nicht, daß

Wissenschaft ein Bestandteil des Handels ist. *Wählen Sie HANDELSBERATER im Menü BERATER, oder drücken Sie die F5-Taste.* Auf dieser Anzeige sehen Sie, daß die Erforschung neuer Entdeckungen zur Zeit fünf Runden dauert. Je mehr Reagenzgläser Sie pro Runde produzieren, desto schneller machen Sie Entdeckungen. *Klicken Sie OK an, um das HANDELSBERATER-Fenster zu schließen.*

Wie Sie am STATUS sehen können, sind 20 Jahre Spielzeit vergangen. (Beim Schwierigkeitsgrad STAMMESFÜHRER dauern Runden zu Beginn je 20 Jahre. Im Verlauf des Spiels werden die Runden kürzer, zuerst zehn Jahre pro Runde, dann fünf, zwei und schließlich ein Jahr pro Runde).

Die Verteilung des Handelsaufkommens auf die Bereiche Steuern, Wissenschaft und Luxusgüter kann in einem gewissen Umfang auf Ihre Bedürfnisse eingestellt werden. *Wählen Sie STEUERSATZ aus dem KÖNIGREICH-Menü.* Wie Sie sehen, befinden sich drei Regler im STEUERSATZ-Fenster, mit denen Sie die prozentualen Anteile der drei Handelselemente festlegen. Wenn Sie einen Regler nach links oder rechts bewegen, senken oder erhöhen Sie den Prozentsatz des Handels, der diesem Element zugeordnet ist, und verändern automatisch den Anteil der anderen Elemente, so daß der Gesamtsatz immer 100 Prozent beträgt.

Anders als bei **Civilization** und **CivNet** bestimmt **Civilization II: Test of Time** einen maximalen Prozentsatz des Handels, der den Steuern, Luxusartikeln und der Wissenschaft zugeordnet werden kann. Dieser hängt von der Regierungsform Ihrer Zivilisation ab. Sie starten das Spiel als Despotie, in der einem Handelselement maximal 60 Prozent zugeordnet werden können. Die Standardeinstellung ist 60 Prozent für Wissenschaft und 40 Prozent für Steuern. Sie sollten sich in diesem Spielstadium der Wissenschaft widmen, und das Wohlbefinden Ihrer Bürger erfordert noch keine Luxusartikel. Die Standardeinstellung ist daher in Ordnung. *Schließen Sie das STEUERSATZ-Fenster, indem Sie OK anklicken.*

WÄHREND DESSEN, IN DER STADT...

Schauen wir uns an, was in der Stadt nach der ersten Runde geschah. *Öffnen Sie die STADTANZEIGE von Washington, indem Sie das Stadtbild auf der Karte anklicken.* Einiges hat sich getan, seit Sie Washington zuletzt angesehen haben. *Schauen Sie auf den NAHRUNGSMITTELSPEICHER.* Er ist nicht mehr leer. Das ist die überschüssige Nahrung, die von der Stadt in der ersten Runde produziert wurde. Sie wird zur späteren Verwendung im NAHRUNGSMITTELSPEICHER gelagert. Ein Blick in den unteren Teil der Anzeige macht Sie darauf aufmerksam, daß es noch neun Runden dauert, bis die Stadtbevölkerung wächst.

Schauen Sie sich den PRODUKTIONSBALKEN an. Ebenso wie der NAHRUNGSMITTELSPEICHER ist es nicht mehr leer. Die drei Schilder, die in der ersten Runde produziert wurden, wurden dazu verwendet, die in Produktion befindliche Kriegereinheit zu bauen. Sie wird in drei Runden fertiggestellt sein.

Klicken Sie auf AUSG., um die STADTANZEIGE zu schließen.

IHRE ERSTE EINHEIT

Bis Ihre Kriegereinheit fertiggestellt ist, haben Sie wenig zu tun. *Drücken Sie die Eingabetaste dreimal.* Dies ist nun Ihre fünfte Runde, und Sie haben soeben Ihre erste Militäreinheit gebaut. Die Kriegereinheit blinkt jetzt im Stadtquadrat. Dies bedeutet, daß diese Einheit nun Befehle entgegennehmen kann.

Es gibt zwei Dinge, die Sie mit Ihrer ersten Militäreinheit tun können: Sie können mit ihr die Stadt verteidigen. Es ist selten klug, die Stadt unverteidigt zu lassen. Dies gilt besonders, wenn eine feindliche Einheit in der Nähe ist. Zu Beginn des Spiels ist die Welt jedoch spärlich bevölkert. Sie können daher das Risiko eingehen und die Einheit zur Erforschung des Geländes außerhalb des STADTRADIUS ausschicken.

Wenn Sie sehr neugierig sind, möchten Sie wahrscheinlich wissen, was das Dorf des kleinen Stammes im Nordwesten für Sie bereithält. Immerhin könnten Sie eine weitere Kriegereinheit finden - oder etwas besseres. Behalten Sie jedoch stets im Kopf, daß die Ergebnisse beim Finden eines kleinen Stammes zufällig sind und die Konsequenzen nicht immer angenehm sein müssen. *Bewegen Sie die Kriegereinheit in den Nordwesten, indem Sie auf dem Ziffernblock die [7] drücken.* Beachten Sie, daß bei der Bewegung neben ein schwarzes Feld alle daneben liegenden schwarzen Felder aufgedeckt werden. Die meisten Einheiten können ein Feld weit "sehen" - auf diese Weise entdecken Sie das umliegende Terrain und nehmen es in Besitz. Zu diesem Zeitpunkt haben ihre Krieger noch kein "unbekanntes Terrain" betreten, also können Sie nur jene 21 Quadrate einsehen, die Sie schon zu Beginn des Spiels kannten.

Ihre Runde endet automatisch, wenn Ihre letzte Einheit ihre Bewegung beendet. Da sich die Krieger nur um ein Quadrat pro Runde bewegen können, ist Ihre Runde jetzt vorbei.

IHR ERSTER ZIVILISATIONSFORTSCHRITT

Wir kehren gleich zur Entdeckung der Welt zurück. Jetzt ist erst mal etwas Interessanteres geschehen: Am Anfang dieser Runde verkünden Ihre Wissenschaftler, daß sie das Geheimnis der Bronzeverarbeitung entdeckt haben. Wir gratulieren Ihnen! Sie haben Ihren ersten Zivilisationsfortschritt entdeckt. Nach der ersten Meldung der Entdeckung erscheint der TECHNOLOGIEBAUM - ein Teil der CIVIOPÄDIE. Die Civilopädie ist eine Bildschirmencyklopädie über die Fakten des Spiels. Der CIVIOPÄDIE-Bildschirm, der nach der Entdeckung jedes Fortschritts erscheint, zeigt die Einheiten, Verbesserungen und Wunder, die Sie als Resultat des Fortschrittes bauen können, sowie die neuen Forschungsprojekte, die jetzt zur Verfügung stehen. Die Bronzeverarbeitung erlaubt Ihnen, Phalanxeinheiten und das Wunder Koloß zu bauen oder die Währung zu erforschen. Sie könnten nun auch die Eisenverarbeitung erforschen, allerdings nur, wenn Sie schon den Kriegerkodex entdeckt haben. *Erforschen Sie die Fortschrittspfade im Technologiebaum, indem Sie auf den Button BAUM klicken und den Namen der Sie interessierenden Technologie wählen. Schließen Sie anschließend die CIVIOPÄDIE wieder.*

Die Liste der Forschungsoptionen erscheint noch einmal, damit Sie den nächsten zu entdeckenden Fortschritt wählen können. Da die Bronzeverarbeitung Ihnen die Fähigkeit gegeben hat, eine gute Verteidigungseinheit zu bauen, können Sie jetzt ein Forschungsprojekt wählen, das Ihre Wachstumsmöglichkeiten verbessert. *Wählen Sie Keramik aus dem Menü, und klicken Sie dann OK an.*

PRODUKTION ÄNDERN

Sie sollten nun wieder Ihre Stadt anschauen. *Öffnen Sie die STADTANZEIGE von Washington, indem Sie das Bild der Stadt auf der Landkarte anklicken.* Wenn Sie das PRODUKTIONSFELD ansehen, werden Sie feststellen, daß die Stadt automatisch mit der Herstellung einer zweiten Kriegereinheit angefangen

hat. Die Stadt wird ohne Unterlaß die zuletzt bestellten Einheiten produzieren, solange sie keine anderweitigen Befehle erhält.

Da Ihre Stadt immer noch unverteidigt ist, müssen Sie eine Einheit bauen, die Washington vor möglichen Angreifern schützt. Eine Phalanx ist eine bessere Defensiveinheit, also *klicken Sie auf das Kriegersymbol im Produktionsfeld*. Ein Menü mit der Liste der Produktionsoptionen erscheint. *Wählen Sie Phalanx, indem Sie die entsprechende Option anklicken. Klicken Sie OK an, um das Menü PRODUKTION zu verlassen.* Das Phalanx-Icon erscheint nun über dem Produktionsfeld, um anzuseigen, daß die Stadt eine Phalanx baut. *Klicken Sie AUSG. an, um die STADTANZEIGE zu schließen.*

EINEN KLEINEN STAMM FINDEN

Erinnern Sie sich an Ihre Kriegereinheit? Sie blinkt wieder und zeigt damit an, daß sie bereit ist, sich weiterzubewegen. Da sie sich neben dem Dorf befindet, *sollten Sie nun Ihr Spiel speichern, indem Sie SPIEL SPEICHERN aus dem SPIEL-Menü wählen oder Strg[S] drücken.*

Zu Beginn des Spiels haben Sie eine "Hütte" nordwestlich von Washington entdeckt. In dieser Hütte wohnt ein kleiner Stamm. Kleine Stämme sind keine konkurrierenden Zivilisationen, sondern kleine Dörfer, deren Bewohner Ihnen wahrscheinlich helfen können.

Sie werden nun Kontakt mit diesem Stamm aufnehmen. Man kann nie wissen, was sich daraus entwickelt - die Resultate sind immer zufällig. Sie könnten ein Geschenk des Wissens oder Gold erhalten. Der Stamm könnte eine Söldnereinheit bilden und Ihnen beitreten, oder er könnte sich entscheiden, Ihnen zu Ehren eine neue Stadt in Ihrem Reich zu gründen. Natürlich ist es auch möglich, daß es zu negativen Ereignissen kommt: Das Dorf könnte leer sein oder feindliche Barbaren beherbergen. Wenn Sie das Spiel vor der Begegnung speichern, können Sie es neu laden, falls die Entdeckung des Dorfes unerfreuliche Folgen hat.

Bewegen Sie nun Ihren Krieger ein Feld nach Westen auf die Hütte, indem Sie [4] auf dem Ziffernblock drücken. Wie bereits erwähnt, kann der Kontakt mit einem kleinen Stamm verschiedene Folgen haben. Für das Tutorial nehmen wir an, daß Sie von dem Stamm etwas Gold als Geschenk erhalten, obwohl die Entdeckung einer Militäreinheit das Spiel wesentlich beschleunigen würde.

HINWEIS ZUR UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie eine Militäreinheit von dem Stamm erhalten haben, müssen Sie sie unterstützen. Da Washington Ihre einzige Stadt ist, wird eines der dort produzierten Schilder für den Unterhalt der Einheit aufgewendet. Klicken Sie auf den Button UNTERSTÜTZUNG unterhalb des Stadtnamens um zu überprüfen, ob sich unter der neuen Einheit ein Schild befindet. Wenn ja, dann sollten Sie vielleicht in Erwägung ziehen, eine Ihrer Kriegereinheiten aufzulösen - ein Konzept, das später noch erläutert wird. (Die neue Einheit wird wahrscheinlich fortgeschrittenen sein als eine Kriegereinheit.)

BEVÖLKERUNGSWACHSTUM

Setzen Sie Ihre Entdeckungen während der nächsten Runden fort. Bewegen Sie die Krieger in das Gebiet westlich von Washington.

Bald werden zwei Dinge passieren. Als erstes wird die Bevölkerung der Stadt auf 2 anwachsen, wie die Zahl neben dem Stadtsymbol zeigt. Zweitens wird Washington die im Bau befindliche Phalanx fertigstellen. Öffnen Sie die STADTANZEIGE von Washington. Beachten Sie, daß der NAHRUNGSMITTELSPEICHER nun leer ist. In der nächsten Runde wird er sich wieder füllen, bis genug Getreide für das nächste Bevölkerungswachstum angesammelt ist.

Der BEVÖLKERUNGSPLAN enthält jetzt zwei Bürger. Auf der RESSOURCENKARTE können Sie den neuen Bürger sehen, der bereits an der Produktion von Ressourcen arbeitet. Dieser Bürger erzeugt zwei Getreide und ein Schild in einem der Grasland-Schild-Quadrat im Nordosten. Das ist vorerst in Ordnung, obwohl wir später noch für eine Optimierung sorgen können.

Es ist jetzt wieder an der Zeit, die Produktion zu ändern. So früh im Spiel ist eine Verteidigungseinheit völlig ausreichend zum Schutz der Stadt. *Klicken Sie auf das PHALANX-ICON, und wählen Sie einen Siedler im Menü PRODUKTION.* Sie sollten jetzt an die nächste Priorität denken: Wachstum. Um Ihre Zivilisation zu vergrößern, müssen Sie weitere Städte bauen, und dafür brauchen Sie Siedler. *Schließen Sie die STADTANZEIGE.*

BEFESTIGEN

Derzeit blinkt die Phalanx ein. Zum Schutz der Stadt muß die Phalanx in Washington bleiben. Einheiten bieten den besten Schutz, wenn sie befestigt sind. *Befestigen Sie die Phalanx, indem Sie BEFESTIGEN im Menü BEFEHLE wählen oder die F-Taste drücken.* Befestigte Einheiten bleiben in ihrer Verteidigungsposition, bis Sie sie von Hand neu aktivieren. Vorläufig lassen Sie die Phalanx, wo sie ist, um Washington zu bewachen

AUFLÖSUNG UND PRODUKTIONSBESCHLEUNIGUNG

Im Menü PRODUKTION sehen Sie, daß Washington zehn bis 14 Runden braucht, um eine Siedlereinheit zu produzieren. Sie können die Sache ein wenig beschleunigen. Wenn Sie in einer Ihrer Städte eine Einheit auflösen, erhält das aktuelle Produktionsprojekt die Hälfte der ursprünglichen Produktionskosten der Einheit (in Schilden). *Bewegen Sie die Kriegereinheit (oder, sofern vorhanden, die Einheit des kleinen Stamms) zurück in die Stadt und öffnen Sie die STADTANZEIGE erneut.* Je nachdem, wie weit die Krieger herumgekommen sind, kann die Rückkehr einige Runden dauern. Falls neue Ereignisse auftreten sollten, überfliegen Sie den nächsten Abschnitt um zu wissen, was zu tun ist. Sobald sie in Washington angekommen sind, *klicken Sie auf das Symbol der Kriegereinheit im INFO-Fenster oben rechts auf dem Bildschirm.* Sie können die Einheiten auseinanderhalten, indem Sie auf das Befestigungs-Symbol um Ihre Phalanx achten. *Wenn Sie aus Versehen die Phalanx anklicken, wählen Sie die Option Keine Änderung und klicken Sie auf OK.* Klicken Sie anschließend auf die andere kleine Figur. *Wählen Sie im Optionsmenü AUFLÖSEN, und klicken Sie OK an.* Schauen Sie jetzt auf den PRODUKTIONSBALKEN. Fünf Schilder erscheinen, sobald der Krieger (oder die andere Einheit) aufgelöst wurde. Überprüfen Sie die STADTRESSOURCEN: Washington sollte nun pro Runde vier Schilder produzieren. *Schließen Sie die STADTANZEIGE.*

DAS LANGE WARTEN

Bald werden Ihre weisen Männer Keramik entdecken. Neben der Erforschung der Seefahrt und dem Bau zweier neuer Wunder können Sie dank Keramik Kornspeicher bauen, die die Hälfte des Nahrungsvorrats der Stadt erhalten, wenn ein neuer Bürger in die Stadt kommt. Dadurch wird das Wachstum Ihrer Städte stark beschleunigt. Das Wunder Pyramiden ist eine Art nationaler Kornspeicher für alle Ihre Städte, so daß sich jede neu gegründete Stadt so verhält, als hätte sie einen Kornspeicher. Die Produktion von Wundern dauert zu lange, um in diesem Tutorial vorgestellt zu werden, doch werden sie während des Spiels immer wichtiger und wertvoller.

Unser nächstes Ziel ist die Entdeckung von Handel. Dazu müssen Sie sowohl den Gesetzkodex (benötigt das Alphabet als Voraussetzung) als auch die Währung erforschen. Der Gesetzkodex führt auch zur Monarchie, einer fortgeschritteneren Regierungsform, die Ihnen helfen wird, Ihre Produktivität zu erhöhen. *Wählen Sie Gesetzkodex als nächsten Fortschritt, der erforscht werden soll. Drücken Sie [Enter], um die nächsten Runden zu beenden.*

Schon bald werden Sie darüber informiert, daß Washington die Produktion der Siedlereinheit abgeschlossen hat. Wählen Sie die Option ZOOM ZUR STADT im Benachrichtigungsmenü, um die STADTANZEIGE zu öffnen. Ändern Sie dann die Produktion, damit Washington einen Kornspeicher baut.

Sie werden feststellen, daß die Bevölkerung von Washington um 1 zurückgegangen ist. Das liegt daran, daß Siedlereinheiten Bürger repräsentieren, die die Stadt verlassen, um das umliegende Terrain zu verbessern oder neue Städte zu gründen. In der Despotie benötigen Einheiten, deren Anzahl die der Stadtbevölkerung übertrifft, einen Schild pro Runde als Unterhaltskosten. Im Moment haben Sie zwei Einheiten, aber nur einen Bürger. Der NAHRUNGSMITTELSPEICHER zeigt, daß die Bevölkerung bald wieder wachsen wird. Daher besteht diese Situation nur vorübergehend. *Schließen Sie die STADTANZEIGE.*

IHR REICH ERWEITERN

Jetzt sollte Ihr Reich erweitert werden. *Bewegen Sie Ihren Siedler ein Feld nach Nordwesten, eines nach Westen und dann drei Felder nach Südwesten. Ihre Siedler befinden sich nun auf Grasland in der Nähe eines Waldes. Verwenden Sie den Befehl STADT BAUEN, oder drücken Sie [B], um eine neue Stadt zu bauen. Sie können der Stadt einen beliebigen Namen geben. Wir nennen sie "New York."*

Wenn sich die STADTANZEIGE von New York öffnet, werden Sie einige Unterschiede zu der ersten Stadtanzeige von Washington bemerken. Obwohl New York genauso viel Nahrung erzeugt wie Washington, ist das Handelsaufkommen wesentlich geringer. Das liegt daran, daß die einzige Sonderressource im Stadtradius von New York aus Wild besteht, das Nahrung und Schilde, aber keinen Handel produziert.

Eine weitere Besonderheit besteht darin, daß nicht der gesamte Stadtbereich von New York sichtbar ist. Das liegt daran, daß sich in der Nähe noch unerforschtes Terrain befindet. Damit die Stadt den gesamten STADTRADIUS nutzen kann, muß das benachbarte Gelände entdeckt werden. Sie sollten dies so bald wie möglich tun, da Sie niemals wissen, welche nützlichen Ressourcen im Dunkeln versteckt sind. New York produziert gerade eine Phalanx. Da diese Stadt ebenfalls geschützt werden muß, ist eine Phalanx ideal. *Schließen Sie die STADTANZEIGE.*

Wenn Sie darüber informiert werden, daß Ihre Zivilisation den Gesetzkodex entdeckt hat, *erforschen Sie Währung und anschließend Handel*.

Nach einigen weiteren Runden stellt New York seine Phalanx fertig. Ändern Sie die Produktion in New York zu einem Siedler. Während Sie auf dessen Fertigstellung warten, können Sie das verdeckte Terrain im Westen von New York erforschen. Bewegen Sie die Phalanx nach Westen und marschieren Sie dann nach Norden und Süden, um die schwarzen Felder aufzudecken. Bringen Sie die Einheit anschließend nach New York zurück und befestigen Sie sie.

Einige Runden später stellt Washington seinen Kornspeicher fertig. Öffnen Sie die Stadtanzeige und veranlassen Sie den Bau einer weiteren Siedlereinheit in Washington. Sie können diese Siedler dazu verwenden, das Terrain in der Umgebung von New York und Washington zu verbessern.

Im weiteren Verlauf entdecken Sie auch den Handel. Um Ihre Regierungsform in eine Monarchie zu ändern, sollten Sie nun Feierliche Bestattung und danach Monarchie erforschen. Nachdem Sie den Handel entdeckt haben werden Sie darüber informiert, daß Sie nun Karawanen bauen können. Karawanen können zwischen zwei Städten umherreisen und benötigte Handelsgüter transportieren. Der Handel zwischen Ihren eigenen Städten kann recht einträglich sein, das große Geld machen Sie jedoch durch den Handel mit anderen Zivilisationen. Da Sie bislang noch keine Rivalen getroffen haben, sollten Sie in beiden Städten weiterhin Siedler produzieren.

DAS GELÄNDE VERBESSERN

Schon bald hat New York seinen Siedler fertiggestellt. Ändern Sie die dortige Produktion in einen Kornspeicher. Wenn die Siedlereinheit aktiv wird, bewegen Sie sie ein Quadrat in den Nordwesten von New York, zum Grasland-Schild-Quadrat (drücken Sie dazu die 7 auf dem Ziffernblock). Öffnen Sie anschließend New Yorks Stadtanzeige.

Wenn Sie die RESSOURCENKARTE vorn New York anschauen werden Sie feststellen, daß das Grasland-Schild-Quadrat nordwestlich der Stadt ein Schild und zwei Nahrungseinheiten erzeugt. (Falls es das noch nicht tut, geschieht dies beim nächsten Bevölkerungswachstum.) Sie können den Bürger, der auf dem Wild-Quadrat arbeitet nehmen, und ihn vorübergehend auf das Grasland-Schild-Quadrat versetzen. Das ist nicht schlecht, aber Sie können Ihre Siedlereinheit verwenden, um die Produktion in diesem Geländequadrat zu verbessern. Schließen Sie die STADTANZEIGE. Wenn die Siedler aktiv werden, wählen Sie STRASSE BAUEN vom Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die R-Taste.

Während der nächsten Runden sind die Siedler damit beschäftigt, eine Straße zu bauen. Sobald die Siedler wieder aktiv sind, können Sie auf der Karte sehen, daß nun eine Straße aus New York in Richtung Nordwesten führt. Öffnen Sie erneut die STADTANZEIGE von New York, und schauen Sie auf die RESSOURCENKARTE. Nach dem Bau der Straße produziert das gleiche Grasland-Schild-Quadrat jetzt zusätzlich auch ein Handelsgut-Icon. Das ist nicht der einzige Vorteil, den Sie von Straßen haben: Einheiten verbrauchen auf Straßen nur ein Drittel der Bewegungspunkte - unabhängig vom Terrain, über das sie sich bewegen. Schließen Sie die STADTANZEIGE.

Sie mögen es kaum für möglich halten, aber das Gelände kann noch weiter verbessert werden. Wenn die Siedler wieder aktiv werden, wählen Sie BEWÄSSERUNG BAUEN vom Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die 1 - Taste. Das Bauen von Bewässerungsanlagen dauert etwas länger als der Straßenbau. Es ist wahrscheinlich, daß während der Wartezeit in Washington ein Siedler fertiggestellt wird. Ändern Sie die Produktion in Washington zu

einer Bibliothek um die Forschungsleistung in Washington um 50% zu steigern und schicken Sie den Siedler nach Nordosten, um im Grasland-Schild-Quadrat Straßen und Bewässerung zu errichten.

Sie werden auch einen weiteren Zivilisationsfortschritt entdecken: Feierliche Bestattung. *Wählen Sie Monarchie als nächsten angestrebten Fortschritt.*

Einige Runden später beenden die New Yorker Siedler ihr Bewässerungsprojekt. Das Terrainquadrat erscheint nun in anderer Form, um die Bewässerung zu signalisieren. *Öffnen Sie die STADTANZEIGE für New York.* Sie stellen fest, daß die Ressourcenproduktion sich durch die Bewässerung nicht geändert hat. Normalerweise erhöht die Bewässerung die Getreideproduktion im Grasland um ein Symbol. Unter der Despotie, Ihrem derzeitigen Regierungssystem, wird jedoch die Produktion von jedem Geländequadrat, das drei oder mehr Ressourcen eines beliebigen Typs erzeugt, um Eins reduziert. Statt der drei Getreideeinheiten produziert das Quadrat immer noch zwei. Dies zeigt die Nachteile der Despotie und erklärt, warum Sie die Monarchie entdecken sollten, unter der solche Strafen nicht existieren. *Schließen Sie die STADTANZEIGE.*

Während Sie auf den nächsten Zivilisationsfortschritt warten, *schicken Sie die New Yorker Siedler nach Südwesten in den Wald und lassen sie dort eine Straße bauen. Bewegen Sie sie anschließend nach Süden und lassen Sie Straßen und Bewässerung bauen.* Falls Ihre Nachbarn, die Deutschen, vorbeischauen sollten, überspringen Sie den Abschnitt und lesen Sie unter **Eine andere Zivilisation treffen** weiter. Sobald die Washingtoner Siedler ihre Arbeiten abgeschlossen haben, *bewegen Sie sie ein Quadrat nach Westen und lassen Sie sie die Verbesserungsarbeiten wiederholen. Bauen Sie anschließend eine Straße von New York nach Washington.*

Nachdem Sie die Monarchie entdeckt haben, *erforschen Sie als nächstes Kartographie und Lese- und Schreibfertigkeit.* Jetzt ist es an der Zeit, die Regierungsform zu wechseln. Nachdem das Informationsfenster über die Monarchie erschienen ist, *wählen Sie REVOLUTION STARTEN, sobald Ihnen die entsprechende Option angeboten wird.* Es wird einige Runden der Anarchie geben, bevor sich Ihre Bevölkerung beruhigt hat, also schweifen wir ein wenig ab.

Nach der Entdeckung der Kartographie können Sie das Wunder Leuchtturm bauen, nach der Entdeckung der Schreibfertigkeit die Große Bibliothek, die Ihrer wachsenden Zivilisation viele Vorteile verschafft. zwar werden Sie diese Wunder schnell fertigstellen wollen, zunächst müssen Sie aber erst einmal wissen, wie. Nachdem New York seinen Kornspeicher fertiggestellt hat, ändern Sie die dortige Produktion in einen Marktplatz. Nachdem Sie Kartographie gelernt haben und Washington seine Bibliothek fertiggestellt hat, ändern Sie die dortige Produktion in einen Leuchtturm. Falls Sie Kartographie noch nicht entdeckt haben, bauen Sie statt dessen eine Karawane.

REGIERUNGSFORM ÄNDERN

Sie haben jetzt eine kleine, aber blühende Zivilisation eingerichtet. Es geht Ihnen gut, aber es könnte Ihnen besser gehen. Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre Zivilisation durch den Wechsel der Regierungsform weiter verbessern können.

Nach wenigen Runden erscheint ein Menü der zur Zeit verfügbaren Regierungssysteme. *Wählen Sie MONARCHIE, und klicken Sie dann OK an.* Ihre Zivilisation wird jetzt von einer Monarchie regiert. Das STEUERSATZ-Fenster erscheint, damit Sie die Verteilung des Handels auf Steuern,

Luxusartikel und Wissenschaft neu festlegen. Stellen Sie die Wissenschaftsrate auf das Maximum von 70% und schließen Sie das Fenster. Jetzt können Sie schneller Entdeckungen machen.

Und wie wirkt sich die Regierungsänderung aus? Öffnen Sie Washingtons STADTANZEIGE und untersuchen Sie die Produktionsänderungen. Die Getreideproduktion der Stadt ist auf 3 gestiegen. Das Grasland-Schild-Quadrat, das Sie bewässert haben, erzeugt jetzt drei statt zwei Getreideeinheiten. Das andere Getreide kommt vom Stadtquadrat (es wird beim Bau der Stadt automatisch bewässert). Auch der Handel ist nach dem Regierungswechsel gestiegen. Das Wal-Quadrat produziert einen zusätzlichen Handelspfeil, der wiederum die Anzahl der Reagenzgläser erhöht. Die Schildproduktion ist gleich geblieben, da die Geländequarelate um New York zur Zeit nicht mehr als zwei Schilder produzieren können. Wenn Sie die STADTANZEIGE von New York ansehen, finden Sie auch dort ähnliche Erhöhungen.

EINE ANDERE ZIVILISATION TREFFEN

Erforschen Sie mit den New Yorker Siedlern den Südwesten, wo Sie irgendwann Ihre nächsten Nachbarn, die Deutschen treffen. (Alternativ können Sie auch Besuch aus diesem Gebiet erhalten.) Ihre Hauptstadt Berlin ist recht weit entfernt. Sobald Sie deutsches Territorium betreten oder deutsche Kundschafter Ihre Felder entdecken, werden Sie von ihrer Anführerin, Kaiserin Maria Theresa, um eine Audienz ersucht. Akzeptieren Sie diese Einladung, indem Sie auf OK klicken.

Gute Kommunikation mit Ihren Nachbarn ist für Ihren Erfolg lebensnotwendig. Früh im Spiel sollten Sie alles in Ihrer Macht stehende unternehmen, um sicherzustellen, daß Sie mit benachbarten Zivilisationen gut auskommen. Dadurch schützen Sie sich vor Angriffen und gelangen möglicherweise sogar zum gewinnbringenden Austausch von Geld und Informationen. Sie können die Einstellung Ihres Gegners Ihnen gegenüber erkennen, wenn Sie zum ersten Mal Kontakt miteinander aufnehmen. Die Anführer der Rivalen stützen sich bei der Einschätzung Ihrer Persönlichkeit auf Ihr Verhalten in der Vergangenheit anderer Zivilisationen gegenüber. Da dies Ihr erster Kontakt mit einer anderen Zivilisation ist, sollte Maria Theresa Ihnen gegenüber beim ersten Treffen eine recht gute Einstellung haben - obwohl sie manchmal eine echte Kratzbüste sein kann.

Was immer Maria Theresa Ihnen anbietet, akzeptieren Sie es. Das wahrscheinlichste Resultat des Treffens wird das Angebot von Maria Theresa sein, Wissen auszutauschen oder einen Friedensvertrag zu schließen. Jedes Mal, wenn Sie ihrem Vorschlag zustimmen, verbessert sich die Einstellung von Maria Theresa. Das ist wichtig, denn Sie möchten in dieser Phase des Spiels Freunde gewinnen. Wenn die Haltung von Maria Theresa besonders gut ("enthusiastisch" oder "anbetend") ist, unterbreiten Sie den VORSCHLAG EINES PERMANENTEN STRATEGISCHEN BÜNDNISSES mit den Deutschen. Ein permanentes Bündnis ist besser als ein Vertrag, da es beiden Zivilisationen erlaubt, sich frei durch das Gebiet des Partners zu bewegen. Egal, ob das Bündnis angenommen oder abgelehnt wird, beenden Sie das Treffen, indem Sie DIESE DISKUSSION ALS BEendet ANSEHEN wählen und dann OK anklicken. Wenn das Bündnis abgelehnt wurde, bewegen Sie die Siedler so schnell wie möglich aus deutschem Territorium, um eine Verletzung des Friedensvertrags zu vermeiden. Verwenden Sie die Siedler dazu, das Terrain um New York weiter zu

verbessern.) Wenn Sie im Ruf stehen, Friedensverträge zu verletzen, werden Ihre Gegner in Zukunft weniger geneigt sein, Verträge mit Ihnen einzugehen.

Nach diesem Treffen haben Sie (vorläufig) einen Freund gewonnen und wahrscheinlich ein oder zwei kostenlose Zivilisationsfortschritte als Resultat des Technologieaustauschs mit den Deutschen erhalten. Nach dem ersten Kontakt können Sie jederzeit Verbindung zu Maria Theresa aufnehmen, indem Sie die Option AUSSENMINISTER im Menü BERATER und dort die Deutschen wählen. Maria Theresa kann sich ebenfalls jederzeit bei Ihnen melden. Sie sollten den Kontakt jedoch nicht zu oft aufnehmen, da die gegnerischen Anführer schnell genug von den Unterbrechungen haben.

Wenn die Deutschen sich während des Tutorials noch einmal mit Ihnen in Verbindung setzen, stimmen Sie ihren Wünschen zu. Während des Tutorialspiels sollten Sie die Deutschen bei Laune halten, damit sie Sie nicht angreifen. Im eigentlichen Spiel entscheiden Sie selbst, wie Sie auf die Wünsche eines Gegners reagieren.

EINE HANDELSROUTE EINRICHTEN

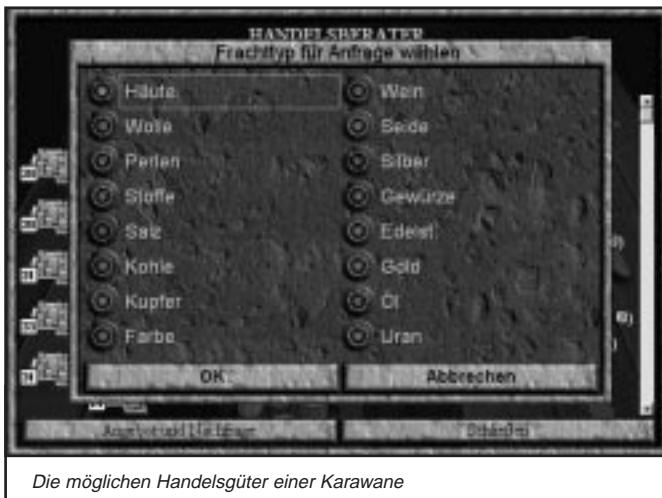
Kurz nach dem Treffen mit den Deutschen dürfte der Marktplatz in New York fertiggestellt sein. Ändern Sie die Produktion in eine Karawane, mit der Sie eine Handelsroute zwischen Ihrer Zivilisation und Berlin einrichten. (*Wenn Sie bereits eine Karawane in Washington bauen, lassen Sie in New York einen Tempel errichten.*) Handelsrouten erhöhen den Betrag des Handelsaufkommens sowohl in ihrer Heimatstadt als auch in der Stadt, mit der die Handelsroute eingerichtet wird. Handelsrouten geben der Heimatstadt in der ersten Runde nach der Einrichtung einen Gold- und Wissenschaftsbonus. Jede Stadt kann bis zu drei verschiedene Handelsrouten einrichten.

Nach der Fertigstellung der Karawane erscheint ein Menü mit der Liste der möglichen Handelsgüter. Wählen Sie nacheinander alle Handelsgüter und klicken Sie auf ANGEBOT UND NACHFRAGE um festzustellen, welche Städte mit welchen Gütern handeln. Wenn eine von Berlin gewünschten Ware auf Ihrer Liste erscheint, wählen Sie das Produkt, und klicken Sie OK an. Wenn nicht, wählen Sie ein beliebiges Produkt und klicken dann OK an. Unabhängig von den transportierten Waren bringt die Karawane Ihnen auf jeden Fall Handelserhöhung, Bargeld- und Wissenschaftsbonus ein, aber der Bargeld- und Wissenschaftsbonus ist größer, wenn Sie die von der Zielstadt gewünschten Handelsgüter liefern können. Bestätigen Sie Ihre Wahl, indem Sie OK & ZOOM anklicken. Ändern Sie nach dem Erscheinen der STADTANZEIGE die Produktion zu einem Leuchtturm. Dieses Wunder erlaubt Ihren Schiffen, die Meere ohne die Gefahr des Versinkens zu überqueren.

Sobald die Karawane aktiv wird, bewegen Sie sie in Richtung Berlin. Es dauert eine Weile, bevor Sie Berlin erreichen, da sich die Karawane mit einer Geschwindigkeit von einem Quadrat pro Runde bewegt. Die Reise lohnt sich aber. Je weiter das Ziel entfernt ist, desto größer wird Ihr Bargeld- und Wissenschaftsbonus.

Auf dem Weg nach Berlin dürften Sie einen weiteren Zivilisationsfortschritt entdecken. Wählen Sie Ihren nächsten Fortschritt: Seefahrt. Sie dürften das Geheimnis der Seefahrt wohl noch entdecken, bevor Ihre Karawane Berlin erreicht. Als nächstes Ziel wählen Sie die Republik. Falls New York den Tempel fertigstellt, bevor die Karawane Berlin erreicht, beginnen Sie mit dem Bau der Großen Bibliothek. Dieses Wunder verhilft Ihnen zu jedem Fortschritt, den bereits zwei andere Zivilisationen entdeckt haben.

Auf Ihrer Handelsroute erreicht Ihre Karawane inzwischen Berlin. In einigen Fällen wird eine Karawane auf ihrem Weg zum Ziel eine Ihrer Städte passieren. In diesem Fall erscheint eine Liste von Optionen. Sie können eine Handelsroute mit dieser Stadt einrichten (was Sie derzeit nicht tun wollen). Wenn die Stadt zu Ihrer Zivilisation gehört und an einem Wunder der Welt arbeitet, können Sie die Karawane auch beim Bau des Wunders helfen lassen. Bei der Wahl dieser Option wird die Karawane aufgelöst und es werden der Produktion des Wunders 60 Schilde hinzugefügt. Dies ist eine ausgezeichnete Methode zur Beschleunigung des langwierigen Baus der Weltwunder. Allerdings möchten Sie eine Handelsroute mit einer anderen Stadt einrichten, daher *lassen Sie die Karawane weiterziehen*.



Setzen Sie die Bewegung der Karawane fort, bis Sie Berlin erreichen, und bewegen Sie dann die Einheit in die Stadt. Sie haben jetzt Ihre erste Handelsroute eingerichtet. Eine Nachricht erscheint, um Ihnen mitzuteilen, wieviel Geld Sie als sofortigen Bonus erhalten. Die gleiche Anzahl von Reagenzgläsern wird Ihrem aktuellen Forschungsprojekt zugeteilt. Öffnen Sie die STADTANZEIGE von Washington (oder von New York, wenn die Karawane von dort kam.) Klicken Sie auf den INFO-Button um festzustellen, daß die Handelsroute nun im Infokasten aufgelistet wird und daß das Handelsaufkommen durch die Handelsroute gestiegen ist.

ENDE

Das war das Tutorial. Sie sollten jetzt mit den Grundlagen von **Civilization II: Test of Time** vertraut sein. Sie können das Tutorialspiel fortsetzen und sehen, wie sich die Dinge weiterentwickeln, oder ein neues Spiel auf einer vom Computer erstellten Welt starten. Denken Sie daran: Bislang haben Sie beim Erlernen des Spiels nur an der Oberfläche gekratzt. Stützen Sie sich bei der Bewältigung neuer Konzepte im Verlauf des Spiels auf den Rest des Handbuchs und die CIVIOPÄDIE.

Viel Spaß und viel Glück! Möge Ihre Herrschaft lang und fruchtbar sein.



EIN SPIEL EINSTELLEN

Wenn Sie das Spiel starten, beginnt die Einführungssequenz. Sie können die Sequenz vollständig anschauen oder mit einer beliebigen (Maus-)Taste abbrechen.

Zu Beginn eines Spiels von **Civilization II: Test of Time** müssen Sie die Umstände wählen, unter denen Sie spielen wollen. Dazu gehören die Zahl und Standorte (Ausgangspunkte) Ihrer Gegner und die Wahl der Umweltparameter und der physikalischen Parameter der Welt, die Sie erforschen werden.

IHRE ERSTE ENTSCHEIDUNG

Das Einstellen des Spiels bedeutet, auf einer Reihe von Optionsbildschirmen einfache Entscheidungen zu treffen. Die Optionen werden im folgenden erklärt.

Einspieler-Spiel starten: Führt Sie zur nächsten Stufe der Optionen, die weiter unten beschrieben wird.

Multiplayer-Spiel starten: Ein Spiel mit anderen menschlichen Mitspielern starten. Die Optionen vor dem Spielstart sind bei dieser Art von Spiel ein wenig anders, Details hierzu finden Sie im Abschnitt **Multiplayer-Spiele**.

Ruhmeshalle ansehen: Sehen Sie eine Bewertung früherer Eroberer und Despoten.

Mitwirkende: Finden Sie heraus, wer für die Spiele verantwortlich ist.

Nachdem Sie eine Option gewählt haben, klicken Sie OK an, um die Einstellungen fortzusetzen oder ABBRUCH, um **Civilization II: Test of Time** zu verlassen.

Wenn Sie ein Einspieler-Spiel gewählt haben, stehen Ihnen folgende Optionen zur Auswahl:

Original-Spiel: Sie lenken die Siedler auf einer erdähnlichen Welt. (Auf Wunsch können Sie sogar die tatsächliche Topographie der Erde verwenden.)

Science-fiction-Spiel: Ihre Zivilisation besteht aus einer Gruppe von Kolonisten, die eine Bruchlandung auf einem abgelegenen, unbewohnbaren Planeten machen mußte. Wenn Sie erfolgreich sind, können Sie mehrere Welten in diesem Sonnensystem besiedeln.

Fantasy-Spiel: Sie leiten einen Fantasy-Stamm auf einer vierstöckigen Welt voller Magie und Fantasy.

Erweitertes Original-Spiel: Startet eine erweiterte Version des Original-Spiels, in der das Erreichen von Alpha Centauri nicht das Ende des Spiels bedeutet. Sie müssen einen weiteren Planeten kolonisieren!

Midgard-Szenario starten: Dieses auf dem Fantasy-Spiel basierende Szenario enthält Aufträge, vorbestimmte Ereignisse und Handlungselemente. Ihre Aufgabe besteht darin, den bösen Zauberer Volsang zu besiegen, bevor er die Welt von Midgard verwüsten kann.

Szenario beginnen: Wählen Sie diese Option, um ein Szenario zu laden. Sie können eigene Spielszenarien entwickeln oder Szenarien spielen, die Ihre Freunde als Herausforderung konstruiert haben. Um erfolgreich geladen zu werden, müssen die Szenarien mit **Civilization II: Test of Time** erstellt worden sein. Ältere Szenarien aus anderen **Civ II**-Spielen sind nicht kompatibel, obwohl Landkarten, die mit dem Landkarteneditor von **Civ II** erstellt wurden, funktionieren sollten.

Ein gespeichertes Spiel laden: Setzten Sie ein zuvor gespeichertes Spiel fort. Im Dialogfeld erscheinen alle in diesem Verzeichnis gespeicherten Spiele. Sie können die Ordner wechseln, um Spielstände auch an anderen Orten zu finden. Jedes Spiel speichert seine Spielstände in einem eigenen Ordner ab. Wählen Sie, welches Spiel Sie laden möchten.

Wenn Sie das Original, erweiterte Original, Science-fiction- oder Fantasy-Spiel gewählt haben, können Sie aus folgenden Optionen wählen:

Ein neues Spiel starten: Beginnen Sie ein ganz neues Spiel. Die Wahl dieser Option bedeutet, daß Sie durch die Vorspieloptionen-Bildschirme gehen, die unten beschrieben werden.

Auf vorbereiteter Welt starten: Spielen Sie auf einer vorgefertigten Karte, die mit dem LANDKARTENEDITOR von **Civilization II** erzeugt oder aus einem gespeicherten Spiel extrahiert wurde. Das aktuelle Verzeichnis aller gespeicherten Karten erscheint in einem Dialogfeld. Wählen Sie, welche Karte Sie laden wollen. Sie können das Verzeichnis wechseln, um anderweitig gespeicherte Karten zu finden.

Welt maßschneidern: Erstellen Sie Ihre eigene Welt mit allen Einzelheiten wie Landform, Klima und geologischem Alter. Wenn Sie diese Option wählen, sehen Sie alle Setup-Bildschirme, nicht nur die wichtigsten.

EINSTELLUNG DER SPIELOPTIONEN

Diese Optionsbildschirme reichen von Entscheidungen mit weltweiten Konsequenzen bis zur Wahl des Namens Ihres Stammesführers. Wenn Sie zu irgendeinem Zeitpunkt einen früheren Parameter ändern wollen (Sie wollen

plötzlich wissen, wie ein Dschungelplanet aussehen würde, aber Sie haben diesen Bildschirm bereits beendet), klicken Sie ABBRUCH auf jedem beliebigen Bildschirm an, um zum vorherigen Bildschirm „zurückzublättern“, damit Sie eine andere Wahl treffen können. Wenn Sie mit Ihren getroffenen Wahlen zufrieden sind, klicken Sie OK an, um mit dem nächsten Bildschirm fortzufahren. Wenn Sie sich überraschen lassen wollen, können Sie WILLKÜRLICH anklicken, damit das Spiel einen Parameter für Sie wählt.

DIE GRÖSSE DER WELT BESTIMMEN

Die gewählte Größe der Karte bestimmt, wie groß das Gebiet ist und wie lange es dauert, dieses Spiel zu spielen.

Klein: Diese Karte führt zu kurzen, äußerst intensiven Spielen. Die Stämme finden einander schnell.

Normal: Dies ist die Standardkarte.

Groß: Diese ausgedehnten Landkarten benötigen länger, um erforscht und ausgebeutet zu werden. Entsprechend länger dauern auch die Spiele.

Maßgeschnitten: Wählen Sie diese Option, um die Länge und Breite Ihrer Landkarte anzugeben. Das Dialogfeld erklärt die Grenzen Ihrer Wahlmöglichkeiten.

BESTIMMEN: LANDMASSE

Dieser Parameter bestimmt den Prozentsatz der Geländequadrate, die Land sind.

Klein: Diese Option gibt Ihrer Welt eine kleine Zahl von Landquadraten und eine große Zahl von Ozeanquadraten.

Normal: Diese Option gibt Ihnen eine etwa gleiche Zahl von Land- und Ozeanquadraten.

Groß: Diese Option generiert eine große Zahl von Landquadraten und eine kleine Zahl von Ozeanquadraten.

BESTIMMEN: LANDFORM

Dieser Parameter bestimmt die Form der Landmassen in Ihrer Welt.

Archipel: Diese Option produziert eine verhältnismäßig große Zahl von relativ kleinen Kontinenten.

Normal: Die Wahl dieser Option gibt Ihnen eine Welt mit einer durchschnittlichen Zahl von durchschnittlich großen Kontinenten.

Kontinente: Diese Option produziert ein oder zwei große Landmassen.

BESTIMMEN: KLIMA

Dieser Parameter bestimmt die Häufigkeit, mit der bestimmte Geländetypen erscheinen.

Trocken: Die Wahl dieser Option gibt Ihrer Welt eine große Zahl von „trockenen“ Geländequadrate wie Steppen und Wüsten.

Normal: Diese Option produziert in etwa gleich viele „nasse“ und „trockene“ Geländequadrate.

Naß: Diese Option produziert eine große Zahl von „nassen“ Geländequadrate wie Grasland, Forst, und Sumpf. Sie erhöht auch die Zahl und Länge der erzeugten Flüsse.

BESTIMMEN: TEMPERATUR

Dieser Parameter bestimmt die Häufigkeit, mit der bestimmte Geländetypen erscheinen.

Kühl: Diese Option produziert eine große Zahl von polaren Geländequadrate wie Tundra und Gletscher.

Gemäßigt: Die Wahl dieser Option gibt Ihrer Welt eine durchschnittliche Zahl Quadrate von jedem Geländetyp.

Warm: Diese Option produziert eine große Zahl von tropischen Geländequadrate wie Wüste, Steppe und Dschungel.

BESTIMMEN: ALTER

Dieser Parameter bestimmt, ob die Geländequadrate nahe beieinander liegen oder weit verstreut sind.

3 Milliarden Jahre: Diese Option produziert eine junge Welt, in der Geländequadrate nahe beieinander liegen.

4 Milliarden Jahre: Diese Option produziert eine Welt mittleren Alters, in der die Vergletscherung und Plattentektonik dazu führen, daß die Gelände abwechslungsreich sind.

5 Milliarden Jahre: Diese Option produziert eine alte Welt, in der Naturmächte und Chaos die Geländeaufteilung völlig willkürlich gestaltet haben.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad, mit dem Sie spielen wollen. Obwohl **Civilization II: Test of Time** nicht unbedingt schwieriger ist als seine Vorgänger, gibt es einige neue Features und Anpassungen, die den Spielern früherer Versionen nicht vertraut sind. (Neue Spieler brauchen sich keine Sorgen zu machen, denn sie haben keine schlechten Gewohnheiten, die sie sich abgewöhnen müssen.) Wenn Sie es gewohnt sind, Civ auf einem bestimmten Schwierigkeitsgrad zu spielen, dann raten wir Ihnen, mit **Civilization II: Test of Time** eine Stufe einfacher zu beginnen.

Eine Reihe von Faktoren ändern sich dem Schwierigkeitsgrad entsprechend, darunter die allgemeine Unzufriedenheit unter Ihren Bürgern, die durchschnittliche Zahl der Barbareinheiten bei Überraschungsangriffen, die Geschwindigkeit des technologischen Fortschritts und die Gesamtzahl der Runden in diesem Spiel.

Stammesführer: Dieses leichteste Niveau empfehlen wir unseren Neulingen. Das Programm gibt dem Spieler Entscheidungshilfen.

Kriegsherr: Bei diesem Spielniveau dauert das Erreichen der Zivilisationsfortschritte länger. Kriegsherren sind gelegentliche Spieler, die sich nicht zu sehr anstrengen wollen.

Prinz: Bei diesem Schwierigkeitsgrad kommen die Fortschritte viel langsamer. Sie brauchen einige Erfahrung und Fertigkeit, um zu gewinnen.

König: Erfahrene und qualifizierte Spieler spielen oft auf diesem Niveau, wo die langsame Geschwindigkeit der Fortschritte und der brodelnde Aufruhr der Bürger eine echte Herausforderung bieten.

Kaiser: Dieses Niveau ist für alle, die gerne verlieren. Ihre Gegner halten sich nicht mehr zurück, und wenn Sie gewinnen wollen, dann müssen Sie es sich verdienen.

Gottheit: Die größte Civilization-Herausforderung für alle, die meinen, Sie können gewinnen. Sie müssen eine virtuose Leistung zeigen, um auf diesem Niveau zu überleben. Und es ist tatsächlich möglich, zu gewinnen - manchmal. Viel Glück!

NIVEAU DER KONKURRENZ

Wählen Sie zwischen drei und sieben Zivilisationen, die sich auf der Welt tummeln. Mehr Gegner bedeuten nicht unbedingt auch mehr Gefahr, obwohl mehr Gegner frühere Kontakte und ein erhöhtes Kriegsrisiko mit sich bringen. Natürlich kann der Kontakt mit anderen Zivilisationen auch Gelegenheiten für Handel, Bündnisse und Kriegsbeute bedeuten, wenn Sie siegreich sind. Je weniger Gegner Sie haben, desto länger können Sie sich friedlich erweitern und entwickeln, bevor Sie auf Gegner treffen. Barbaren gibt es allerdings immer, denn sie gelten nicht als gegnerische Zivilisation.

Ihre Zivilisation zählt als eine der Kulturen. Wenn Sie daher drei Zivilisationen wählen, haben Sie nur zwei Rivalen. Sieben Zivilisationen (Ihre und sechs andere) ist die maximale Anzahl in jedem **Civilization II**-Spiel.

Beachten Sie, daß Sie bei Multiplayer-Spielen auch nur zwei Zivilisationen wählen können - diese bedeutet einen direkten Kampf zwischen Ihnen und einer anderen Person.

Im erweiterten Original-Spiel können Sie nur sechs Zivilisationen auf der Erde haben. Wenn Sie mit sieben Zivilisationen spielen, ist eine davon die auf dem zweiten Planeten beheimatete Alien-Rasse.

AKTIVITÄTEN DER BARBAREN

Sie können auch die Aggressionsstufe der Barbaren im Spiel einstellen.

Nur Dörfer: Spieler, die Barbaren wirklich nicht mögen, können diese "ideale Welt" wählen. Sie müßten diese Situation jedoch wirklich ganz ausnutzen, um die damit verbundene schwere Punktstrafe auszugleichen.

Wandernde Banden: Barbarenbanden und Piraten erscheinen gelegentlich, jedoch nur halb so häufig und in kleineren Zahlen als bei schwierigeren Spielen. Es gibt eine leichte Punktstrafe bei diesem Niveau.

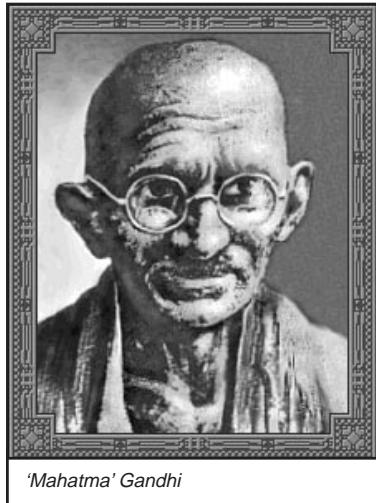
Rastlose Stämme: Barbaren in gemäßigten bis zu großen Zahlen erscheinen in bestimmten Abständen. Dieser Level entspricht der "Standard"-Barbarenaktivität im Originalspiel Civilization. Dieses Niveau hat keinen Einfluß auf Ihren Punktestand.

Wütende Horden: Sie wollten es ja so haben! Die Welt ist voll von Barbaren, und sie erscheinen in großen Horden. Wenn Sie das überleben, erhalten Sie einen Punktebonus.

SPIELREGELN WÄHLEN

Die Standardoption ist STANDARDREGELN VERWENDEN. Wenn Sie die Parameter des Spiels regulieren möchten, wählen Sie die Option REGELN BESTIMMEN, um die Art der Herausforderung zu ändern. Der Bildschirm MASSGESCHNEIDERTE EIGENSCHAFTEN WÄHLEN bietet dazu verschiedene Möglichkeiten.

Vereinfachter Kampf: Wenn dieses Feld nicht angekreuzt ist, haben die Einheiten Treffer- und Feuerkraftpunkte. Ist das Feld jedoch angekreuzt, so endet der Kampf eindeutig - die Einheit, die gewinnt, ist unversehrt und die Einheit, die verliert, ist zerstört.



'Mahatma' Gandhi

Flache Welt: Wenn dieses Feld angekreuzt ist, sind die Kartenränder die Grenzen der Welt, und Schiffe können nicht vom Ostrand der Karte zum westlichen Rand fahren.

Computergegner wählen: Der Standort Ihrer ersten Einheit und die Nähe Ihrer Gegner werden normalerweise vom Computer bestimmt. Sie können Ihre Gegner aber auch selbst bestimmen. Für jede gegnerische Position stellt Ihnen ein Dialogfeld drei Stämme zur Wahl. Wählen Sie **WILLKÜRLICH**, wenn Sie keine Vorliebe haben.

Beschleunigter Start: Wenn dieses Feld angekreuzt ist, können Sie das Spiel mit ein oder zwei Jahrtausenden erfolgter Entwicklung beginnen. Der Computer gründet Ihre erste Stadt (oder auch zwei), baut die ersten Einheiten und beginnt mit der Erforschung der Fortschritte - alles in Sekundenschnelle.

Blutgier: Wenn dieses Feld angekreuzt ist, kann kein Spieler Raumschiffteile oder Belagerungsmaschinen bauen, und die einzige Möglichkeit, die Siegessequenz zu sehen, ist die Eroberung der Welt. (Diese Option macht im erweiterten Original-Spiel keinen Sinn und ist daher dort nicht verfügbar.)

Ausgeschiedene Spieler nicht neu starten: Wenn eine Zivilisation vernichtet wird, prüft der Computer normalerweise, ob eine neue Zivilisation eingeführt werden kann, die Fahnen in der Farbe der eliminierten Kultur trägt. Wenn dieses Feld angekreuzt ist, werden die Farben nicht neu verwendet, und jeder eliminierte Gegner ist eine Macht weniger in der Welt.

GESCHLECHT WÄHLEN

Sie können einen männlichen oder weiblichen Anführer spielen. Jede Zivilisation hat einen Standardanführer von jedem Geschlecht, und Sie können natürlich den Namen Ihres Anführers bestimmen.

IHREN STAMM WÄHLEN

Wählen Sie den Namen Ihres Stammes aus den Optionen, oder klicken Sie **BESTIMMEN** an. Das Dialogfeld **Ihren Stamm bestimmen** enthält ein Eingabefeld für die NAMEN DES ANFÜHRERS und NAMEN DES STAMMES und eine Adjektivform des Namens Ihres Stammes (für Nachrichten und Bekanntmachungen). Die Standardoption gibt Beispiele für jede Eingabe.

Wählen Sie Option **TITEL**, um die Titel einzugeben, mit denen Sie bei jeder Regierungsform angesprochen werden wollen.

Wenn Sie mit Ihrer Wahl auf jedem Bildschirm zufrieden sind, klicken Sie **OK** an.

IHREN STADTSTIL WÄHLEN

Hier wählen Sie den Architekturstil Ihrer Stadt. Der Standardstil entspricht immer soweit wie möglich dem nationalen Ursprung Ihres Stammes. Die Wahlmöglichkeiten passen jeweils zu der Art des aktuellen Spiels. Für das Original-Spiel sind sie:

Bronzezeitalter-Monolith: Im Stil der Reiche der Mayas und der Sumerer wachsen Ihre Stadt-Icons von einfachen Steinblöcken zu komplexen Gebilden aus riesigen Steinen.

Klassisches Forum: Angelehnt an den griechischen und römischen Stil entwickeln sich Ihre Stadt-Icons von schlichten Marmorgebäuden zu glänzenden Säulenfronten.

Fernöstlicher Pavillon: Ihre Stadt-Icons wandeln sich im orientalischen Stil von roten Ziegeldächern zu aufwendigen Stufenpagoden.

Mittelalterliches Schloß: Im europäischen Stil werden Ihre Stadt-Icons von kleinen Bauernkaten zu dicht besiedelten Labyrinthen.

Die Stadtstile im Fantasy-Spiel hängen von der gewählten Rasse ab:

Stadt der Elfen: Elfen bauen bevorzugt in Harmonie mit der Waldumgebung, in der sie leben. Ihre Städte spiegeln dies wider, indem sie sich fast nahtlos in die Natur einfügen und ältere Bäume in die Einrichtungen einbinden anstatt sie auszulöschen.

Stadt der Buteos: Die Zivilisation der fliegenden Buteos residiert bevorzugt auf Berggipfeln. Ihre Siedler haben ein hervorragendes Talent, bei allen Bauanweisungen hochgelegenes Land zu finden und auszunutzen.

Stadt der Heiden: Die Zivilisation der Heiden bevorzugt Gebäude, die leicht gebaut und bewegt werden können - ähnlich den fernöstlichen nomadischen Stämmen auf der Erde.

Stadt der Menschen: Menschen neigen zu einer Mischung aus einfachen Hütten und beschützenden Festungen.

FANTASY-STÄDTE

Wenn Sie in der Rolle der Meervölker, Goblins oder Stygianer spielen, ist die Wahl des Stadtstils im Prinzip überflüssig. Zu Beginn des Spiels wird diesen Zivilisationen ein Stadtstil zugewiesen, der der Kultur und Umgebung der jeweiligen Rasse entspricht.

Im Lalande-Spiel stehen folgende Stadtstile zur Auswahl:

Kampfroboter-Gemeinschaft: Bei diesem Architekturstil bestimmen zwangsläufige Notwendigkeiten das Aussehen. Nach der Bruchlandung müssten diese Leute einfach das Beste aus dem Bergungsgut und den örtlichen Ressourcen machen.

Verteidigungsfähige Anlage: Eine militaristischere Kultur denkt beim Bauen gern an die Verteidigung. Als Lehre aus den Festungen auf der feudalen Erde enthalten diese Anlagen innerhalb ihrer Wälle ein Gebiet, auf dem im Falle einer Belagerung in begrenztem Umfang Ackerbau betrieben werden kann.

Harmonische Knospen: Über die Architekturtheorien der nichtmenschlichen Zivilisationen ist nur wenig bekannt. Die vorliegende Theorie soll angeblich auf einer Geometrie basieren, die für das Auge (der Aliens) mit "glückbringenden" mathematischen Konstrukten gefüllt ist.

Biophile Einrichtung: Dieser nichtmenschliche Baustil scheint organische Elemente zu beinhalten. Die Städte sind in gewissem Sinne biologische Dinge, die eine komfortable innere Wohnumgebung ohne die Notwendigkeit zusätzlicher Systeme wie Klimaanlagen und Lichtquellen bieten.



ACHTUNG, FERTIG, LOS!

Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie OK an, damit die Zeit Ihrer Zivilisation zu laufen beginnt. Ein Bildschirm erscheint, um Sie als Anführer willkommen zu heißen und die bisherigen Errungenschaften Ihrer Kultur aufzuführen. Wenn Sie alles gelesen haben, drücken Sie eine beliebige Taste oder klicken OK an, um das Spiel zu beginnen.



FALLS SIE SCHON EINMAL CIVILIZATION II GESPIELT HABEN

Falls Sie mit **Civilization** schon in einer der früheren Formen vertraut sind, sieht **Civilization II: Test of Time** immer noch vertraut aus. Allerdings hat sich das Spiel weiterentwickelt, so daß diese neue Version doch etwas anderes ist. Nehmen Sie sich einige Momente Zeit, um in diesem Abschnitt eine Übersicht der Änderungen zu lesen, die Sie erwarten.

DIE NEUE ERSCHEINUNG VON CIVILIZATION

So wie **Civilization** als Spiel gereift ist, stieg auch die Qualität der Grafiken. **Civilization II: Test of Time** hat daher nicht nur verbesserte Grafiken im Original-Spiel, sondern auch völlig neue Bilder in den Fantasy- und Science-fiction-Spielen - aber das ist noch nicht alles.

DIE EINHEITEN

Jedes Einheiten-Icon im Spiel trägt jetzt ein Schlüsselsymbol. Der Kopf des Schlüsselsymbols hat zwei Funktionen: Die Farbe zeigt an, zu welcher Zivilisation die Einheit gehört, ein Buchstabe im Innern zeigt an, welche Befehle der Einheit erteilt wurden. Barbarische Einheiten erscheinen immer in rot. Die farbige Kraftleiste (die Länge des Schlüssels) zeigt den Gesundheitszustand der Einheit an. Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt **Neue Kampfkonzepte**. Vorläufig reicht es, wenn Sie wissen, daß Grün eine gesunde Einheit, Gelb eine leicht beschädigte und Rot eine schwer verletzte Einheit bedeutet.

Zusätzlich zu den grafischen Veränderungen gibt es einige neue Attribute und Fähigkeiten der Einheiten. Details hierzu finden Sie im Abschnitt **Einheiten**.

DIE ANZEIGEN

Viele Bildschirme und Anzeigen, insbesondere die STADTANZEIGE, wurden überarbeitet, um die neuen Informationen übersichtlicher darzustellen und die inzwischen verfügbaren neuen Grafikmöglichkeiten zu nutzen. Die meisten dieser Informationen sollten selbsterklärend sein. Für alle andern finden Sie eine Beschreibung der wichtigsten Spielfenster im Abschnitt **Referenz: Bildschirm für Bildschirm**.

ÄNDERUNGEN GEGENÜBER CIVILIZATION II

Wenn Sie bereits mit **Civilization II** vertraut sind, sollten Sie einige Dinge berücksichtigen. Seit dem erstmaligen Erscheinen (vor so langer Zeit) haben wir das Spiel ein wenig verbessert. Nehmen Sie sich kurz die Zeit und überfliegen Sie diesen Abschnitt mit einer Zusammenfassung der Änderungen.

- *Ingenieure und andere fortgeschrittene Siedler ignorieren nicht länger die Zonen der Kontrolle.* Dadurch wird verhindert, daß computergesteuerte Ingenieure in Ihr Territorium schleichen und innerhalb Ihrer Grenzen Städte errichten.
- *Sie können nun Siedler und vergleichbare Einheiten automatisieren.* Automatisierte Siedler und Ingenieure verhalten sich so, als würden sie von einer verbündeten KI gesteuert - mit der Ausnahme, daß sie keine Städte gründen. Allerdings verbessern sie das Terrain um existierende Städte.
- Es gibt einige neue Menüoptionen, und jene, die nach dem Druck des Originalhandbuchs geändert wurden, sind ordentlich dokumentiert. Lesen Sie den Abschnitt **Die Menüleiste in Referenz: Bildschirm für Bildschirm**, um mehr über die Einzelheiten zu erfahren.
- *Im Original-Spiel wurden einige Einheiten modifiziert:* Die Angriffsstärke eines Marschflugkörpers ist jetzt 18, nicht mehr 20. Die Verteidigungsstärke von Jägern, Stealth-Jägern und Stealth-Bombern wurde leicht erhöht.
- *Der Kolossus beeinflußt nun sowohl Meer als auch Landquadrate.* Dies bedeutet, daß sich die Vorteile seines Baus auch auf die Felder des Stadtradius auswirken.
- *In den Science-fiction- und Fantasy-Spielen wurden alle Einheiten, Wunder und Stadtverbesserungen neu definiert.* Statt an dieser Stelle eine umfangreiche Vergleichstabelle abzudrucken, empfehlen wir Ihnen, das **Poster** und die CIVIOPÄDIE zu Rate zu ziehen. Es ist wesentlich unterhaltsamer, die neuen Einrichtungen im direkten Einsatz kennenzulernen anstatt auswendig zu lernen, welche welcher entspricht. Das gilt insbesondere für die Einheiten, die zum überwiegenden Teil unterschiedliche Stärke und Funktion sowie einige neue Fähigkeiten haben.

UNPASSIERBARES TERRAIN

Ein neues Konzept, das sowohl Terrain als auch Bewegung in **Civilization II: Test of Time** beeinflußt, ist das des *unpassierbaren* Terrains. Dies ist Terrain, das reguläre Bodentruppen nicht durchqueren können - selbst wenn ein Fluß hindurch fließt. (Fliegende Einheiten können diesen Terraintyp ohne Probleme überqueren.) Dieser neue Terraintyp kommt am häufigsten in den Welten des Science-fiction-Spiels vor, teilweise jedoch auch in den Fantasy-Welten. Wir wollen Ihnen nicht zuviel Spaß verderben, also schlagen Sie regelmäßig in der CIVILOPÄDIE oder der **Terrainreferenz** nach.

MEHRERE LANDKARTEN

Das Original-Spiel wird von dieser besonderen Erweiterung nicht betroffen, doch die erweiterten Original-, Science-fiction- und Fantasy-Spiele bestehen aus mehr als einer Landkarte - bis zu vier Stück in einem Spiel. Sobald Sie bestimmte Fortschritte entdeckt und vielleicht gewisse Einheiten gebaut haben (siehe hierzu auch die Abschnitte **Science-fiction-Spiel** und **Fantasy-Spiel**) können Sie auf andere Planeten oder in andere Gefilde mit völlig neuen Terrainarten reisen. Dann können Sie damit beginnen, völlig "neue Welten" in Ihr Imperium zu integrieren. Nur bestimmte Einheiten können sich zwischen den Welten bewegen und nur bestimmte Regionen jeder Karte erlauben eine Reise, also sollten Sie das Gelände und Ihre eigenen Fähigkeiten voll ausreizen.

KONZEPT DER BESCHRÄNKTNEN FORTSCHRITTE

Ihre Zivilisation wird vielleicht nicht in der Lage sein, bestimmte Fortschritte zu erforschen (Ausnahme: das Original-Spiel). Das liegt oft daran, daß bestimmte Fortschritte auf bestimmte Spezies oder Rassen beschränkt sind. (Alien-Technologie gehört eben nun mal den Aliens.) In anderen Fällen kann es sich um einen Auftrag handeln, den Sie erfüllen müssen oder um eine andere Voraussetzung, die Sie entwickeln müssen, um in den Genuß einer bestimmten Technologie zu kommen.

Sie können natürlich das nächste Spiel mit einem anderen Stamm spielen um die Auswirkungen jener Fortschritte zu sehen, die Sie vorher nicht erforschen konnten. Oder Sie können versuchen, mit anderen Stämmen über diese spezifischen Fortschritte zu verhandeln oder zu versuchen, durch Tausch oder sogar Diebstahl in ihren Besitz zu gelangen. Mit etwas Glück können Sie so neue Einheiten und Verbesserungen schaffen, die Ihnen sonst verschlossen blieben. Dies ist eine der Herausforderungen der neuen Spiele. Manchmal haben Sie vielleicht keinen Zugang zu einer Verbesserung oder Einheit, auf die Sie sich sonst immer verlassen. Flexibilität kann eine sehr wichtige Tugend sein.





GRUNDPRINZIPIEN DER STÄDTE

Wenn Sie in **Civilization II: Test of Time** ein neues Spiel beginnen, steht Ihre erste Einheit von der Dunkelheit des Unbekannten umhüllt auf einem Terrainquadrat. Obwohl Sie sich entscheiden können, diese einzelne Gruppe von Siedlern (wenn Sie etwas ganz Besonderes sind, könnten Sie sogar zwei Siedlereinheiten haben) allein in der Welt herumwandern zu lassen, ist dies wirklich nicht der Sinn des Spiels. Sobald Sie einen annehmbaren Standort gefunden haben, sollten Ihre Siedler eine permanente Siedlung gründen - eine Stadt. Sie müssen mindestens eine Stadt bauen, da nur Städte neue Einheiten bilden können, die das Wachstum und die Entwicklung Ihrer Zivilisation erlauben. Sie werden wahrscheinlich während des Spiels ein Dutzend Städte oder mehr bauen.

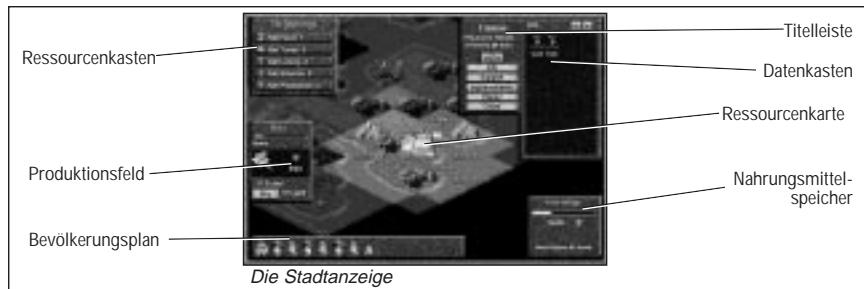
Städte sind die Wohnstätten Ihrer Bevölkerung, die Quellen Ihrer Steuern und die Heimat Ihrer Wissenschaftler. Jede Stadt organisiert die Entwicklung der Umgebung, bebaut das nahe Ackerland, nutzt die natürlichen Ressourcen und mögliche Handelsgüter und schafft dann mit Hilfe dieser Ressourcen Nahrungsmittel, industrielle Produktion, Technologie und Bargeld.

Ein Anhaltspunkt, um den Erfolg Ihrer Zivilisation zu messen, ist die Anzahl und die Größe der Städte, die Sie gebaut oder eingenommen haben. Größere Städte ziehen mehr Steuern ein, führen mehr technologische Forschung durch und produzieren schneller neue Güter. Zivilisationen mit einer geringen Anzahl von Städten und kleineren Städten gehen das Risiko ein, von größeren und mächtigeren Nachbarn überrannt zu werden.

STADTKONZEPTE

Um die STADTANZEIGE in **Civilization II: Test of Time** zu verstehen, müssen Sie die Symbole verstehen, die das Spiel zur Darstellung der Konzepte von Bevölkerungswachstum und Stadtdynamik verwendet. Schauen Sie sich die STADTANZEIGE an, während Sie lesen - sie wird viele Dinge klären.

Städte entwickelten sich, als Bevölkerungen sich zusammenschlossen, um nicht nur genügend Nahrungsmittel für den täglichen Bedarf zu produzieren,



sondern einen Überschuß zu erwirtschaften, der später verwendet werden konnte. Nachdem die Lagerung von Nahrungsmitteln entwickelt worden war, mußte nicht jeder Bürger den ganzen Tag Nahrungsmittel produzieren, und einige Leute spezialisierten sich auf die Produktion anderer Güter. Schließlich sammelten die Städte genug überschüssige Nahrungsmittel und Güter an, um diesen Überschuß mit Bevölkerungen in der Umgebung austauschen zu können.

Um die Bevölkerung einer Stadt zu repräsentieren, verwendet **Civilization II: Test of Time** einen BEVÖLKERUNGSPLAN. Jedes Bürger-Icon - ein kleines Symbol - steht für ein Segment der Stadtbevölkerung (die genaue Bevölkerungszahl ändert sich, während die Stadt wächst). Der Plan zeigt sowohl Bürger, die das Land um die Stadt herum bearbeiten, als auch solche, deren Spezialisierung andere Produktionen ermöglicht. Der BEVÖLKERUNGSPLAN teilt Ihnen mehr als nur das Wachstum der Stadt mit (Weitere Details finden Sie unter **Bevölkerungsplan** in **Referenz: Bildschirm für Bildschirm**), aber es gibt noch andere interessante Dinge auf der Stadtanzeige, die Sie sich jetzt anschauen sollten.

Andere Icons in der STADTANZEIGE stehen für die Nahrungsmittelproduktion einer Stadt, die Rohstoffe und die Handelsgüter. Wir nennen diese Materialien die Ressourcen der Stadt. Die Produktion ist im Spiel mit dem Gelände verbunden, genauso wie in der wirklichen Welt (Wüsten sind in beiden Fällen nicht die besten Gebiete für die Produktion von Nahrungsmitteln). Eine umfassende Beschreibung der Terraintypen in **Civilization II: Test of Time** sowie der damit verbundenen Ressourcen finden Sie außerhalb dieses Kapitels im Abschnitt **Terrain und Bewegung** sowie in der **Terrainübersicht**. Im Moment müssen Sie nur wissen, daß die Bürger, die auf Geländequadraten (oder "Landkartenquadraten") arbeiten, drei verschiedene Icon-Typen produzieren können: Nahrungsmittel, Rohstoffe, die die Stadt zu Gütern verarbeiten kann und Handelsgüter. Auf manchen Geländequadraten produzieren Arbeiter einen größeren Anteil einer Ressource als auf anderen. Auf einigen Quadraten können die Arbeiter überhaupt keine Ressource eines Typs herstellen (ein Bürger, der beispielsweise eine Tundra bearbeitet, produziert keine Schilder).

Die Ressourcen-Icons, die auf der Landkarte erscheinen, werden in anderen Anzeigen kurz zusammengefaßt, wo sie weitere Details über die Wirtschaft und das Wachstum zeigen. Wir erklären alle Details in den Referenzabschnitten, die diese Anzeigen beschreiben.

NEUE STÄDTE

Sie können neue Städte auf drei verschiedene Arten bekommen. Am häufigsten bauen Sie die Städte mit Ihren Siedlereinheiten. Wenn Sie aggressiv vorgehen, können Sie die Städte Ihrer Nachbarn einnehmen. Manchmal können Sie eine Stadt bekommen, wenn ein kleiner Stamm, der von Ihren Einheiten entdeckt wurde, sich entscheidet, Ihrer Zivilisation beizutreten.

NEUE STÄDTE GRÜNDEN

Am häufigsten erhält man neue Städte, wenn man Siedler aussendet, um die Wildnis zu erkunden. Sie fangen das Spiel mit einer Siedlereinheit an, deren Hauptaufgabe die Gründung Ihrer ersten Stadt ist. Das Gelände für und um Ihre Stadt ist wichtig. Um den bestmöglichen Platz für Ihre Hauptstadt zu finden, gehen Sie zu **Ihren Standort wählen**. Wenn Sie sofort einsteigen wollen, wählen Sie ein Quadrat, das Flüsse, Steppen und/oder Grasland in der Nähe hat.

Steht Ihre aktive Siedlereinheit auf dem Quadrat, auf dem Sie eine neue Stadt bauen wollen, dann wählen Sie die Option NEUE STADT BAUEN im Menü BEFEHLE. Wenn Sie aus Versehen eine Stadt bauen, die Sie gar nicht wollen, können Sie die Schaltfläche EXIT auf dem Bildschirm STADT BENENNEN wählen, um Ihre Siedlereinheit zurückzuholen.

Ihre Berater schlagen einen Namen für die neue Stadt vor. Sie können einen anderen Namen eintippen, falls Sie möchten. Wenn Sie mit dem Namen zufrieden sind, drücken Sie die **Enter**, oder klicken Sie OK an. Die STADTANZEIGE öffnet sich, damit Sie die erste Produktion und die wirtschaftliche Entwicklung planen können. Wenn die Anzeige verschwindet, ist Ihre neue Stadt auf der Landkarte zu sehen. Die Siedlereinheit erscheint nicht mehr, da sie zum ersten Bürger Ihrer neuen Stadt umgewandelt wurde.

IHREN STANDORT WÄHLEN



Planen Sie den Standort Ihrer neuen Stadt sorgfältig. Bürger können auf dem Gelände, das die Stadt umgibt, in einem X-förmigen Muster arbeiten (unter **Stadtradius** finden Sie ein Diagramm, das die genauen Dimensionen zeigt). Dieser Bereich wird STADTRADIUS genannt (das Geländequadrat, auf dem die Siedler stehen, ist das Stadtquadrat). Die natürlichen Ressourcen in den Quadranten, auf denen sich Ihre Bevölkerung ansiedelt, wirken

sich auf Ihre Fähigkeit aus, Nahrungsmittel und Güter zu produzieren. Städte, die an oder in der Nähe von Wasserquellen gebaut werden, können das Land bewässern, um ihren Ernteertrag zu erhöhen, und Städte in der Nähe von Mineralien können Rohstoffe abbauen. Andererseits haben Städte, die von Wüste umgeben sind, immer ein Handikap wegen der Trockenheit ihres Geländes, und Städte, die von Gebirgen umgeben sind, finden kaum Ackerland.

Neben dem wirtschaftlichen Potential innerhalb des Stadtradius müssen Sie die Nähe anderer Städte und den strategischen Wert des Standortes in Betracht ziehen. Idealerweise sollten Sie Ihre Städte in Gebieten gründen, die eine Kombination verschiedener Vorteile bieten: Nahrungsmittel für das Bevölkerungswachstum, Rohstoffe für die Produktion und Flüsse oder Küstengebiete für den Handel. Soweit möglich, ziehen Sie Nutzen aus dem Vorhandensein besonderer Ressourcen auf den Geländequadrate (weitere Details zu ihrem Nutzen siehe **Gelände & Bewegung**).

NÄHE ANDERER STÄDTE

Bei der Planung von neuen Städten sollte auch der aktuelle oder potentielle Standort anderer Städte in Betracht gezogen werden, um das Risiko, daß der Radius einer Stadt mit dem einer anderen überlappt, auf ein Minimum zu

reduzieren. Erkunden Sie so bald wie möglich umliegende Gebiete, und beginnen Sie die Planung von neuen Standorten für Ihre Städte. Sie wollen schließlich den vollen Nutzen aus dem Gelände ziehen. Die Geographie Ihres jeweiligen Kontinents beschränkt dabei natürlich Ihre Auswahl. Wenn Sie sich auf einer kleinen Insel befinden, müssen Ihre potentiellen Stadtstandorte notwendigerweise näher beieinander liegen als auf einem riesigen Kontinent.

STRATEGISCHER WERT

Schließlich muß auch der strategische Wert des Standorts der Stadt in Betracht gezogen werden. Das jeweilige Gelände des Stadtquadrats kann die Stärke der Verteidigung erhöhen, wenn die Stadt angegriffen wird. Unter Umständen kann der Verteidigungswert eines Stadtgeländes wichtiger als der wirtschaftliche Wert sein. Nehmen Sie beispielsweise an, daß ein Kontinent in einer Landenge mündet und ein Rivale die andere Seite hält. Gutes Verteidigungsgelände (Hügel, Berge und Dschungel) ist gewöhnlich schlecht für die Produktion von Nahrungsmitteln und behindert das frühe Wachstum einer Stadt. Wenn Sie einen Kompromiß zwischen Wachstum und Verteidigungsfähigkeit schließen müssen, bauen Sie die Stadt am besten auf einem Quadrat, durch das ein Fluß fließt. Dies gewährleistet ein gutes Handelsaufkommen und 50% Verteidigungsbonus.

Ein Stadtquadrat ist leichter zu verteidigen als das gleiche völlig freie Gelände - egal, wo Ihre Stadt gebaut wird. In einer Stadt können Sie eine Stadtmauer bauen, die die Verteidigungsfaktoren der dort stationierten Militäreinheiten verdreifacht. Wenn Einheiten, die ein Stadtquadrat verteidigen, die Schlacht verlieren, wird eine Einheit nach der anderen zerstört. Außerhalb der Städte werden alle Einheiten, die an einer Stelle zusammengefaßt sind, zerstört, wenn eine von ihnen besiegt wird (Einheiten in Festungen sind die einzigen Ausnahmen, siehe **Befestigungen**).

Wenn Sie einige Städte an der Küste gründen, haben Sie Zugang zum Ozean. Sie können Schiffseinheiten ausschicken, um die Welt zu entdecken und Ihre Einheiten über das Meer zu transportieren. Wenn Sie nur wenige Küstenstädte haben, ist ihre Seemacht beschränkt.

STÄDTE EINNEHMEN

Andere Zivilisationen verteidigen normalerweise ihre Städte mit einer oder mehreren Militäreinheiten (Armeen) und manchmal mit der Stadtverbesserung Stadtmauern. Eine verteidigte Stadt wird durch eine Flagge mit den Farben des Besitzers markiert. Eine Stadt mit Stadtmauern ist von einer niedrigen Mauer umgeben. Es gibt zwei Methoden, eine gegnerische Stadt einzunehmen: Gewalt und Subversion. Wenn Sie Gewalt wählen, müssen Sie die Verteidiger zerstören, indem Sie einen erfolgreichen Angriff mit Ihren Militäreinheiten führen. Sobald die Stadt unverteidigt ist, können Sie eine eigene Armee in die Stadt bewegen und sie einnehmen. Wenn Sie Subversion vorziehen, müssen Sie Dissidenten in einer Stadt bestechen, in der Sie eine Diplomaten- oder Spionageeinheit haben (und genügend Gelder besitzen - siehe **Diplomaten & Spione** mit allen Details über eine solche Spionage). Die Dissidenten nehmen die Stadt für Sie ein, während ihre Armeen automatisch zu Ihrer Seite überlaufen. Nach ihrer Eroberung können Sie die Stadt beherrschen und verwalten wie jede andere.

Die Eroberung einer gegnerischen Stadt kann auch zu anderen Nutzen führen, wie der Entdeckung eines neuen technologischen Fortschritts oder geplündertem Bargeld, das in die Staatskassen fließt. Die Eroberung eliminiert jedoch einen Bevölkerungspunkt (außer wenn die Stadtmauern noch stehen, die einen solchen Verlust verhindern würden). Wenn Ihre Einheiten daher eine Stadt betreten, der nur ein Bevölkerungspunkt übrig bleibt, wird der Bürger zerstört

und nicht gefangengenommen. Diplomaten können Dissidenten dazu anstiften (siehe **Diplomaten & Spione**), eine Stadt einzunehmen, ohne ihre Bevölkerung auf weniger als Eins zu reduzieren.

Die Besetzung einer gegnerischen Stadt zerstört etwa die Hälfte der Verbesserungen, die eine Stadt gebaut hat, und die Zerstörung schließt alle Tempel und Kathedralen ein. Gewisse Militäreinheiten, wie Jäger und Bomber, werden ebenfalls zerstört und nicht eingenommen. Die Eroberung einer Stadt beeinflusst die Weltwunder nicht (sofern die Stadt nicht zerstört wird - Einzelheiten siehe **Weltwunder**). Das Anstiften einer Revolte führt zu weniger Zerstörungen in der Stadt, da die Dissidenten sich weniger auf Bombardierungen verlassen und ihre Vertrautheit mit der Stadt ein genaueres Zielen erlaubt. Eine Stadt, die durch eine Revolte eingenommen wird, verliert nur die Verbesserungen Tempel und Kathedrale (falls vorhanden).

KLEINE STÄMME KONVERTIEREN

Wenn Ihre Einheiten die Welt entdecken, finden sie möglicherweise die Dörfer kleiner Stämme - Zivilisationen, die zu klein und zu nomadenhaft sind, um als "angesiedelt" betrachtet zu werden (alles weitere dazu unter **Kleine Stämme**). Kleine Stämme reagieren unterschiedlich auf Kontakte. Das Spektrum reicht von Freude bis zu offener Feindseligkeit. Manchmal ist ein kleiner Stamm von Ihren Abgesandten hinreichend beeindruckt, um sofort eine Stadt zu gründen und Teil Ihrer Zivilisation zu werden.

Bewegen Sie Ihre Entdeckereinheit auf das Dorf-Icon, um die Haltung des Stammes zu Ihrer Zivilisation herauszufinden. Wenn er eine neue Stadt gründen will, dann brauchen Sie nichts zu tun. Ihr Berater wird einen Namen für die neue Stadt vorschlagen (den Sie ändern können, wenn Sie einen anderen vorziehen). Wenn Sie mit dem Namen zufrieden sind, drücken Sie die **Enter**, oder klicken Sie OK an. Die STADTANZEIGE öffnet sich, damit Sie die erste Produktion und die wirtschaftliche Entwicklung planen können. Wenn Sie die Anzeige schließen, erscheint Ihre neue Stadt auf der Landkarte. Das Dorf wird durch ein neues Stadtquadrat ersetzt, und die Mitglieder des Stammes werden die ersten Bürger Ihrer neuen Stadt.

IHRE STADT NEU BENENNEN

Sie können alle Ihre Städte neu benennen, wann immer Sie wollen. Diese Eigenschaft ist nützlich, wenn Sie eine Stadt einnehmen und den Stadtnamen an den Ihrer anderen Städte angleichen wollen, oder wenn Sie feststellen, daß Sie Einheiten von zwei Städten verwechseln, da sich die Namen zu ähnlich sind.

Klicken Sie in der neuen STADTANZEIGE einfach auf den Namen der entsprechenden Stadt. Daraufhin öffnet sich ein Dialogfeld, in dem Sie den neuen Stadtnamen eintippen können. Drücken Sie die **Enter**, oder klicken Sie auf OK, um den Namen zu akzeptieren. Wenn Sie sich entscheiden, den Namen doch nicht zu ändern, klicken Sie ABBRECHEN an. In der Originalform der STADTANZEIGE klicken Sie auf den Button UMBENENNEN, um das Dialogfeld mit den gleichen Optionen aufzurufen.

HINWEIS ZU FANTASY-SPIELEN

Das Umbenennen Ihrer Hauptstadt oder die Anpassung des Namens Ihres Stammes kann sowohl in Fantasy-Spielen als auch im Midgard-Szenario zu einem fehlerhaften Ablauf der Ereignisse in diesen Spielen führen.

DIE TEILE EINER STADT

DAS STADTQUADRAT

Das Gelände, auf dem eine Stadt erbaut wird, ist besonders wichtig, da es sich immer in der Entwicklung befindet. Sie können keine Arbeiter von diesem Quadrat wegnehmen, wenn Sie die Ressourcenentwicklung auf der RESSOURCENKARTE ändern (siehe **Stadtplan in Referenz: Bildschirm für Bildschirm**). Wenn diese Gegend ungeeignet ist, besonders für die Nahrungsmittelproduktion, wird das Bevölkerungswachstum behindert. Aus diesem Grund werden Sie feststellen, daß neue Städte am besten florieren, wenn sie auf Steppen, Grasland oder Flußquadraten gegründet werden. Diese Geländetypen liefern die beste Nahrungsmittelproduktion und daher schnelleres Bevölkerungswachstum.

Alle jungen Zivilisationen besitzen die Technologien des Straßenbaus, des Bergbaus und der Bewässerung (oder die jeweiligen Entsprechungen). Wenn Sie eine Stadt auf einem Quadrat gründen, das aus diesen Verbesserungen Vorteile ziehen kann, so wird das Stadtquadrat automatisch durch Straßen und Bewässerung verbessert. Gründen Sie eine Stadt auf einem anderen Geländetyp, wird das Stadtquadrat automatisch durch Straßen und, soweit möglich, durch Bergbau verbessert. Es ist nicht möglich, einem Stadtquadrat eine Siedler- oder Ingenieureinheit zuzuordnen, um es weiter zu verbessern, indem sie beispielsweise ein Bergwerk oder Eisenbahnen hinzufügen. Sie können jedoch das Gelände in einen anderen Typ (z.B. Wald in Steppe) umwandeln. Bewegen Sie eine Siedler- oder Ingenieureinheit auf das Stadtquadrat, und sehen Sie sich das Menü BEFEHLE an, um festzustellen, welche Änderungen möglich sind. Stadtquadrat verbessern sich automatisch mit der Entdeckung von gewissen Fortschritten.

DER STADTRADIUS

Der potentielle Bereich für die Entwicklung, der **Stadtradius** genannt wird, umfaßt von einer Stadt aus zwei Landkartenquadrate in jede Richtung (mit Ausnahme der vertikalen oder horizontalen Richtung). Da der Entwicklungsbereich in diesen Richtungen nur ein Stadtquadrat beträgt, sieht der resultierende "Radius" wie ein X aus und nicht wie ein Kreis. Wenn die Stadt groß genug geworden ist, kann diese gesamte Fläche entwickelt werden. Bei der Planung einer neuen Stadt sollten Sie den langfristigen Nutzen aller Geländequadrate innerhalb des Radius in Betracht ziehen.

Damit die Stadtbevölkerung wachsen kann, muß der Radius Gelände enthalten, das die Arbeiter kultivieren können, um Nahrungsmittel zu produzieren. Ihre potentiell wichtigsten Städte verfügen auch über Rohstoffe. Diese Städte können schnell Militäreinheiten und Weltwunder bauen und unterhalten. Hügel und Wälder erlauben Ihren Bürgern, ausreichende Mengen von Rohstoffen zu produzieren - ebenso wie die Quadrate, die Icons für Besonderes Gelände haben (Fasane, Büffel, Kohle, Fische und anderes - vollständige Details siehe **Besonderes Gelände**).

Die Bedeutung des Handels bei der Schaffung von Steuern und Zivilisationsfortschritten zu Beginn des Spiels macht Flußquadrat zu besonders guten Standorten für Städte. Wo Sie keine Flüsse oder Küstengebiete haben, können Sie Handel ermöglichen, indem Sie Straßen über Steppen oder Grasland bauen.

Wenn man den Umriß eines Quadrates innerhalb des STADTRADIUS sehen kann, bedeutet dies, daß eine andere Stadt die Ressourcenproduktion dieses Geländes für sich beansprucht. Es könnte sich um eine Ihrer Städte handeln, falls sich der Radius der Städte überlappt. Wenn Sie beide Städte besitzen, können Sie zwischen den Stadtplänen umschalten, um die Produktion so einzustellen, daß beide Standorte Nutzen ziehen. Es könnte jedoch auch eine gegnerische Stadt sein, die Ihre Rivalen zu nahe an Ihrer Stadt gebaut haben. Wenn Sie ein Quadrat mit Umriß innerhalb Ihres Stadtradius finden, könnten Sie eine gegnerische Stadt in einem noch nicht erkundeten Gebiet oder außerhalb der Beobachtungsreichweite Ihrer Einheiten entdecken.

STADTSTILE

Sie können den Architekturstil Ihrer Zivilisation wählen, wenn Sie Ihr Spiel einstellen. Wenn Ihre Städte wachsen, ändern sich dementsprechend auch ihre Icons auf der Karte, um wachsende Verstädterung und Bevölkerung widerzuspiegeln. Jedesmal, wenn Sie eine Stadt einnehmen, ändert sich deren Icon Ihrem bevorzugten Architekturstil entsprechend. Wenn Ihre Zivilisation gewisse Meilensteine der Technologie erreicht, schlägt sich Ihr neues Technologieniveau in der Architektur Ihrer Städte nieder.



VERWALTUNG IHRER STÄDTE

Nachdem Sie eine Stadt gegründet, erobert oder auf andere Weise übernommen haben, müssen Sie ihr Wachstum und ihre Produktion überwachen. Jede Stadt hat verschiedene Vermögenswerte und Bedürfnisse, daher sollten alle unabhängig voneinander verwaltet werden. Bei der Verwaltung einer Stadt müssen Sie verschiedene Ziele im Auge behalten: Beibehaltung des Bevölkerungswachstums, die bestmögliche Nutzung verschiedener Wirtschaftszweige (Nahrungsmittel, Rohstoffe und Handel), das Eintreiben von Steuern, technologische Forschung und die Produktion nützlicher Einheiten und Verbesserungen. Gleichzeitig müssen Sie die Zufriedenheit der Bürger gewährleisten, um zivile Unruhen zu vermeiden. Damit Städte wachsen und florieren können, müssen Sie den wirtschaftlichen Ertrag mit den Bedürfnissen der Bürger nach Infrastruktur und Dienstleistungen ausgleichen.

BEVÖLKERUNGSWACHSTUM

Es ist wichtig, daß die Bevölkerung Ihrer Stadt wächst, da jeder weitere Bürger etwas zu Ihrer Zivilisation beiträgt. Jeder neuer Bürger bringt ein neues Geländequadrat in Ihren STADTRADIUS ein, bis es keine leeren Quadrate mehr zu bearbeiten gibt. Danach wird jeder neue Bürger ein Entertainer (unter **Spezialisten** erfahren Sie, was Entertainer tun). Das Bevölkerungswachstum erhöht also Ihre wirtschaftliche Macht und gleichzeitig die Stärke Ihrer Zivilisation. Die Größe Ihrer Bevölkerung ist ein wichtiger Faktor bei der Bestimmung Ihrer Zivilisationspunkte und ein Maßstab dafür, wie gut Sie geherrscht haben.

KONZEPTE DER STADTVERWALTUNG

Wenn die Größe Ihre Stadt zunimmt, erhöht sich ihre Bevölkerung und produziert mehr und mehr Nahrungsmittel, Schilde und Handelstätigkeit. Sie repräsentieren die grundlegenden Ressourcen der Stadt: Nahrungsmittel, Rohstoffe und Handelsgüter. Bei der Stadtverwaltung müssen Sie sich auch noch darum kümmern, wie diese Materialien in nutzbringende Produkte verwandelt werden können. Während Sie diesen Abschnitt lesen, sollten Sie sich die STADTANZEIGE ansehen

Getreide ernährt Ihre Bevölkerung und unterstützt die Einheiten Ihrer Stadt. Wenn eine Stadt mehr Nahrungsmittel produziert, als die Bevölkerung und Einheiten jede Runde konsumieren, dann wird der Überschuß im NAHRUNGSMITTELSPEICHER angesammelt. Sobald das Feld voll ist, wird ein weiterer Bürger dem BEVÖLKERUNGSPLAN hinzugefügt, und die Stadt vergrößert sich. Wenn Ihre Stadt nicht in jeder Runde genügend Nahrungsmittel produziert, um ihre Bevölkerung zu ernähren, wird dieser Mangel angezeigt, und der NAHRUNGSMITTELSPEICHER leert sich. Dabei werden eine Einheit nach der anderen, die Nahrung für ihre Unterstützung benötigen, aufgelöst, bis ein Ausgleich erreicht ist. Wenn Ihre Stadt danach immer noch Mangel leidet, wird ein Bürger vom BEVÖLKERUNGSPLAN entfernt, und die Größe Ihrer Stadt wird reduziert.

Schilde treiben Ihr Industrieaufkommen an und unterstützen die Einheiten Ihrer Stadt. Wenn eine Stadt mehr Schilde pro Runde produziert, als Ihre Einheiten ausgeben, sammeln sich die überschüssigen Schilde im Feld PRODUKTION. Wenn das Feld PRODUKTION voll ist, produziert Ihre Stadt etwas. Sie kann eines der folgenden drei Dinge "bauen": Einheiten, die sich auf der Landkarte bewegen (wie Siedler und Streitwagen), *Stadtverbesserungen*, die mit spezifischen Städten verbunden sind (wie Bibliotheken oder Aquädukte) und *Weltwunder*, die besonderen Nutzen für die Zivilisation haben, die sie bauten (wie die Pyramiden oder Magellans Entdeckungen)—doch dazu später mehr. Die Regierungsform, die Ihre Zivilisation entwickelt, und die Entfernung abgelegener Städte von Ihrem Palast beeinflussen die Schildproduktion. Manchmal gehen Rohstoffe durch Verschwendungen verloren. Genaueres zum Thema Verschwendungen können Sie unter **Konzepte der Handelsverwaltung** nachlesen. Wenn Ihre Stadt nicht genügend Rohstoffe hat, die sie jede Runde benötigt, werden eine oder mehrere von der Stadt unterstützte Einheiten aufgelöst. Die Einheit, die am weitesten von ihrer Heimat entfernt ist, wird zuerst aufgelöst.

Abhängig von den Steuersätzen, die Sie bestimmen, werden die Handelspfeile weiter unter den drei folgenden Gebrauchsartikeln aufgeteilt, die Ihre Zivilisation benötigt: Luxusartikel, Steuern und Wissenschaft. Diese Gebrauchsartikel haben ihre eigenen Icons: Luxusartikel werden durch Kelche, Steuern durch Gold und Wissenschaft oder Forschung durch Reagenzgläser repräsentiert. Die Regierungsform, die Ihre Zivilisation entwickelt, und die Entfernung abgelegener Städte von Ihrem Palast beeinflussen Ihr Handelseinkommen. Manchmal geht Handel durch Korruption verloren. Unter **Konzepte der Handelsverwaltung** können Sie alles über die Abwicklung der Handelsgeschäfte nachlesen.

RESSOURCEN ENTWICKELN

Die Bürger einer Stadt, die das umliegende Land bearbeiten, nutzen die wirtschaftlichen Ressourcen innerhalb des Stadtradius. Je nach den Bedürfnissen Ihrer Zivilisation könnte es Zeiten geben, in denen Sie den erhöhten Industrieausstoß einer besonderen Stadt dem Bevölkerungswachstum vorziehen. Zu anderen Zeiten möchten Sie vielleicht lieber ein erhöhtes Handelsaufkommen. Und wiederum zu anderen Zeiten ist das reine Bevölkerungswachstum das vorrangige Ziel.

Sie können die Produktion einer Stadt manipulieren, indem Sie Arbeiter auf der RESSOURCENKARTE neu zuordnen. Jedes Quadrat, das Ressourcensymbole zeigt, wird von einem Bürger bearbeitet. Klicken Sie eines dieser Quadrate an, um den Arbeiter von dort abzuziehen. Ein Entertainer-Icon erscheint dann am Ende des BEVÖLKERUNGSPLANS. Klicken Sie jetzt ein leeres Geländequadrat an. Der Entertainer verschwindet daraufhin vom BEVÖLKERUNGSPLAN und Ressourcen erscheinen in diesem Quadrat um anzuseigen, daß der Bürger jetzt dort arbeitet. Experimentieren Sie mit der Plazierung der Arbeiter auf der Ressourcenkarte, um das optimale Produktionsverhältnis von Nahrungsmitteln zu Rohstoffen für die Handelsaktivität dieser Stadt finden.

Wenn Sie einen Entertainer auf Ihrem BEVÖLKERUNGSPLAN haben, könnte dies die Haltung eines oder mehrerer Ihrer Bürger ändern. Weitere Informationen über diese Reaktion finden Sie im Abschnitt **Wohlbefinden und zivile Unruhe**.

STEUEREINKOMMEN

Der Prozentsatz Ihres Handels, der zum Steuereinkommen oder zu Gold konvertiert wird, hängt vom Steuersatz ab, den Sie festlegen. Siehe **Handelsraten** für Informationen, wie Sie die Verhältnisse von Steuern, Wissenschaft und Luxusartikeln manipulieren. Warum brauchen Sie überhaupt Steuern? Sie brauchen Einkommen, oder Bargeld, weil die meisten Verbesserungen, die Sie in den Städten bauen, einen Goldbetrag für den Unterhalt benötigen. Gold ist auch für die Beschleunigung der industriellen Produktion (siehe **Eilaufträge**), Bestechungen gegnerischer Armeen oder das Anstiften von Revolten in mit Ihnen rivalisierenden Städten (siehe **Diplomaten & Spione**) sowie für Friedensverhandlungen mit Ihren Nachbarn (siehe **Diplomatie**) nützlich.

Das gesamte Steuereinkommen all Ihrer Städte muß die kombinierten Unterhaltskosten überschreiten, bevor sich Gold in Ihrer Schatzkammer ansammeln kann. Nicht jede Stadt braucht Gewinne einzubringen. Es müssen jedoch genügend Städte einen Überschuß haben, um die Kosten Ihrer Zivilisation zu tragen, sonst müssen Sie Ihre Schatzkammer leeren, um das Defizit zu decken. Sie können das STATUSFENSTER anschauen oder Ihren HANDELSBERATER befragen, ob Sie einen Überschuß oder ein Defizit haben, wie wir unter **Berater in Referenz: Bildschirm für Bildschirm** genauer erklären werden.

Es kann vorkommen, daß einige Städte wegen des Terrains oder anderen Faktoren nicht besonders für die industrielle Produktion geeignet sein können - was aber nicht heißt, daß sie nicht als Handelszentren für Einkünfte sorgen. Entwickeln Sie diese Standorte mit Straßen (und später Eisenbahnen), Handelsrouten (siehe **Karawanen & Fracht** für die Beschreibung der Handelsboni), Stadtverbesserungen wie Marktplätze, Banken und Börsen sowie Weltwundern, damit diese Städte die Dukatenesel Ihrer Zivilisation werden. Wenn Sie irgendwann nicht mehr daran interessiert 45

sind, neue Dinge an einem Standort zu bauen, können Sie die Kapitalisierungsverbesserung wählen, um die Schilde einer Stadt in Gold umzuwandeln. Details finden Sie in der CIVIOPÄDIE.

TECHNOLOGISCHE FORSCHUNG

Je größer der Forschungsbeitrag ist, den jede Stadt zu den neuen Zivilisationsfortschritten leistet, desto schneller entdeckt Ihre Bevölkerung Fortschritte. Der Wissenschaftssatz, den Sie festsetzen, bestimmt den Umfang der Forschung, die in jeder Stadt durchgeführt wird (siehe **Handelssätze** über die Ausgaben für Wissenschaft, Steuern und Luxusartikel).

Der Forschungsbeitrag einer Stadt kann beeinflußt werden, indem man das Gesamteinkommen einer Stadt verbessert - Forschung ist ein Bestandteil des Handels -, indem man Wissenschaftler erstellt (siehe Spezialisten) und gewisse Stadtverbesserungen baut. Verbesserungen, die helfen können, sind Bibliothek, Universität und Forschungslabor, die alle das Forschungsaufkommen erhöhen, sowie verschiedene Weltwunder. Das Kapitel **Zivilisationsfortschritte** beschreibt im Detail, wie man den Fortschrittsbaum liest. Wenn Sie also die praktischen Grundlagen kennenlernen wollen, lesen Sie den Abschnitt als nächstes.

INDUSTRIELLE PRODUKTION

Ihre wertvollsten Städte können die mit der größten industriellen Kapazität sein - das sind die Städte, deren Arbeiter die größte Anzahl von Schilden produzieren. Diese Städte können schnell teure Militäreinheiten produzieren, die die Macht Ihrer Zivilisation vergrößern. Sie sind auch am besten für die Produktion der Weltwunder geeignet, da Wunder allgemein eine riesige Anzahl von Schilden kosten. Aber die Stadtverwaltung ist ständigem Wechsel unterworfen. Sie müssen regelmäßig die Produktion Ihrer Städte überwachen um sicherzustellen, daß Sie die Dinge bauen, die Sie am meisten brauchen.



Mao Tse-tung

Verschiedene Faktoren beeinflussen die Produktion von Schilden in einer Stadt. Das Gelände innerhalb des STADTRADIUS ist besonders wichtig, da Arbeiter, die bestimmte Geländetypen bearbeiten, überhaupt keine Schilde produzieren (weitere Erklärungen finden Sie unter **Gelände & Bewegung**). Es könnte sich auch für Sie lohnen, Siedler (und später Ingenieure) zu verwenden, um die Geländequarekte innerhalb des STADTRADIUS zu verbessern, damit sie mehr oder andere Ressourcen einbringen (siehe **Siedler und Ingenieure** für Beispiele, welche Verbesserungen gemacht werden können).

Neben dem Gelände kann auch die Regierungsform, die Ihre Zivilisation wählt, bewirken, daß jede Stadt einige ihrer Rohstoffe als Unterhaltskosten für die militärischen Einheiten auslegen muß, die in der Stadt stationiert sind. Es ist möglich, daß Sie so viele Einheiten haben, die Rohstoffe von Ihrer Stadt beziehen, daß kein Überschuß an Schilden übrigbleibt. Wenn dies in einer Stadt der Fall ist, wird der aktuelle Bau (Einheit, Verbesserung oder Weltwunder) gestoppt, bis sich die Situation ändert.

Mit einer Reihe von Strategien können Sie die industrielle Kapazität ändern. Die einfachste Methode ist die Verschiebung von Arbeitern, die auf der RESSOURCENKARTE arbeiten, um mehr Schilde zu produzieren (Anweisungen dazu finden Sie im Abschnitt **Ressourcenentwicklung**). Sie können auch Siedler oder Ingenieure verwenden, um ein Geländequarett innerhalb des STADTRADIUS zu verbessern, damit es mehr Schilde produziert. Oder befehlen Sie einfach den Siedlereinheiten, eine neue Stadt zu bauen (sie beziehen keine Unterstützung mehr von der Stadt, die sie gefördert hat, sobald sie ihre eigene Stadt gegründet haben). Sie könnten auch versuchen, Einheiten, die zu einer anderen Stadt gehören, neu zuzuordnen (unter **Heimateinheiten** finden Sie eine Beschreibung dazu).

Innerhalb einer Stadt können Sie den Bau von Verbesserungen, wie einer Fabrik, eines Wasserkraftwerks oder einer Bohrinsel befehlen, um die Schildproduktion zu erhöhen. Auch Weltwunder wirken sich günstig auf die Schildproduktion aus. In der CIVILOPÄDIE finden Sie eine vollständige Liste der möglichen Stadtverbesserungen und Wunder. Sie zeigt die Bau- und Unterhaltskosten für jeden Posten, seinen Zweck, und welcher Fortschritt als Voraussetzung benötigt wird.

STRAFEN FÜR PRODUKTIONSÄNDERUNGEN

Civilization II: Test of Time erzwingt eine spürbare Strafe für den Wechsel der Produktion zwischen verschiedenen Arten der Projekte (Einheiten, Stadtverbesserungen, Wunder), beispielsweise für den Wechsel von Stadtmauern zu Rittern. Der plötzliche Wechsel von einem Produktionstyp zum anderen kostet mindestens 50%, in manchen Fällen sogar bis zu 70% der bislang für das aktuelle Projekt angesammelten Schilde. Die Änderung der Produktion innerhalb eines Typs - von einer Einheit zu einer anderen Einheit, zum Beispiel - kostet keine Strafe.

DER SCHUTZ IHRER STADT

Jede noch so erfolgreiche Verwaltung einer Stadt ist wertlos, wenn sie dann von Rivalen oder Barbaren eingenommen wird. Daher muß sich ein Teil Ihrer Verwaltungspläne mit der Verteidigung jeder Stadt befassen. Die minimale Stadtverteidigung ist eine Armee, am besten eine mit einem guten Verteidigungsfaktor. Eine zweite Verteidigungseinheit kann Ersatzhilfe leisten, wenn die erste Militäreinheit vernichtet wird (Einzelheiten siehe **Militäreinheiten**). Eine Armee mit einem starken Angriffsfaktor ist ebenfalls nützlich. Diese Einheit kann Gegner angreifen, die sich in die Nähe der Stadt bewegen, und sie vielleicht vernichten, bevor sie angreifen. Befestigen Sie Armeen, die Ihre Stadt verteidigen sollen (wählen Sie die Option BEFESTIGEN vom Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste [F]), da befestigte Einheiten eine erhöhte Verteidigungskraft haben - wir werden dies im Abschnitt **Militäreinheiten** genauer erklären.

Die Verteidigung einer Stadt kann bedeutend verbessert werden, indem man Stadtmauern baut, eine Verbesserung, die die Verteidigungsstärke gegen die meisten Angreifer (aber nicht gegen Haubitzen oder Luftangriffe) verdreifacht. Der Veteranenstatus und die Geländeboni werden berücksichtigt, bevor diese Verdreifachung wirksam wird. Stadtmauern verhindern auch den Verlust von einfachen Bürgern, wenn Verteidigungseinheiten zerstört werden (siehe **Kampf**).

Wenn Zivilisationsfortschritte neue Armeetypen mit besseren Verteidigungsfaktoren möglich machen, nehmen Sie die erste Gelegenheit wahr, um die alten Verteidiger durch bessere Einheiten zu ersetzen.

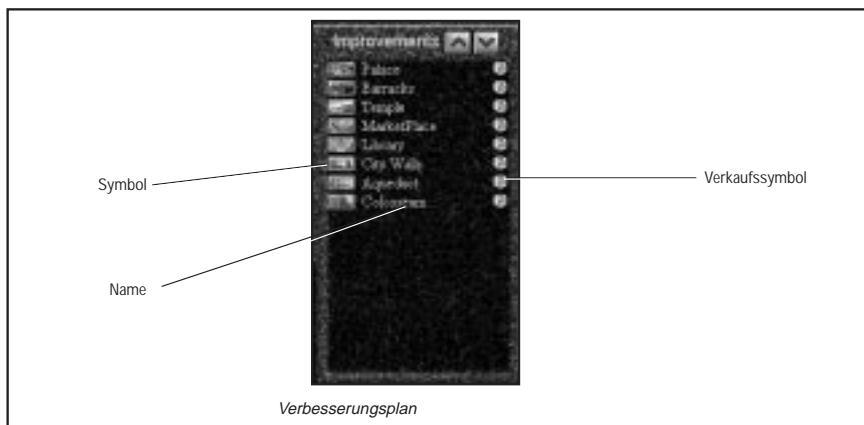
Da sich die offensiven Fähigkeiten Ihrer Gegner verbessern, wenn sie neue Fortschritte machen, müssen Sie mit Ihren Verteidigungseinheiten Schritt halten.

Die Verbindung von Städten durch Straßen und Eisenbahnen kann dabei helfen, die Verlegung von Einheiten von einem Ende Ihres Reiches zu Problemstandorten anderswo zu beschleunigen. Dadurch erhalten Ihre Verteidigungsarmeen interne Marschrouten, auf denen sie sich schnell dorthin bewegen können, wo sie gebraucht werden.

VERBESSERUNGEN

Stadtverbesserungen repräsentieren die Arbeiten in den Bereichen des Handels, der Bürokratie, des Erziehungswesens und der öffentlichen Arbeiten, die die Infrastruktur großer und effizienter Städte ausmachen. In der wirklichen Welt ist die dichte Bevölkerung von New York auf ein weitreichendes U-Bahnnetz angewiesen und kauft elektrischen Strom, der von weit entfernten Kraftwerken produziert wird. Los Angeles befindet sich in einer Wüste und importiert Wasser von Quellen, die Hunderte von Meilen entfernt sind.

In **Civilization II: Test of Time** sind Verbesserungen auch für das Wachstum und die Bedeutung der Städte lebensnotwendig. Ein Mangel an solchen Anlagen kann die potentielle Größe einer Stadt einschränken. Jede Verbesserung liefert eine Dienstleistung oder macht die Stadt effizienter. Sie müssen entscheiden, welche Verbesserung wann implementiert werden soll - braucht Ihre Stadt dringender einen Marktplatz oder eine Bibliothek? Wäre ein Gerichtshof oder ein Kolosseum nützlicher? Einige Verbesserungen haben auch besondere Auswirkungen auf Militäreinheiten. Eine Hafenanlage kann beispielsweise Marineeinheiten reparieren, ein Flughafen ist für Lufteinheiten zuständig und Kasernen sorgen für das Wohl von Bodentruppen. Einige Verbesserungen wirken sich auch auf die Leistungen Ihrer Stadt aus: Die neue Autobahn-Verbesserung erhöht den Handel mit



den Bürgern auf Landquadern innerhalb des STADTRADIUS um 50 Prozent, und die neue Supermarkt-Verbesserung erlaubt Arbeitern auf bewässertem Land, 50 Prozent mehr Nahrungsmittel zu produzieren.

Es gibt gewisse Kombinationen, die die Produktion einer Stadt dramatisch steigern, es gibt jedoch auch gewisse Einschränkungen. Sie können keine Fertigungsanlage in einer Stadt bauen, die noch keine Fabrik hat. Anlagen in

Städten, wo die Fabrik verkauft oder verloren wurde, erhöhen ihre Produktion um 50 Prozent (nicht 100 Prozent), bis die Fabrik wieder aufgebaut wird. Der gleiche Verlust des Bonus gilt für die Kombinationen Bank & Marktplatz und Universität & Bibliothek.

Eine alphabetische Auflistung aller Stadtverbesserungen finden Sie in der CIVILOPÄDIE. Darin werden Baukosten, Nutzen und Unterhaltskosten für jede Verbesserung sowie die Bedingungen erklärt, unter denen die Verbesserungen veralten oder nicht mehr funktionstüchtig sind.

DER VERLUST VON VERBESSERUNGEN

Verbesserungen bestehen in einer dynamischen Stadt nicht ewig oder ohne Schaden zu nehmen. Die Kasernenverbesserung hat zum Beispiel einen geplanten Verschleiß. Sobald Ihre Zivilisation den Fortschritt des Schießpulvers entwickelt, sind Ihre alten Kasernen veraltet und verschwinden. (Das gleiche geschieht nach der Erfindung der Mobilen Kriegsführung. Diese militärischen Installationen hängen stark von technischen Neuerungen ab.) Um jedesmal denselben Nutzen zu erhalten, müssen Sie die Kasernenverbesserung in jeder Stadt neu bauen, in der Sie Kasernen wünschen.

Die meisten Verbesserungen verschwinden zwar im Laufe der Zeit nicht, sind jedoch Gefahren durch Eroberung, Notverkauf und Sabotage ausgesetzt. Wenn Sie dringend Bargeld brauchen, können Sie sogar die Verbesserungen einer Stadt verkaufen.

EROBERUNG

Einige, alle, oder keine der Stadtverbesserungen können zerstört werden, wenn die Stadt von einer anderen Zivilisation eingenommen wird. Wenn eine Stadt völlig zerstört wird, werden auch alle Verbesserungen vernichtet.

NOTVERKAUF

Wenn Sie am Beginn Ihrer Runde weniger Geld haben, als für die Unterhaltskosten der Verbesserungen benötigt werden, verkauft **Civilization II: Test of Time** automatisch die Verbesserung gegen Bargeld. Verschuldungen sind nicht erlaubt - selbst wenn Sie am Ende der Runde wieder in den schwarzen Zahlen wären.

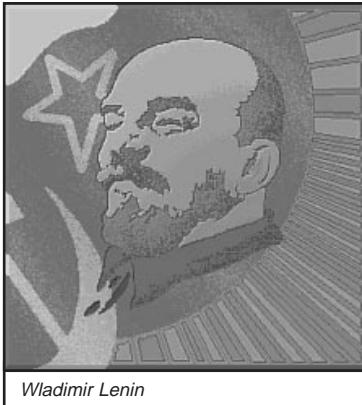
SABOTAGE

Fremde Diplomaten oder Spione können sich in eine Ihrer Städte einschleichen und industrielle Sabotage betreiben. (Natürlich können auch Ihre Botschafter versuchen, die Städte Ihrer Rivalen zu sabotieren.) Dies könnte zur Zerstörung einer existierenden Verbesserung führen (oder es könnte Ihren aktuellen Bau stoppen - siehe **Diplomaten & Spione** für vollständige Details über diplomatische Aktionen). Es gibt zwei Möglichkeiten, sich gegen diese Art des Angriffs zu wehren - das Beseitigen des Diplomaten oder Spions, bevor er oder sie Ihre Stadt betreten kann, oder die Stationierung von Diplomaten oder Spionen in der Stadt des Rivalen zum Zweck der Gegenspionage.

VERKAUF VON VERBESSERUNGEN

Um Bargeld zu organisieren, klicken Sie auf den Button VERBESSERUNGEN in der Stadtanzeige um die VERBESSERUNGSLISTE aufzurufen und klicken Sie dann auf die Verbesserung in der Liste. Es erscheint eine Dialogbox die anzeigt, wieviel Gold Sie für den Verkauf dieser Verbesserung erhalten würden und wieviel Gold für den Verkauf dieser Verbesserung in allen Ihren Städten herausspringen würde. Normalerweise können Sie ein Goldstück pro Ressource erhalten, die in die Verbesserung investiert wurde. Wenn Sie verkaufen, verschwindet die Verbesserung aus der Stadt, und das Geld wird Ihrer Schatzkammer hinzugefügt.

Der Verkauf einer Verbesserung kann nützlich sein, wenn Sie zuwenig Geld haben und ein willkürlicher Verkauf einer Verbesserung angedroht wird. Er kann sich auch anbieten, wenn Sie angegriffen werden und keine Chance haben, eine Stadt zu verteidigen oder sie wieder einzunehmen. Indem Sie die Verbesserungen verkaufen, reduzieren Sie den Wert für den Gegner und Ihren eigenen Verlust. Sie können nur eine Verbesserung pro Stadt pro Runde verkaufen. Weltwunder können nicht verkauft werden.



Vladimir Lenin

EILAUFRÄGE



Es gibt auch Zeiten, in denen Sie den spezifischen Nutzen einer Verbesserung sofort und nicht erst in 20 Runden benötigen. Wenn Sie ausreichend Geld haben, können Sie die Fertigstellung eines teilweise konstruierten Baus beschleunigen, indem Sie bar bezahlen. Die Beschleunigung des Baus auf diese Weise ist jedoch sehr teuer. Wenn die Arbeiter schneller arbeiten, erhalten sie Überstundengeld, und Sie müssen extra für Material und Baukosten bezahlen. Die zusätzlichen Kosten für einen Eilauftrag hängen

davon ab, wieviel Arbeit bereits fertig ist und ob der Auftrag zivil, militärisch oder ein Weltwunder ist. Ein Eilauftrag kann bis zu achtmal soviel Gold kosten wie die normale Summe von Schild-Symbolen.

Um einen Eilauftrag durchzuführen, ohne Bargeld zu bezahlen, haben Sie zwei Möglichkeiten. Eine Karawanen- oder Frachteinheit kann eine Stadt betreten, in der ein Weltwunder gebaut wird, und ihre Güter direkt an das Projekt liefern, indem nach der Ankunft die Option BEIM BAUEN DES WUNDERS HELFEN gewählt wird. Sie zahlt die Einheitenkosten in Schilden direkt in das RESSOURCEN-Feld. Als Alternative trägt eine Einheit, die in der Stadt aufgelöst wird, die Hälfte ihrer Kosten zur aktuellen Konstruktion bei, egal ob es sich um ein Weltwunder, eine Verbesserung oder eine andere Einheit handelt. Dadurch werden die neue Ausbildung der Truppen und die Neuverteilung ihrer Vorräte repräsentiert.

Posten, die durch Eilaufträge beendet werden, sind am Anfang der nächsten Runde erhältlich. Es hat daher keinen Sinn, Dinge zu beschleunigen, die in der nächsten Runde sowieso beendet werden. Um festzustellen, ob die Produktion in der nächsten Runde auch ohne Eilauftrag fertig wäre, überprüfen Sie den Status. Die Anzahl der Runden bis zur Fertigstellung wird im unteren Teil des Ressourcenfelds der neuen Stadtanzeige angegeben. In der klassischen Stadtanzeige können Sie die Anzahl der überschüssigen Rohmaterialien der Stadt mit der Anzahl der benötigten Materialien vergleichen. Bei sehr teuren Bauten könnte es nützlich sein, Ihren STADTSTATUS-Berater im Menü BERATER nach den genauen restlichen Kosten zu fragen.



VERWALTUNG IHRES HANDELS

Der Handel ist eine fundamentale Macht, die Zivilisationen antreibt. Er führt einzigartige und exotische Wertgegenstände ein, stimuliert die Wirtschaft und regt die Phantasie der besten Denker an. Der Handel wirkt sich auf viele überraschende und subtile Arten auf die Gesellschaft aus, und Ihre Möglichkeiten, die Auswirkungen des Handels zu beeinflussen, sind ebenso verschiedenartig.

HANDELSSÄTZE

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, sind keine Ihrer Handelsvorteile mit Luxusartikeln verbunden - statt dessen gehen 40 Prozent Ihres Handels zum Steuereinkommen, und 60 Prozent werden für die Wissenschaft verwendet. Um das Verhältnis von Steuer- und Wissenschaftseinkommen zu ändern, öffnen Sie das Menü KÖNIGREICH und wählen Sie die Option STEUERSATZ. Wählen Sie einen neuen Satz, indem Sie einen oder mehrere Schalter am Regler entlang schieben. Eine Anmerkung oben im Feld gibt den maximalen Prozentsatz an, der bei Ihrer aktuellen Regierungsform erlaubt ist. Eine weitere Anmerkung listet das Einkommen und die Ausgaben als Gold pro Runde auf, und schließlich berechnet eine Eingabe, wie viele Runden es dauern wird, bis ein neuer Fortschritt erreicht werden kann. Wenn Sie sich auf den Fortschritt Ihrer Zivilisation konzentrieren möchten, könnten Sie mehr Geld für die Forschung zur Verfügung stellen. Wenn Sie immer neue Verbesserungen bauen wollen, müssen Sie die Steuern erhöhen, um die Instandhaltungskosten tragen zu können. Machen Sie sich dagegen Sorgen um das Wohlbefinden Ihrer Bürger, könnten Sie Luxusartikel zur Verfügung stellen, um sie glücklicher zu machen (mehr dazu später). Experimentieren Sie mit verschiedenen Sätzen, um zu sehen, welche Einkommens- und Wissenschaftsstufen Sie erreichen können.

Wenn es zu schwierig ist, alle drei Regler zur gleichen Zeit einzustellen, können Sie das Feld am rechten Ende eines beliebigen Balkens anklicken, um diesen Wert zu blockieren. Jetzt bewegen sich nur noch zwei Regler, wenn Sie einen ziehen.

KONZEPTE DER HANDELSVERWALTUNG

Wir machen weiter, wo wir in **Konzepte der Stadtverwaltung** aufgehört haben, und beschreiben weitere Unterteilungen, die aus Handelseinkommen (Pfeil-Icons), Luxusartikeln (Kelche), Steuern (Gold) und Wissenschaftsinvestitionen (Reagenzgläser) resultieren.

Luxusartikel machen die Bevölkerung zufriedener. Die Verfügbarkeit von Luxusartikeln bedeutet, daß einige Bürger ein verwöhnteres Leben führen können. Je zwei Kelche machen einen zufriedenen Bürger glücklich. Zum Thema Wohlbefinden werden wir uns später noch genauer äußern.

Steuern erhalten Stadtverbesserungen und bereichern Ihre Schatzkammer. Steuern unterstützen grundlegende Dienstleistungen, und überschüssige Gelder werden in Ihrer Schatzkammer gesammelt. Es gibt viele sinnvolle Möglichkeiten, in **Civilization II: Test of Time** Geld auszugeben, wie wir später noch zeigen werden. Wenn Ihnen die Gelder ausgehen, könnte Ihre Stadt gezwungen sein, Verbesserungen zu verkaufen.

Ausgaben für Wissenschaft treiben Ihre technologische Forschung an. Jeder neue Fortschritt, der erzielt werden soll, benötigt eine gewisse Anzahl von Reagenzgläsern. Im Kapitel **Zivilisationsfortschritt** wird die Suche nach Wissen genauer erklärt, aber im Moment brauchen Sie nur zu wissen, daß neue Entdeckungen Ihnen oft den Bau neuer Einheiten und Stadtverbesserungen ermöglichen und manchmal die Möglichkeit eröffnen, ein Weltwunder zu bauen. Zusätzlich führt jede Entdeckung zu weiteren Entdeckungen und schafft damit eine Kette des Fortschritts. Wenn Ihre Städte kaum Reagenzgläser produzieren, wird Ihre Zivilisation wenig Fortschritte machen.

Welche der drei Ausgaben ist am wichtigsten? Das hängt von Ihren kurzfristigen Zielen ab. Um die Handelsverwaltung in **Civilization II: Test of Time** möglichst flexibel zu halten, können Sie, den Bestandteil des Handelseinkommens festlegen, der für die drei Bereiche ausgegeben wird. Die Option STEUERSATZ im Menü KÖNIGREICH erlaubt Ihnen, das Verhältnis der Steuern zur Wissenschaft und zu den Luxusartikeln in 10-Prozent-Schritten zu ändern, und zeigt, wie diese Sätze die Investitionen und das Tempo beeinflussen, mit denen Sie Ihr Wissen erhöhen können.

In den **Stadtkonzepten** erwähnten wir, daß der BEVÖLKERUNGSPLAN Ihnen mehr als nur die Anzahl der Bürger in Ihrer Stadt mitteilt. Er gibt Ihnen auch Informationen über das allgemeine Niveau der Zufriedenheit der Bürger in Ihrer Stadt. Die Bürger-Icons erscheinen mit vier verschiedenen Haltungen: *glücklich, zufrieden, unzufrieden und verärgert*. Wenn Sie anfangen, Städte zu bauen, starten Sie mit zufriedenen Bürgern. Die Regierungsform, die Ihre Zivilisation entwickelt, und der Schwierigkeitsgrad, den Sie wählen, bestimmen, wie schnell Ihre Bevölkerung von Unruhen beeinflußt wird. Unzufriedene Bürger müssen durch glückliche Bürger ausgeglichen werden, sonst wird Ihre Stadt von Ziviler Unruhe erfaßt. "Zivile Unruhe" klingt nicht nur unangenehm, sie hat auch einige schreckliche Folgen. Wir werden dies in Kürze erklären.

Im Moment brauchen Sie nur zu wissen, daß Sie das Wohlbefinden Ihrer Bürger auf verschiedene Weisen erhöhen können. Dazu gehören: das Bauen spezifischer Stadtverbesserungen, wie Tempel und Marktplätze (wir werden in Kürze alles über **Verbesserungen** erklären), die Neuzuordnung militärischer Einheiten (alles über die Wirkungen des Kriegsrechts und des diplomatischen Dienstes finden Sie unter **Militäreinheiten**), die Änderung der Steuersätze (wie sie im Detail unter dem Menü **Königreich** im Abschnitt **Referenz: Bildschirm für Bildschirm** beschrieben ist) und das *Abziehen von Bürgern, um sie zu Spezialisten zu machen* (siehe **Spezialisten**).

Puh! Das ist eine ganze Menge, die auf einmal verdaut werden soll. Nur noch eines - wir erwähnten weiter oben die Regierungsformen. Die Einführung neuer Fortschritte umfaßt mehr als nur Erfindungen zur Abwasserentsorgung und zum Aufbau militärischer Macht. Das Spiel zählt auch philosophische Konzepte und Theorien als "neue Technologien". Jede Zivilisation startet als Despotie, aber Sie können neue Regierungsformen entwickeln. Diese könnten eine wichtige Auswirkung auf das Wohlbefinden Ihrer Bürger und auf die Geschwindigkeit haben, mit der sie Rohstoffe, Nahrungsmittel und Handelsaktivität produzieren.

KORRUPTION

Handel wird durch *Korruption* beeinflußt, ähnlich wie die Produktion durch Verschwendungen vermindert wird. Wenn ein Reich mit einer primitiven Regierungsform sich über ein weites Gebiet ausbreitet, senkt Korruption in Städten in den Randgebieten und an den Grenzen das Gesamteinkommen aus Handelsgütern. Je fortschrittlicher die Regierung und je kleiner das Land, desto geringer ist die Wirkung der Korruption. Diesem Verlust kann durch den Bau bestimmter Stadtverbesserungen und dem Wechsel zu einer fortschrittlicheren Regierungsform entgegengewirkt werden.

REGIERUNGEN

Ein weiteres Hilfsmittel der Stadt- und Handelsverwaltung ist die Regierungsform, unter der Ihre Kultur lebt. Jede Kultur beginnt als Despotie, aber einige der Fortschritte, die Sie erreichen können, sind intellektueller und nicht technologischer Natur. Sie schließen fünf neue Regierungskonzepte ein. Nachdem Sie eine neue Regierungsform entdeckt haben, können Sie entscheiden, eine Revolution zu fördern, um die Regierungsform zu ändern. (Sie erhalten auch Zugriff auf neue Regierungsformen, wenn Sie das Weltwunder "Freiheitsstatue" bauen).

Anarchie, oder das Fehlen einer Regierung, kommt nur vor, wenn Sie die Kontrolle verlieren, entweder weil zivile Unruhen Ihre derzeitige Regierung stürzen oder gleich nach einer Revolution. Zivile Unruhen dauern an, solange die entsprechenden Umstände herrschen. Im Falle einer Revolution stabilisiert sich die Haltung Ihrer Bevölkerung auf natürliche Weise. Nachdem sich Ihre Zivilisation über einige Runden hin beruhigt hat, erscheint ein Dialogfeld mit der Liste aller Regierungsformen, die für Ihre Kultur verfügbar sind. Wählen Sie eine Regierungsform, und sie wird sofort wirksam.

Als ein Element von **Civilization II: Test of Time** können Sie Regierungsformen sofort und ohne Strafe während der verbleibenden Zeit dieser Runde ändern. Wenn Sie mit Ihrer ersten Wahl nicht zufrieden sind, öffnen Sie das Menü wieder und wählen Sie eine andere Regierung. Nachdem Sie die **Enter** gedrückt haben, um Ihre Runde zu beenden, müssen Sie dann jedoch durch den ganzen Revolutionsprozeß (einschließlich mehrerer Runden Anarchie) gehen, wenn Sie erneut die Regierungsform ändern wollen.

Es gibt drei "antike" Regierungsformen - Despotismus, Monarchie und die Republik - und drei "moderne" Formen - Kommunismus, Fundamentalismus und Demokratie. Die Republik und die Demokratie sind aus wirtschaftlicher Sicht die fortschrittlichsten, doch sie erlegen Ihrer militärischen Macht strenge Beschränkungen auf. Die anderen Regierungsformen bieten Kompromisse zwischen Wirtschaft und erhöhter militärischer Flexibilität. Sie können die Unterschiede der Regierungsformen auf diese Weise **55**

zusammenfassen: Je mehr Freiheit Sie Ihrer Bevölkerung geben, desto weniger möchte sie für Sie kämpfen, aber desto stärker wird Ihre Wirtschaft. Wir haben die Vor- und Nachteile jeder Regierungsform hinsichtlich Handel, Unterstützung für Einheiten, Produktion und Haltung der Bevölkerung zusammengetragen. Je nach Ihrem Spielstil möchten Sie vielleicht nicht jeden Fortschritt in der üblichen Reihenfolge entwickeln.

HINWEIS ZUM SENAT

Sie können die Einmischung des Senates in Ihre Außenpolitik nicht verhindern, indem Sie einfach ablehnen, fremde Abgesandte zu treffen. Im Senat einer Republik sind jedoch nur 50 Prozent der Zeit die "Friedenstauben" an der Macht (in einer Demokratie müssen Sie immer mit den Friedenstauben rechnen).

ANARCHIE

Sie haben vorübergehend die Kontrolle über die Regierung verloren. Sie kontrollieren weiterhin die Bewegungen Ihrer Einheiten, aber einige wichtige Funktionen Ihrer Zivilisation kommen zum Stillstand, bis die Kontrolle wiederhergestellt ist.

Haltung: Bis zu drei Einheiten in jeder Stadt können das Kriegsrecht erzwingen, und jede macht einen unzufriedenen Bürger zufrieden (siehe **Wohlbefinden und zivile Unruhe**).

Korruption & Verschwendungen: Die Korruption ist zügellos, obwohl keine Unterhaltskosten für die Stadtverbesserungen bezahlt werden müssen, keine Steuern eingezogen werden und während der Anarchie keine wissenschaftliche Forschung durchgeführt wird.

Ressourcenunterstützung: Militäreinheiten benötigen keine Rohstoffunterstützung, bis die Anzahl der Einheiten in der Stadt (siehe **Einheitenplan**) die Anzahl der Bürger im BEVÖLKERUNGSPLAN übertrifft. Jede Militäreinheit, die die Bevölkerungspunkte der Stadt übersteigt, benötigt einen Schild pro Runde für ihre Unterstützung. Siedler benötigen eine Nahrungsmittelleinheit pro Runde zur Unterstützung.

Besondere Bedingungen: Während Anarchie herrscht, können die Bürger ihr Potential bei ihrer Arbeit nicht erreichen. In dieser spannungsgeladenen Atmosphäre produzieren die Arbeiter ein Ressourcen-Icon weniger in jedem Gelände, das mehr als zwei Icons jeder Art produziert. Bergwerke, die zum Beispiel normalerweise drei Schilder produzieren, produzieren unter der Anarchie nur zwei.

Entsprechungen: Im Lalande-Spiel entspricht das Pandämonium der Anarchie.

DESPOTISMUS

Sie herrschen durch absolute Erlässe. Die Bevölkerung muß diese einfach akzeptieren, denn Ihr Wille wird von Ihrer Armee durchgesetzt. Wegen der strengen Beschränkungen der wirtschaftlichen und persönlichen Freiheit ist die Produktion minimal. Die totale Kontrolle macht die Kriegsführung jedoch relativ leicht.

Haltung: Bis zu drei Truppen in jeder Stadt können das Kriegsrecht erzwingen, und jede macht einen unzufriedenen Bürger zufrieden (siehe **Wohlbefinden und zivile Unruhe**).

Korruption & Verschwendungen: Korruption und Verschwendungen gehören zu den größten Problemen in einer Despotie. Die Verluste des Handelseinkommens durch Korruption und der Schildproduktion durch Verschwendungen erhöhen sich mit der Entfernung einer Stadt von der Hauptstadt.

Ressourcenunterstützung: Militäreinheiten benötigen unter einer Despotie keine Ressourcenunterstützung, bis die Anzahl der Einheiten in der Stadt (siehe **Einheitenplan**) die Anzahl der Bürger im BEVÖLKERUNGSPLAN übersteigt. Jede Militäreinheit, die die Bevölkerungspunkte der Stadt übersteigt, benötigt für ihre Unterstützung einen Schild pro Runde. Siedler benötigen eine Nahrungsmittelleinheit zu ihrer Unterstützung.

Besondere Bedingungen: Die Bürger können ihr Potential bei ihrer Arbeit nicht erreichen. In dieser spannungsgeladenen Atmosphäre produzieren die Arbeiter ein Ressourcen-Icon weniger in jedem Gelände, das mehr als zwei Icons jeder Art produziert. Bergwerke, die zum Beispiel normalerweise drei Schilder produzieren, produzieren unter der Anarchie nur zwei. Außerdem beträgt die maximale Rate für Steuern, Luxusartikel oder Wissenschaft 60 Prozent.

MONARCHIE

Ihre Herrschaft ist weniger als absolut, und eine Aristokratie von Bürgern der oberen Klasse beeinflusst Ihre Entscheidungen. Zumindest die aristokratische Klasse hat eine gewisse wirtschaftliche Freiheit, und dies führt zu einer höheren Produktion. Ihre Vasallen sind teilweise dafür verantwortlich, Ihnen bei der Verteidigung des Königreichs zu helfen, daher ziehen sie manchmal einen Teil der Produktion Ihrer Zivilisation als Unterhaltskosten für Militäreinheiten ab.

Haltung: Bis zu drei Einheiten in jeder Stadt können das Kriegsrecht erzwingen, und jede macht einen unzufriedenen Bürger zufrieden (siehe **Wohlbefinden und zivile Unruhe**).

Korruption & Verschwendungen: Ein gewisser Teil Ihrer wirtschaftlichen Erträge wird von Ihren Aristokraten abgezweigt, besonders von denen, die am weitesten von Ihrem wachsamen Auge entfernt sind - Korruption und Verschwendungen sind unter der Monarchie bedeutende Probleme, obwohl sie nicht so schwerwiegend wie in einer Despotie sind. Die Verluste des Handelseinkommens durch Korruption und der Schildproduktion durch Verschwendungen erhöhen sich mit der Entfernung einer Stadt von der Hauptstadt.

Ressourcenunterstützung: Ihre Vasallen unterstützen bis zu drei Einheiten in jeder Stadt kostenlos. Jede weitere Einheit benötigt einen Schild pro Runde. Siedler brauchen für ihre Unterhaltskosten eine Nahrungsmittelleinheit pro Runde.

Besondere Bedingungen: Unter einer Monarchie beträgt der maximale Satz für Steuern, Luxusartikel oder Wissenschaftsproduktion 70 Prozent.

Entsprechungen: Im Lalande-Spiel entspricht die Hierarchie der Monarchie.

REPUBLIK

Sie herrschen über eine Reihe von Stadtstaaten, die Ihre Zivilisation kontrolliert. Jede Stadt ist ein autonomer Staat, jedoch gleichzeitig ein Teil der Republik, die Sie beherrschen. Die Bevölkerung glaubt, daß Sie von ihr eingesetzt wurden. Sie hat bedeutende persönliche und wirtschaftliche Freiheit, und dies führt zu einer lebhaften Handelstätigkeit. Ein Senat überprüft Ihre Diplomatie und hat die Gelegenheit, Ihre Entscheidungen zu überstimmen. Militärische Konflikte sind bei den Massen unbeliebt, und Ihre Regierung muß die vollen Unterhaltskosten der Armee tragen.

Haltung: Jede Land- und Marineeinheit nach der ersten, die nicht in einer verbündeten Stadt oder in einer Festung innerhalb von drei Quadranten einer verbündeten Stadt stationiert ist (mit Ausnahme der nicht-kriegsführenden Einheiten, wie Siedler und Diplomaten, deren Angriffsstärke 0 ist) und jede Bomber-, Stealth-Bomber-, Hubschrauber- oder Raketeneinheit (im Original-Spiel) - egal, welche Stadt sie besetzt - macht in jeder Runde einen Bürger unzufrieden.

Korruption & Verschwendungen: Korruption und Verschwendungen bleiben auch in einer Republik ein Problem, aber nicht so schwerwiegend wie in einer Monarchie. Die Verluste des Handelseinkommens durch Korruption und der Schildproduktion durch Verschwendungen erhöhen sich mit der Entfernung einer Stadt von der Hauptstadt.

Ressourcenunterstützung: Jede Militäreinheit benötigt pro Runde einen Schild zur Unterstützung. Siedler brauchen zwei Nahrungsmittelleinheiten pro Runde.

Besondere Bedingungen: In einer Republik produzieren Ihre Arbeiter ein zusätzliches Pfeil-Icon in jedem Quadrat, in dem mindestens ein Pfeil-Icon produziert wird. Ihr Senat kann Sie zwingen, eine friedliche Lösung bei jeder Verhandlung zu akzeptieren, obwohl dies nur in etwa 50% der Fälle geschehen wird. Schließlich beträgt der maximale Satz von Steuern, Luxusartikeln oder Wissenschaftsproduktion 80 Prozent.

Entsprechungen: In den Fantasy- und Midgard-Spielen entspricht der Althing der Republik. Im Lalande-Spiel ist es die Konföderation.

KOMMUNISMUS

Sie sind der Vorsitzende einer kommunistischen Regierung und herrschen mit Hilfe der regierenden Partei. Obwohl diese Regierungsform mehr Produktion als die Despotie erlaubt, beschränkt das orthodoxe Denken die persönliche und wirtschaftliche Freiheit und damit den Handel. Zu den Vorteilen zählt, daß Korruption durch den lokalen Parteapparat auf ein Minimum beschränkt wird, daß die Armee und die Geheimpolizei Widerspruch unterdrücken und daß Ihre große Sicherheitsmacht ausgezeichnete Spione rekrutiert.

Haltung: Bis zu drei Truppen in jeder Stadt können das Kriegsrecht erzwingen, und jede macht einen unzufriedenen Bürger zufrieden (siehe **Wohlbefinden und zivile Unruhe**).

Korruption & Verschwendungen: Unter dem Kommunismus eliminiert die staatliche Kontrolle der Wirtschaft organisiertes Verbrechen, und es gibt keine Korruption oder Verschwendungen in Ihren Städten.

Ressourcenunterstützung: Unabhängig von der Stadtgröße benötigt jede Militäreinheit nach der dritten, die von einer Stadt unterstützt wird, einen Schild pro Runde. Siedler benötigen zwei Nahrungsmittelleinheiten zur Unterstützung.

Besondere Bedingungen: Alle Spionageeinheiten unter kommunistischen Regierungen sind Veteranen. Im Kommunismus beträgt die maximale Rate für Steuern, Luxusartikel oder Wissenschaftsproduktion 80 Prozent.

Entsprechungen: In den Fantasy- und Midgard-Spielen entspricht die *Kommune* dem Kommunismus. Im Lalande-Spiel ist es das *Kollektiv*.

FUNDAMENTALISMUS

Fundamentalismus ist eine Regierungsform, die auf der wörtlichen, kompromißlos durchgesetzten Interpretation eines religiösen Dogmas basiert. Fundamentalistische Gesellschaften behaupten, daß ihr eigener Glaube der einzige wahre Pfad zur Rettung sei, und sind intolerant gegenüber jeder abweichenden Ansicht - eine Tatsache, die jegliche intellektuelle Entwicklung erstickt. Andererseits sind Bürger dieser Staaten oft fanatisch ihrem Glauben ergeben und könnten bereit sein, zu sterben, Gewalt einzusetzen oder grausame Taten zu begehen, um ihn zu erhalten. Diese bedingungslose Hingabe, die oft die Nachbarstaaten verärgert, kann von einem klugen und zynischen Anführer ausgenutzt werden.

Haltung: Im Fundamentalismus ist kein Bürger jemals unzufrieden! Verbesserungen, die normalerweise unzufriedene Bürger zu zufriedenen Bürgern machen, produzieren "Zehntel" (Gold) entsprechend der Anzahl von Leuten, die normalerweise umgestimmt würden, und verlangen keine Unterhaltskosten.

Korruption & Verschwendungen: Fundamentalismus hat sehr niedrige Korruptions- und Verschwendungsquoten.

Ressourcenunterstützung: Wegen der Hingabe Ihrer Bevölkerung kann jede Stadt *acht* Militäreinheiten ohne Kosten für Sie unterstützen. Siedler essen zwei Nahrungsmittelleinheiten pro Runde. Nur Fundamentalisten können Fanatikereinheiten bauen, die niemals Unterstützung benötigen.

Besondere Bedingungen: Im Fundamentalismus können die Steuer-/Luxusartikel-Wissenschaftsraten nicht höher als 80 Prozent gesetzt werden. Zusätzlich bedeutet die Unbeugsamkeit der Denkart und die Betonung von Doktrinen, daß alle wissenschaftlichen Forschungen HALBIERT werden. Die diplomatischen Strafen für "Terrorakte" (wie das Bombardieren von Stadtverbesserungen, das Vergiften von Brunnen und so weiter), die von Diplomaten und Spionen begangen werden, sind reduziert, da die Welt nichts besseres erwartet.

Entsprechungen: In den Fantasy- und Midgard-Spielen entspricht der Fanatismus dem Fundamentalismus. Im Lalande-Spiel ist es die *Große Zusammenkunft*.

DEMOKRATIE

Sie regieren als ein gewähltes Staatsoberhaupt einer modernen Demokratie. Die Bevölkerung glaubt, daß Sie regieren, weil sie Sie gewählt hat. Der Grad der Freiheit, der in dieser Regierungsform erlaubt ist, resultiert in maximaler Nutzung der wirtschaftlichen Produktion und des Handels. Die Bevölkerung hat jedoch auch ein starkes Mitspracherecht dabei, wie groß der Anteil der wirtschaftlichen Produktion für die Verbesserung des Lebensstandards sein soll. Alle Ihre diplomatischen Entscheidungen werden vom Senat überprüft - und der Senat ist immer gegen Aktionen, die zum Krieg führen. Der Unterhalt einer militärischen Macht im Feld bringt enorme wirtschaftliche und politische Kosten mit sich.

Haltung: Jede Land- und Marineeinheit, die nicht in einer verbündeten Stadt oder in einer Festung innerhalb von drei Quadranten einer verbündeten Stadt stationiert ist (mit Ausnahme der nicht-kriegsführenden Einheiten, wie Siedler und Diplomaten, deren Angriffsstärke 0 ist) und jede Bomber-, Stealth-Bomber-, Hubschrauber- oder Raketeneinheit (im Original-Spiel) - egal, welche Stadt sie besetzt - macht in jeder Runde einen Bürger unzufrieden.

ZIVILE UNRUHE UND ZUSAMMENBRUCH

Die Demokratie ist sehr empfindlich. Wenn auch nur eine Ihrer Städte mehr als eine Runde lang ziviler Unruhe ausgesetzt ist, verfällt Ihre Regierung in eine Anarchie.

Korruption & Verschwendungen: Einer der größten Vorteile der Demokratie ist die Fähigkeit, Korruption und Verschwendungen auszuschalten. Sie existieren in Ihren Städten nicht.

Ressourcenunterstützung: Jede Militäreinheit benötigt einen Schild pro Runde als Unterhaltskosten. Siedler brauchen zwei Nahrungsmittelleinheiten pro Runde für ihren Unterhalt.

Besondere Bedingungen: In der Demokratie produzieren Ihre Arbeiter ein weiteres Pfeil-Icon, wo bereits mindestens eines existiert. Patriotismus und starke demokratische Traditionen machen Ihre Städte und Einheiten *immun gegenüber allen Formen der Bestechung*. Schließlich kann der Senat Sie zwingen, eine friedliche Lösung in jeder Verhandlung zu akzeptieren, und wird dies auch tun, wann immer es möglich ist.

Entsprechungen: In den Fantasy- und Midgard-Spielen entspricht das *Großgesetz* der Demokratie. Im Lalande-Spiel ist es die *Proteokratie*.

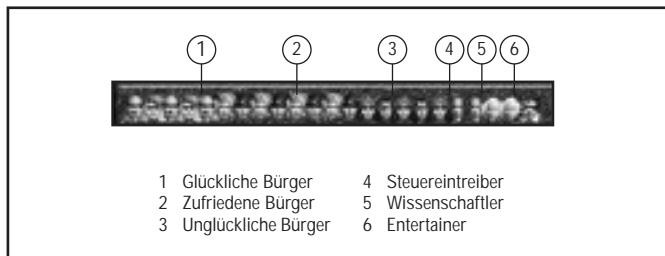
WOHLBEFINDEN UND ZIVILE UNRUHE

Wohlbefinden und ihr Gegenteil, zivile Unruhe, sind indirekt mit dem Handel verbunden. Das Fehlen vom Handel führt zur Stagnation, und eine schwache Wirtschaft bedeutet einen Mangel an Gütern und Dienstleistungen. Die Bürger in Ihren Städten haben eine von vier verschiedenen Haltungen oder Empfindungen: Wohlbefinden, Zufriedenheit, Unzufriedenheit oder Ärger. (Verärgerung kommt sehr selten vor.) Die ersten Bürger Ihrer ersten Stadt beginnen in einem zufriedenen Status. Wenn die Bevölkerung einer Stadt wächst, erhöht sich der Wettkampf um Arbeit, Gebrauchsgegenstände und Dienstleistungen. Schließlich werden einige Bürger zu murren beginnen und Unzufriedenheit anzeigen, je nach dem Schwierigkeitsgrad, mit dem Sie spielen, der Regierungsform Ihrer Zivilisation und den wirtschaftlichen Bedingungen in Ihrer Stadt. Wenn Sie während des Bevölkerungszuwachses keine aktive Rolle bei der Verwaltung der Stadt spielen, führt der natürliche Trend der Haltung Ihrer Bürger zur Unzufriedenheit.

Was können Sie also tun, um diesem Trend entgegenzuwirken? Wenn in Ihrer Bevölkerung aufgrund ihrer unausgeglichenen Haltung bereits zivile Unruhe herrscht, müssen Sie sofort entsprechende Schritte unternehmen, die Sie im Abschnitt **Ordnung wiederherstellen** nachlesen können. Sie brauchen jedoch nicht zu warten, bis eine Krise anbricht. Sie können sicherstellen, daß Ihre Bürger zufrieden sind, indem Sie langfristig planen

und die Dienstleistungen anbieten, wenn sie verlangt werden, oder sogar bevor sie verlangt werden.

Das Temperament Ihrer Bürger hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, mit dem Sie spielen. In der Schwierigkeitsstufe Stammesführer ist Ihre Bevölkerung so ausgeglichen, daß die ersten sechs Bürger im BEVÖLKERUNGSPLAN zufrieden beginnen. Jeder neuer Bürger fängt danach mit einer schlechten



Haltung an und muß durch Verbesserungen, Luxusartikel, Kriegsrecht und/oder Weltwunder in eine bessere Laune versetzt werden. Die Anzahl der Bürger, die zufrieden beginnen, verringert sich mit jeder höheren Schwierigkeitsstufe um einen, bis zum Schwierigkeitsgrad Gottheit, wo Ihre Bevölkerung so temperamentvoll ist, daß nur ein Bürger von Anfang an zufrieden ist. Der zweite und alle folgenden Bürger zeigen ihre Unzufriedenheit und müssen mit den Verwaltungshilfsmitteln, die Ihnen zur Verfügung stehen, zufriedengestellt werden.

BESONDERE UNZUFRIEDENHEITSFAKTOREN

Es gibt zwei besondere Bedingungen, die weitere Unzufriedenheit in einigen Bevölkerungen bewirken. Unter einer Despotie, und mit gewissen Abschwächungen auch unter anderen Regierungsformen, erhöht sich die Unzufriedenheit der Bürger mit der Zahl von Städten. Dies kann zu verärgerten Bürgern führen, die zuerst zu unzufriedenen Bürgern gemacht werden müssen, bevor sie zufriedengestellt werden können.

In Republiken und Demokratien könnte jede Land- oder Marineeinheit, die sich nicht in einer verbündeten Stadt oder in einer Festung innerhalb von drei Quadranten bei einer verbündeten Stadt befindet, und jede Bomber-, Hubschrauber- oder Raketeneinheit, egal wo sie sich befindet, Bürger unzufrieden machen. Sie können diese Einheiten als "im Feld" stehend ansehen. Wegen des Routine-Flugtrainings sind die meisten Lufteinheiten immer "im Feld", doch die schützende Rolle der Kampfjäger macht sie zu einer Ausnahme der Regel.

In einer Republik bewirkt die erste Einheit im Feld keine Unzufriedenheit. Jede folgende Armee im Feld bewirkt einen unzufriedenen Bürger. Wenn Ihre Zivilisation eine Demokratie ist, bewirkt jede Einheit im Feld zwei unzufriedene Bürger. Einheiten mit einer Angriffsstärke von 0 (wie etwa Transporter oder Ingenieure) verursachen keine Unzufriedenheit. Wenn eine Stadt zivile Unruhe erfährt, kann die Auflösung einer weit entfernten Einheit und ihre Rückkehr zu ihren Heimatstädten oder das Ändern ihrer Heimatstädte einige unzufriedene Bürger zufrieden machen, und damit könnte die Ordnung wiederhergestellt werden.

ZIVILE UNRUHE

Wie wir in **Konzepte der Stadtverwaltung** erwähnt haben, erfahren Städte, die kein Gleichgewicht zwischen glücklichen und unzufriedenen Bürgern haben, zivile Unruhen. Städte mit zivilen Unruhen haben keine Steuereinnahmen, technologischen Forschungen oder Überschüsse von Nahrungsmitteln. Eine längere zivile Unruhe könnte die Regierung stürzen und zur Anarchie führen. Ein Atomreaktor in einer Stadt mit ziviler Unruhe könnte zu einer Kernschmelze im Reaktor aufgrund laxer Sicherheitskontrollen führen (siehe **Kernschmelze**). Die Stabilität der Stadt aufrechtzuerhalten, sollte Ihre höchste Priorität sein.

Eine Stadt erfährt zivile Unruhe, wenn die Zahl der unzufriedenen Bürger die Zahl der glücklichen überschreitet. Zufriedene Menschen und Spezialisten werden in dieser Rechnung ignoriert. Wenn die Ordnung wiederhergestellt ist, kehrt die Stadt in der nächsten Runde zum normalen Betrieb zurück. Sie können die Ordnung auf verschiedene Weise wiederherstellen.

WIEDERHERSTELLEN DER ORDNUNG

Sie können für die Fertigstellung einer Verbesserung bezahlen, zum Beispiel für einen Tempel, der genügend unzufriedene Bürger zu zufriedenen machen könnte (oder zufriedene Bürger zu glücklichen), um den Ausgleich wiederherzustellen. Unter **Eilaufträge** können Sie nachlesen, wie man das macht.

Sie können auch die Steuersätze Ihrer Zivilisation ändern. Wenn mehr Luxusartikel erhältlich werden, könnten einige zufriedene Bürger glücklich werden. Dies könnte zu einem Ausgleich gegenüber der unzufriedenen Bevölkerung führen. Unter **Handelssätze** finden Sie Informationen über wirtschaftliche Manipulationen.

Sie können einen oder mehrere Bürger aus der Arbeiterschaft herausnehmen und sie zu Spezialisten machen. Dadurch erhöht sich die Anzahl der glücklichen Menschen. Informationen dazu finden Sie unter **Spezialisten**. Wenn Sie Spezialisten schaffen, seien Sie vorsichtig, daß Sie keine Mängel von Nahrungsmitteln oder Ressourcen verursachen, die zu Hunger unter der Bevölkerung oder zur Auflösung von Armeen führen könnten.

Wenn Ihre Zivilisation unter Anarchie, Despotie, Monarchie oder Kommunismus lebt, können Sie das Kriegsrecht verwenden, um die Ordnung in einer Stadt wiederherzustellen. Bis zu drei Militäreinheiten mit einem Angriffsfaktor von Eins oder höher können in einer Stadt stationiert werden, um das Kriegsrecht zu erzwingen. Jede Militäreinheit macht einen unzufriedenen Bürger unter den ersten drei Regierungsformen zufrieden. Im Kommunismus ist das Kriegsrecht doppelt so wirksam, und jede Armee macht aus zwei Bürgern zufriedene Menschen. Wenn Sie genug Militäreinheiten und ein niedriges Niveau von Unzufriedenheit haben, könnte das Kriegsrecht ausreichen, um die Ordnung wiederherzustellen.

WIR LIEBEN _____ TAG

Wenn die Bevölkerung einer Stadt ausreichend glücklich ist (nicht Ihre ganze Zivilisation - nur an einem Standort), hält sie eine spontane Feier ab, um Ihre Herrschaft zu ehren. Die Bürger rufen einen "Wir lieben (Titel des Anführers) Tag" als Dank für den Wohlstand aus, den Ihre Verwaltung möglich gemacht hat. Solange die Umstände, die diese feierliche Atmosphäre hervorgerufen haben, forbestehen, erfährt die Stadt gewisse Nutzen, die von der Regierungsform abhängen. Sie sehen die Auswirkungen der Feier während der ersten vollen Runde nach der Ausrufung des Feiertags.



Um den Feiertag auszulösen, muß eine Stadt bestimmte Bedingungen erfüllen: Es darf keine unzufriedenen Bürger in der Stadt geben, die Anzahl glücklicher Bürger muß der der zufriedenen Bürgern entsprechen oder höher sein, und der BEVÖLKERUNGSPLAN muß mindestens drei Bürger aufweisen. Für diese Berechnung werden Spezialisten als zufriedene Bürger angesehen. Eine Stadt mit fünf glücklichen Bürgern, vier zufriedenen Bürgern und keinem unzufriedenen Bürger feiert also. Eine Stadt mit zehn glücklichen Bürgern, drei zufriedenen Bürgern und einem unzufriedenen Bürger feiert nicht.

ANARCHIE

Die Feier hat keine Wirkung, wenn unter Ihrer Regierung eine Anarchie ausgebrochen ist.

DESPOTISMUS

Die feiernde Stadt erhält Ressourcen, als ob die Regierung eine Monarchie sei (siehe Regierungen). Dies kann die Menge der Nahrungsmittel und Rohstoffe, die Ihre Bürger produzieren, in gewissen verbesserten (bewässerten und mit Bergwerken versehenen) Geländetypen erhöhen.

MONARCHIE/KOMMUNISMUS/FUNDAMENTALISMUS

Eine feiernde Stadt, die unter diesen Regierungsformen beherrscht wird, erhält Ressourcen, als sei die Regierungsform eine Republik (siehe **Regierungen**). Dies erhöht die Menge des Handels, die Ihre Bürger in einem Gelände produzieren können, das bereits Handelsgüter produziert.

REPUBLIK/DEMOKRATIE

Eine Stadt, die unter einer dieser Regierungsformen beherrscht wird, erfährt ein Bevölkerungswachstum von einem Punkt in jeder Runde, in der sie feiert, solange ausreichende Nahrungsmittel erhältlich sind. Dies kann zu einem dramatischen Wachstum der Stadt führen.



TERRAIN UND BEWEGUNG

TERRAINTYPEN

Die Unterschiede der Geländetypen bedeuten mehr als nur die Grafik und die verschiedenen Farben, die das Spiel visuell interessanter machen. Jeder Geländetyp hat seinen eigenen wirtschaftlichen Nutzen und seine eigene Auswirkung auf die Bewegung und auf den Kampf. Sie finden detaillierte Informationen über die Geländetypen in der **Terrainreferenz** und in der **CIVILOPÄDIE**.

Um die Geländeinformationen aus der CIVILOPÄDIE zu erhalten, klicken Sie das CIVILOPÄDIE-Menü an und wählen Sie die Option TERRAINTYPEN. Eine Liste der Standard-Geländetypen und ihrer besonderen Ressourcen erscheint. Wenn Sie ein Bild für eine besondere Ressource nicht erkennen, klicken Sie den Standard-Geländetyp an, um zu sehen, welche besonderen Ressourcen möglich sind.

GELÄNDE & BEWEGUNGSKONZEPTE

Die Karte in **Civilization II: Test of Time** ist in kleine unabhängige Teile oder Geländequadrate unterteilt, wie wir im Abschnitt **Stadtkonzepte** erwähnt haben. Zur Vereinfachung besteht jedes Quadrat aus einem einzigen Geländetyp, selbst wenn die wirkliche Welt nicht so perfekt organisiert ist. Um zu zeigen, daß gewisse Geländetypen leicht zu überqueren sind und andere das Schleppen durch Sumpfe oder das Hacken durchs Unterholz erfordern, verbrauchen Ihre Einheiten Bewegungspunkte, um jedes neue Quadrat zu betreten. Jede Einheit hat eine AVB-Bewertung (das Akronym für Angriff/Verteidigung/Bewegung). B, also die dritte Zahl in der Bewertung, zeigt an, wie viele Bewegungspunkte eine Einheit in einer Runde einsetzen kann. Sie finden alle Einzelheiten über die Einheiten und ihre AVB-Bewertung unter **Militäreinheiten**.

Jeder Geländetyp hat seine eigenen Bewegungspunktkosten (und sie sind alle übersichtlich in der **Terrainreferenz** aufgeführt). Ihre Siedlereinheiten (wie etwa **Siedler und Ingenieure**) können diese Bewegungskosten senken, indem sie das Terrain verbessern (siehe auch Siedler & Ingenieure). Wenn sich eine Einheit zu einem neuen Quadrat bewegt, zahlt sie die Bewegungskosten für dieses Quadrat. Wenn sie nach der Bewegung durch ein Quadrat noch Bewegungspunkte - oder Bruchteile von Bewegungspunkten - übrig hat, kann eine Einheit versuchen, sich nochmals zu bewegen, bis sie ihre Bewegungspunkte aufgebraucht hat. Ihre Einheiten verbrauchen auch bei Angriffen Bewegungspunkte. Sie können die Einzelheiten dazu unter **Militäreinheiten** nachlesen. Im Moment müssen Sie nur wissen, daß die Angriffsstärke einer Einheit reduziert sein könnte, wenn sie zur Zeit des Kampfes weniger als einen vollständigen Bewegungspunkt übrig hat. Sie werden in dem Fall gefragt, ob Sie den Angriff fortsetzen wollen.

Auch das Vorhandensein gegnerischer Einheiten oder Städte in der Nähe könnte die Bewegungsoptionen einer Einheit einschränken. Einheiten und Städte haben das, was in Militärkreisen als Zone der Kontrolle bezeichnet wird. Ihr Einfluß breitet sich auf die acht Quadrate aus, die sie direkt umgeben. Ihre Einheiten können sich nicht direkt von der Einflußzone eines Rivalen zur Einflußzone eines anderen Rivalen bewegen, wenn Sie kein Bündnis mit dem zweiten Stamm haben. Dadurch wird die Fähigkeit einer Einheit repräsentiert, gegnerische Einheiten zu bedrohen oder festzunageln. Wenn eine gegnerische Legion in der Nähe wartet, um anzugreifen, können Ihre Truppen es sich nicht leisten, ihre Flanken ungeschützt zu lassen. Die Blockaden brauchen nicht von Einheiten oder Städten der gleichen Zivilisation zu stammen. Das Diagramm **Bewegungsbeschränkung** sollte dies etwas deutlicher machen. Einige Einheiten (wie Diplomaten oder Karawanen) haben besondere Fähigkeiten, die ihnen erlauben, diese Beschränkungen zu ignorieren. Zonen der Kontrolle sind für Luft- und Marineeinheiten nicht relevant.

Ihre Einheiten werden gelegentlich auch auf unpassierbares Terrain stoßen. Dies ist Terrain, das reguläre Bodentruppen nicht durchqueren können - selbst wenn ein Fluß hindurch fließt. Dieser neue TerrainTyp kommt am häufigsten in den Welten des Science-fiction-Spiels vor, teilweise jedoch auch in den Fantasy-Welten. Wir wollen Ihnen nicht zuviel Spaß verderben, also schlagen Sie regelmäßig in der CIVILOPÄDIE oder der **Terrainreferenz** nach.

Die Fantasy- und Science-fiction-Spiele verfügen über ein neues Element: mehrere Landkarten. Es können bis zu vier getrennte Regionen oder Planeten für die Erforschung und Besiedlung zur Verfügung stehen. Dies bedeutet, daß Sie in einem Spiel vier Welten erobern müssen - egal, ob auf friedliche Weise oder mit anderen Mitteln. Sobald Sie bestimmte Voraussetzungen erfüllt haben, können Sie damit beginnen, neue Welten in Ihr Imperium zu integrieren. In Fantasy-Spielen hängt die Landkarte, auf der Sie das Spiel starten, von dem gewählten Stamm ab.

EINE ANMERKUNG ÜBER FLÜSSE

Flüsse fließen sie durch die meisten Geländetypen und erscheinen daher realistischer. Dem Nutzen der Flüsse für den Handel (besonders im Mittelalter) entsprechend kostet es für jede Einheit nur ein Drittel eines Bewegungspunktes pro Quadrat, sich am Flußufer (stromaufwärts oder stromabwärts) entlang fortzubewegen, sofern das Terrain, durch das der Fluß fließt, nicht unpassierbar ist. Wenn sich ein Fluß im benachbarten Geländequadrat befindet, kann das Wasser bei geeignetem Gelände immer noch zur Bewässerung verwendet werden. Flüsse bedeuten einen Verteidigungsbonus von 50 Prozent, und Quadrate, durch die sie fließen, können zusätzlich zum Ertrag des Grundgeländes Handelsgüter produzieren. Siedler- und Ingenieureinheiten können keine Straßen über Flüsse bauen, bis Ihr Stamm den entsprechenden Fortschritt wie etwa Brückenbau entdeckt hat.

Beachten Sie, daß "Flüsse" in den Fantasy- und Science-fiction-Spielen auch andere Formen annehmen können - auf dem trockenen Planeten Naumachia bestehen sie beispielsweise aus Staubkanälen.

STANDARD-GELÄNDEQUADRAT

Die Standard-Geländetypen des Original-Spiels können nach klimatischen Grenzen unterteilt werden. Hier eine kurze Zusammenfassung: Gletscher- und Tundraquadrat sind beide kaltes Gelände. Sie produzieren wenig Rohstoffe und können nicht in profitablere Gelände umgewandelt werden. Sumpf und Dschungel sind beides feuchte Gelände. Man kann sie nicht leicht überqueren, und ein beträchtlicher Zeitaufwand ist erforderlich, um sie in ein profitableres Gelände umzuwandeln. Steppen- und Graslandquadrat sind beide offenes Gelände. Man kann sie leicht überqueren, und wenn sie verbessert sind, produzieren beide große Mengen an Nahrungsmitteln sowie andere Rohstoffe. Die Höhe ist die wichtigste Eigenschaft von Hügel- und Gebirgsquadraten. Sie sind schwieriger zu überqueren und bieten mehr Rohstoffe, wenn sie für den Bergbau genutzt werden. Ozeanquadrat erzeugen sehr viel Handel, und Geländetypen, die an sie angrenzen und bei denen dies möglich ist, können bewässert werden. Wüstenquadrat sind trockenes Gelände, das für marginale Produktion verbessert werden kann. Forstquadrat sind schwer zu überqueren, aber sie bieten eine Menge Rohstoffe.

SPEZIELLE GELÄNDEQUADRAT

Die meisten Terrainarten verfügen über zwei besondere Ressourcen, und beide haben ihre eigenen Entwicklungsboni. Jede besondere Ressource hat ein Icon, das oben auf dem Grundgeländequadrat erscheint. Wenn besondere Ressourcen erscheinen, tragen sie in hohem Maße zum

wirtschaftlichen Wert des Geländes bei. Spezielle Symbole markieren den Standort dieser Ressourcen. Wenn Ihre Siedler- oder Ingenieureinheiten ein Quadrat mit einem besonderen Gelände-Icon in einen anderen Geländetyp umändern, geht die ursprüngliche Besonderheit verloren. Wenn ein neuer Geländetyp mit einer besonderen Ressource verbessert werden kann, wird dies geschehen. Wenn das neue Gelände Grasland ist, bleibt es Standard-Gelände. Als Beispiel für die Arten verschiedener Spezialressourcen hier eine kleine Zusammenfassung des Terrains im Original-Spiel. Wenn Ihre Einheiten das Gelände in Fantasy- und Science-fiction-Spiel erforschen, werden sie auf völlig neue Terraintypen stoßen, Details hierzu finden Sie in der CIVILOPÄDIE und der **Terrainreferenz**.

Gletscher können durch *Ölablagerungen* verbessert werden, die einen erhöhten Mineralschatz bedeuten und daher zusätzliche Schilde bringen, wenn das Gelände bearbeitet wird. Die Anwesenheit eines Walrosses zeigt an, daß *Elfenbein* zur Verfügung steht, das stark verbesserten Handel bedeutet.

Moschusochsen stehen in einigen Tundraquadraten und zeigen ausgezeichnete Nahrungsmittelquellen oder die Möglichkeit guter Weiden an. Arbeiter können in diesen Quadraten weitere Nahrungsmittel produzieren. Andere Tundraquadratze zeigen Pelze und weisen darauf hin, daß hier sehr viele Pfeile, die für wünschenswerte Handelsgüter stehen, möglich sind.

Sumpfquadratze können *Torf* enthalten, dessen Nützlichkeit als Brennstoff von der verbesserten Schildproduktion angezeigt wird, oder vielleicht auch *Gewürze*, exotische Aromen, die in der ganzen Welt hoch geschätzt werden und daher zusätzliche Erträge bei Nahrungsmittel- und Pfeil-Icons verheißen.

Edelsteine glänzen im Dschungelgelände, um die Anwesenheit von wertvollen Steinen, Elfenbein, Gewürzen, Salz oder anderen wertvollen Gebrauchsgegenständen anzuzeigen. Dies sind gute Handelsobjekte und die entsprechenden Quadrate produzieren besonders viele Pfeile. Dschungelgelände kann auch exotische Früchte produzieren, die die Produktion von Nahrungsmitteln erhöhen.

Büffel, die über die Steppen trotteten, repräsentieren Rohstoffe. Arbeiter, die diese Felder bearbeiten, produzieren zusätzliche Schilde. Andererseits repräsentiert *Getreide* ein besonders fruchtbare Gelände und eine reiche Nahrungsmittelquelle.

Kohleablagerungen, die als Icons in der Form schwarzer Brocken im Hügelgelände gezeigt werden, repräsentieren reiche Vorkommen von Kohle oder Metallerzen. Diese Bereiche produzieren eine große Anzahl von Schilden, besonders, wenn Bergbau betrieben wird. Andererseits sind einige Hügel *Weingegenden*, die besonders für den Anbau von Weintrauben geeignet sind. Weingebiete erhöhen den Handelertrag beträchtlich.

Gold glitzert im Gebirgsgelände und repräsentiert ein reiches Vorkommen wertvoller Metallerze. Der Wert dieser Ablagerungen produziert eine Unmenge von Handelsgütern. Als Alternative können Arbeiter *Eisenablagerungen* in den Berggebieten entdecken, die einen bedeutenden Ertrag von Schilden mit sich bringen.

Fische, die im Ozean schwimmen, repräsentieren unter Wasser liegende Bänke und Riffe, in denen die Strömung und die Nährstoffe ausgezeichnete Fischgründe schaffen. Diese Gebiete produzieren eine größere Menge an Nahrungsmitteln. Andererseits zeigen *Wale* die Schätze der Tiefe an und bringen eine Erhöhung der Rohstoffe, der Handelsgüter sowie der Nahrungsmittel mit sich.

Eine *Oase* ist ein sehr fruchtbare Land im Wüstengelände, wo die Arbeiter große Mengen an Nahrungsmitteln ernten können. Auch *Öl*, das die Anwesenheit von Mineralreichtum, besonders Petroleum, anzeigt, kann in Wüstenquadrate gefunden werden. Ebenso wie in Gletschern ergeben Ölquadrate in der Wüste zusätzliche Schilde, wenn die Quadrate bearbeitet werden.

Wild kann in einigen Forstgeländen vorkommen. Die Anwesenheit von *Wild* deutet auf ausgezeichnete Nahrungsmittelquellen hin. Andererseits repräsentiert *Seide* ein Luxusprodukt der Maulbeerwälder, die einen erhöhten Ertrag an Handelsgütern bringt.

UNPASSIERBARES TERRAIN

Ein neues Konzept, das sowohl Terrain als auch Bewegung in **Civilization II: Test of Time** beeinflußt, ist das des *unpassierbaren* Terrains. Dies ist Terrain, das reguläre Bodentruppen nicht durchqueren können - selbst wenn ein Fluß hindurch fließt. Dieser neue Terraintyp kommt am häufigsten auf den Planeten des Science-fiction-Spiels vor, teilweise jedoch auch in den Fantasy-Welten. Wir wollen Ihnen nicht zuviel Spaß verderben, also schlagen Sie regelmäßig in der CIVIOPÄDIE oder der **Terrainreferenz** nach. Es gibt sehr wenige Arten von unpassierbarem Terrain, aber sie können sich als große Hindernisse (für Sie oder Ihre Feinde) erweisen und beispielsweise Bodenreisen auf Halbinseln unterbinden. Mit der richtigen Technologie können Sie im Laufe der Zeit Bodentruppen entwickeln, die dieses rauhe Gelände durchqueren können, Fliegereinheiten, die es überfliegen oder Marineeinheiten, die diese Hindernisse umschiffen können. Unpassierbares Terrain stellt eine Herausforderung an die Findigkeit Ihrer Zivilisation dar. Es kann bei der Wahl eines Stadtstandorts auch von Bedeutung für die Produktion sein.

OPTIMALE STADTSTANDORTE

Der wirtschaftliche Nutzen der verschiedenen Geländetypen ist wichtig, wenn man Stadtstandorte wählt. Bürger arbeiten auf dem Gelände innerhalb des Stadtradius, um die Nahrungsmittel, die Rohstoffe und den Handel zu produzieren, die die Stadt braucht, um zu wachsen und produktiv zu sein (siehe **Der Stadtradius**). Einige Geländetypen sind wertvoller als andere - die Bürger, die sie bearbeiten, produzieren mehr Ressourcen. Andere Gelände starten mit einem kleinen Ertrag und erfüllen erst dann ihr volles Potential, wenn sie verbessert werden. Man kann diese Quadrate bewässern, Bergbau betreiben oder das Gelände einebnen, um den wirtschaftlichen Wert zu erhöhen. Andere Quadrate sind wichtig, da sie in ein wertvollereres Gelände umgewandelt werden können, wie wir weiter unten genauer erklären werden (Für Anweisungen, wie man bewässert, Bergbau betreibt, einebnet oder Gelände umwandelt, siehe **Siedler & Ingenieure**). Die besten Stadtstandorte erzeugen sofort Nahrungsmittel, Rohstoffe und Handel, und bieten darüber hinaus noch die Möglichkeit, sie langfristig zu entwickeln.

GELÄNDE UMWANDELN

Wenn Sie Standorte für eine neue Stadt suchen, vergessen Sie nicht, zu beachten, wie die Geländequadrate innerhalb des Stadtradius verbessert werden können. In den Hügeln und Gebirgen kann man Bergbau betreiben, so daß die Bürger, die sie bearbeiten, mehr Rohstoffe produzieren können. Steppen-, Fluß- und Graslandquadrate können bewässert werden, um mehr Nahrungsmittel zu produzieren, unabhängig davon, ob sie von einem Fluß durchzogen werden oder nicht. Sumpf- und Dschungelquadrate können entwässert werden, um zu Grasland zu werden. Man kann sie auch zu Forst umwandeln, wenn man das **69**

Quadrat bepflanzt. Forste können gerodet werden, um sie in Steppen umzuwandeln. Steppen und Grasland können aufgeforstet werden, damit man Forste erhält, wenn man Rohstoffe braucht. Ein Gebiet, das dicht mit Dschungel oder Sumpf bedeckt ist, sieht im ersten Moment vielleicht unfruchtbar aus, hat aber die Möglichkeit, zu einem sehr reichen Stadtstandort zu werden.

Verbesserungen haben nicht immer nur landwirtschaftliche Auswirkungen. Siedler und Ingenieure verbessern das Gelände, indem sie durch Geländequadrate Straßen bauen. Straßen erlauben einen verbesserten Zugang zur Stadt und erhöhen daher die Menge der Handelsgüter, die die Bürger produzieren, die diese Quadrate bearbeiten. Steppen-, Grasland- und Wüstenquadrate produzieren Handel, sobald sie durch Straßen erschlossen sind. Wenn in einem Gelände eine Eisenbahnlinie liegt, kostet die Durchquerung dieses Gebietes keine Bewegungspunkte mehr, und auch die Ressourcenproduktion kann sich erhöhen. Weitere Informationen über Geländeverbesserungen finden Sie unter **Siedler & Ingenieure** - das sind schließlich die Einheiten, die die Arbeit durchführen.

DEN PLANETEN SAUBERHALTEN

Das Gelände zu manipulieren, um die maximale Anzahl an Schilden herzustellen, hat natürlich auch Nachteile. Eine Folge des unachtsamen industriellen Wachstums ist die schrittweise Verschmutzung und Vergiftung der Umwelt. Unter den vielen Gefahren der Umweltverschmutzung in der wirklichen Welt ist der Treibhauseffekt wahrscheinlich die größte. Wissenschaftler gehen davon aus, daß eine unkontrollierte Erwärmung der Atmosphäre katastrophale Klimaänderungen bewirkt, etwa das Abschmelzen der Polkappen, die Erhöhung des Meeresspiegels und die Austrocknung landwirtschaftlicher Gebiete. Andere Gefahren für Leib und Leben drohen, wenn Atomwaffen eingesetzt werden oder es zu einer Kernschmelze in einem Atomreaktor kommt.

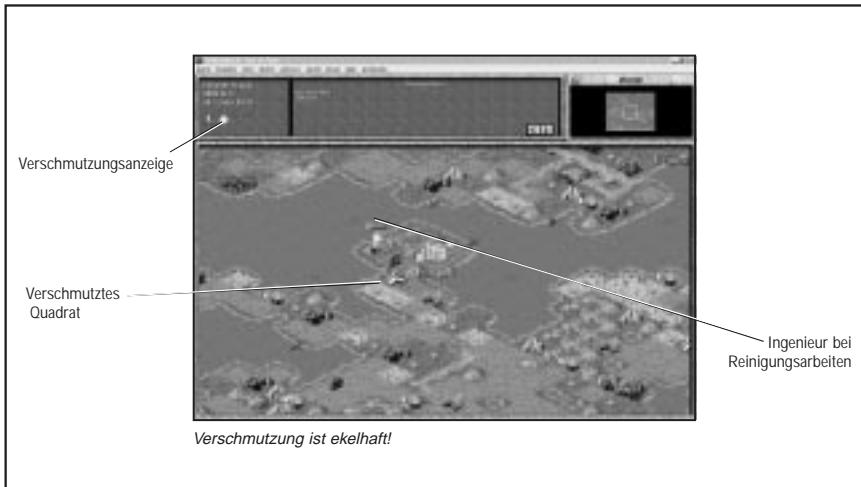
Civilization II: Test of Time verwendet die Umweltverschmutzung durch Industrie und Atomkatastrophen als Ausgleichsfaktor für Wirtschaftswachstum. Während Sie Ihre Zivilisation in das Industriezeitalter führen, müssen Sie Ihre Städte verwalten und ihr Gelände überwachen, um die Verschmutzung so gering wie möglich zu halten und um die Katastrophe der weltweiten Klimaveränderung zu verhindern.

UMWELTVERSCHMUTZUNG

Das Spiel berechnet in jeder Runde für jede Stadt, wie wahrscheinlich es ist, daß in ihrem Wirtschaftsradius eine Verschmutzung der Umwelt auftritt. Die Wahrscheinlichkeit dieser Verseuchung hängt von zwei Faktoren ab: der Anzahl der Schild-Icons (industrielle Verschmutzung) und der zu versorgenden Bevölkerung (Smog). In einigen Städten ist die industrielle Verschmutzung ein wichtiger Faktor bei der Berechnung, und in anderen Städten ist Smog die größere Gefahr. Unter einer gewissen Schadstoffmenge kann die Möglichkeit, daß die Umwelt verschmutzt wird, vernachlässigt werden. Wenn sich die Industrieproduktion aber erhöht, erhöht sich auch die Wahrscheinlichkeit der unerwünschten Nebeneffekte. Smog hat so lange keine Auswirkungen auf die Berechnung der Verschmutzung, bis Ihre Zivilisation den Fortschritt Automobile erreicht hat.

Im Original-Spiel erscheinen gelbe Dreiecke mit Totenkopf-Symbol auf der STADTANZEIGE im Fenster ALLGEMEINE INFORMATION, wenn die Kombination von Smog und industrieller Verschmutzung zu einer großen Gefahr der Verseuchung geworden ist. Die Anzahl der Symbole zeigt in jeder

Runde an, wie wahrscheinlich es ungefähr ist, daß innerhalb des Stadtradius ein Feld verschmutzt wird. Wenn eine Stadt zum Beispiel in jeder Runde eine große Anzahl von Rohstoffen (sagen wir 20) produziert und eine große Bevölkerung hat, können eine Reihe von Symbolen in der STADTANZEIGE auftauchen. Das genaue Verhältnis von Symbolen, die von der industriellen Verschmutzung produziert werden, und Smog hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, den Sie für das Spiel einstellen.



Gewisse Verbesserungen der Stadt können in dieser Situation helfen. Die Verbesserung durch ein Atomkraftwerk, Wasserkraftwerk, Solarkraftwerk oder Recyclingzentrum in einer Stadt reduziert die Auswirkungen der industriellen Verschmutzung und verringert so die Anzahl der Warnsymbole. Solarkraftwerke helfen auch bei der Verhütung des Treibhauseffektes, indem sie überschüssige Wärme in der Atmosphäre absorbieren. Der Hoover-Staudamm, ein modernes Weltwunder, dient als Wasserkraftwerk für alle verbündeten Städte. Die Verbesserung "Öffentlicher Personennahverkehr" verhindert Smog.

BESONDERE VERSCHMUTZUNGEN

Auch der Einsatz von bestimmten, extrem mächtigen Waffen oder eine Katastrophe in einer Stadtverbesserung kann zur Verseuchung führen. Aus spielerischen Erwägungen behandelt **Civilization II: Test of Time** diese Gefahren auf die gleiche Weise wie die industrielle Verschmutzung, obwohl ihre Auswirkungen im wirklichen Leben viel länger andauern würden.

EXTREME WAFFEN

Bestimmte, extrem zerstörerische Waffen vernichten nicht nur die Armee oder Stadt, auf die gezielt wurde, sondern auch die Einheiten, die sich beim Ziel und in benachbarten Quadranten befinden. Außerdem werden eine Reihe von Quadranten, die auf der Karte um das Zielquadrat herum liegen, verseucht. Die Gebiete unter gegnerischer Herrschaft (die unter **Bewegungsbeschränkungen** besprochen werden) könnten es Ihren Siedler- und Ingenieurseinheiten unmöglich machen, diese Verseuchung rechtzeitig zu beheben, und Ihr Konkurrent wird vielleicht nicht die Zeit oder die Arbeiter aufbringen. Unkontrollierte Verschmutzung kann das Risiko eines katastrophalen weltweiten Temperaturanstiegs deutlich erhöhen.

Zu den Einheiten, die diese Art von Schaden verursachen, gehören: Nuklearraketen, Xaos-Raketen, Feuerbälle und Ne Plus Ultra-Desintegratorbomben.

SCHÄDEN DURCH VERBESSERUNGEN

Wenn in einem Atomkraftwerk, einem Nexus oder einem Biochaos-Generator eine Katastrophe auftritt, fällt die Hälfte der Stadtbevölkerung dieser Katastrophe zum Opfer. Darüber hinaus wird auch eine willkürlich gewählte Anzahl von Quadraten in der Umgebung der Stadt verschmutzt.

Das Risiko einer Kernschmelze besteht in einer Stadt mit einem solchen Kraftwerk immer, wenn zivile Unruhen stattfinden. Die zivilen Unruhen können dazu führen, daß die Sicherheitsvorkehrungen so vernachlässigt werden, daß es zu einem schweren Unfall kommt. Wenn Sie solche Verbesserungen bauen, sorgen Sie besonders dafür, daß in den betroffenen Städten keine Unruhen ausbrechen.

Für diese Bedrohung gibt es in jedem Spiel eine technologische Abhilfe. Wenn Ihre Zivilisation den technologischen Fortschritt eines Fusionskraftwerks erreicht, verschwindet das Risiko einer Kernschmelze. Ihre Atomkraftwerke wandeln sich automatisch in Fusionskraftwerke um, wenn dieser Fortschritt erzielt wurde.

AUSWIRKUNGEN DER UMWELTVERSCHMUTZUNG

Die Umweltverschmutzung wird grafisch auf dem Geländequadrat dargestellt, in dem sie aufgetreten ist. Sie verringert die Produktion von Nahrungsmitteln, Rohstoffen und Handel auf die Hälfte (aufgerundet) der Produktion vor der Verschmutzung. Wenn Arbeiter in einem Quadrat vor der Verschmutzung zum Beispiel vier Nahrungsmittel, einen Schild und zwei Handel produzierten, dann erzeugt das Quadrat nach der Verschmutzung nur noch zwei Nahrungsmittel, einen Schild und einen Handel. Nach der Entgiftung des Geländes kehrt die Produktion der Arbeiter auf die Höhe der Produktion vor der Verschmutzung zurück. Zusätzlich zu den Produktionsbeschränkungen gibt es auch noch andere praktische Probleme. Auf verschmutzten Quadraten können Sie keine Luftstützpunkte, Erhöhte Plattformen oder Serviceplattformen errichten.

Verschmutztes Gelände kann von jeder Siedler- oder Ingenieureinheit entgiftet werden. Der Schild dieser Einheit ist mit einem "P" markiert, um anzuseigen, daß sie angewiesen wurde, ein verschmutztes Quadrat zu entgiften. Nach vier Runden verschwindet die Verschmutzung (ein Ingenieur kann es in zwei Runden schaffen). Wenn man mehr Siedler oder Ingenieure für die Reinigung eines Quadrates einteilt, wird diese beschleunigt. Wenn Sie den Befehl ZUR STADT GEHEN verwenden, zeigt Ihre Stadtliste an, welche Felder verschmutzt sind. Ein verschmutztes Quadrat, das von zwei Stadtradien überlappt wird, erscheint bei beiden Städten auf der Liste. Wenn Ihre Städte also nahe beieinander liegen, kann es sein, daß die tatsächliche Verschmutzung auf diese Weise stark übertrieben dargestellt wird.

DIE UMWELTVERSCHMUTZUNG ÜBERWACHEN

Ihre Umweltschutzberater informieren Sie sofort, wenn ein Landkartenquadrat in Ihrem Gebiet verschmutzt wird - sofern Sie diese Option nicht abgeschaltet haben. Ein Verschmutzungssymbol erscheint auf dem verschmutzten Quadrat.

Sie können das Ausmaß der Verschmutzung in Ihrer Zivilisation überwachen, indem Sie die Verschmutzungsanzeige, ein kleines Icon im STATUSFENSTER, beobachten. Die Farbe des Icons hängt von der Anzahl der verunreinigten Geländequadrate und der Anzahl der Runden ab, die sie verunreinigt waren. Es zeigt die Höhe des Risikos eines weltweiten Temperaturanstiegs.

ERWÄRMUNG DER ERDATMOSPHÄRE

Eine Erwärmung der Erdatmosphäre kann jederzeit auftreten, wenn weltweit wenigstens neun Landkartenquadrate verschmutzt sind. Die Wahrscheinlichkeit einer solchen Erwärmung wird sich mit der Zeit erhöhen, wenn eine Verseuchung dieses Ausmaßes nicht behoben wird. Wenn verschmutztes Gelände zu lange ignoriert wird, wird die Umwelt geschädigt.

Wenn eine Umweltkatastrophe einmal eingetreten ist, fängt der Kreislauf wieder von vorne an. Der Planet erreicht bei den neuen, höheren Temperaturen wieder ein ökologisches Gleichgewicht. Wenn die Verschmutzung andauert oder noch weiter ansteigt, kann es zu einer Reihe weiterer Umweltprobleme kommen. Dieser Kreislauf kann sich endlos wiederholen, wenn die Verseuchung nicht unter Kontrolle gebracht wird.

KLEINE STÄMME



Icons, die Hütten mit Strohdächern zeigen und über die Weltkarte des Original-Spiels verstreut sind, stehen für Dörfer kleinerer Stämme. In den Science-fiction-Welten erscheinen kleine Stämme in Form von abgestürzten Raumschiffwracks und Ruinen früherer Zivilisationen. In Fantasy-Spielen erscheinen kleine Stämme in Form von Steinkreisen, Säulen und anderen Ruinen. Diese Völker sind zu isoliert oder zu wenig organisiert, oder sie ziehen zuviel umher, um sich zu bedeutenden

Zivilisationen entwickeln zu können. Kleine Stämme reagieren unterschiedlich auf Kontakte. Das Spektrum reicht von Freude bis zu offener Feindseligkeit. Es gibt keine Möglichkeit, vorherzusagen, wie ein Dorf reagieren wird, aber die meisten möglichen Reaktionen sind günstig. Es gilt eine Besonderheit: Die meisten Lufteinheiten können keinen Kontakt mit den Dörfern kleinerer Stämme aufnehmen. Wenn sie das Dorf überfliegen, erschreckt das die Dorfbewohner, und das Hütten-Icon verschwindet, da der Stamm in panischer Angst sein Gebiet verlässt.

Spieletester und Fans von **Civilization** nennen diese Hütten-Icons "Wundertüten". Folgendes kann geschehen, wenn Sie eine Landeinheit in das Gelände bewegen, das von einem kleineren Stamm bewohnt wird.

- Manchmal ist ein kleinerer Stamm fortgeschritten genug und von Ihrem Abgesandten so beeindruckt, daß er sofort eine Stadt gründet und sich Ihrer Zivilisation anschließt.
- Ihre Einheit kann auch in ein Dorf gekommen sein, das einen Fortschritt entdeckt hat, den Ihre Zivilisation noch nicht kennt. Der Stamm teilt sein Wissen gerne mit Ihnen.
- Um Ihre Abgesandten milde zu stimmen, könnte ein Dorf Ihrer Zivilisation wertvolle Ressourcen (Gold) als Geschenk geben. Das Geschenk kommt in Ihre Schatzkammer

- Ihre Abgesandten faszinieren die Dorfjugend mit ihren Geschichten von Ehre und Sieg. Alle Krieger, die sich beeindrucken lassen, laufen weg, um Ihrer Armee beizutreten, und schaffen eine militärische Einheit, die "Ihre Farben trägt".
- Ihr Abgesandter macht einen schrecklichen Fauxpas, und der kleinere Stamm wird feindselig. Eine zufällige Zahl von barbarischen Einheiten läuft aus den Geländequadrate, die an das Dorf angrenzen. Ziehen Sie den Kopf ein (oder turmen Sie, wenn Sie können)!
- Ihr Abgesandter kommt an dem Ort an, wo sich angeblich ein Dorf befindet, aber die Bewohner haben es schon lange verlassen und die Gebäude sind leer. Nichts geschieht.
- Ihre Einheit findet einen besonders nomadischen Stamm und beeindruckt ihn mit ihren Waren und Besitztümern. Der kleine Stamm ist bereit, Ihrer Zivilisation beizutreten, ist aber nicht besonders daran interessiert, sich am jetzigen Standort niederzulassen. Die Dorfbewohner werden zu einer Siedler- oder Ingenieureinheit, die Ihren Schild trägt.

BEWEGUNG

Es gibt zwei grundsätzliche Methoden, um Einheiten auf einmal über ein oder zwei Quadrate zu bewegen: mit Tastaturlbefehlen oder (wenn Sie die Mausbewegung aktiviert haben) durch Anklicken der Maus. Die Tastaturmethode verwendet die acht äußersten Tasten des Ziffernblocks. Die Taste **[5]** in der Mitte ist nicht aktiv und kann als Position Ihrer Einheit betrachtet werden. Die Tasten, die die **[5]** umgeben, sind die Richtungen eines Kompasses. Wenn Sie zum Beispiel die **[7]** drücken, wird Ihre Einheit nach Nordwesten gesandt, beim Druck auf **[6]** nach Osten.

Mit der Mausmethode setzen Sie Ihren Mauszeiger nahe an den Rand der Einheit, und zwar in der Richtung, in die sie sich bewegen soll. Wenn der Zeiger zu einem Pfeil wird, der in die richtige Richtung zeigt, klicken Sie die linke Maustaste, um die Einheit zu bewegen. Diese Methode funktioniert nur, wenn Sie die Option EINHEITEN BEWEGEN MIT MAUS in den SPIELOPTIONEN aktiviert haben. Sie können auch den Befehl GEHEN ZU verwenden, um eine Einheit auf längere Strecken zu schicken; weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt **Gehen-zu-Befehle**.

Einheiten können sich bis zur Obergrenze ihrer Bewegungsfaktoren bewegen - mit einigen Einschränkungen. Die wichtigste Ausnahme ist, daß sich eine Einheit immer wenigstens um ein Quadrat pro Runde bewegen kann, egal, wie hoch die Bewegungskosten des Geländes sind. Wollen wir damit sagen, daß sich eine Einheit immer bewegen kann? Nicht ganz. Eine gegnerische Einheit oder eine Stadt kann die Bewegungsmöglichkeiten einer beliebigen Einheit in ihrer Kontrollzone einschränken, wie wir gleich erläutern werden. Es gibt noch weitere, auf der Hand liegende Einschränkungen, wo sich Einheiten bewegen können und wo nicht, die unter **Bewegungsbeschränkungen** beschrieben werden.

Zurück zu den Bewegungsfaktoren: Eine Einheit mit einem Bewegungsfaktor größer als Eins muß ihren Bewegungsfaktor mit den Bewegungskosten des Geländequadrate vergleichen, das sie betreten will. Die Einheit gibt für jedes neue Quadrat, das sie betritt, die Bewegungspunkte ab (die Bewegungskosten werden vom verbleibenden Bewegungsfaktor abgezogen), bis Sie anhalten möchten, oder bis der Bewegungsfaktor einer Einheit kleiner als die Bewegungskosten eines Geländequadrate ist. Es gibt eine

geringe Chance, daß eine Einheit ein Quadrat betreten kann, selbst wenn der Bewegungsfaktor niedriger als die Bewegungskosten eines Geländes ist. Deshalb können Streitwagen manchmal Gebirgsquadrat überqueren und manchmal nicht. Wenn eine Einheit nicht in der Lage ist, die Bewegung abzuschließen weil sie nicht mehr über genügend Bewegungspunkte verfügt, ist die Bewegung für diese Runde beendet. Die Karte wird dann auf die nächste aktive Einheit zentriert.

Straßen und Eisenbahnen (sowie ihre Entsprechungen) beschleunigen die Bewegung von Bodeneinheiten. Dies geschieht durch die Reduzierung der Bewegungskosten für das Terrain, auf dem sie errichtet wurden. Jedes Terrainquadrat mit einer Straße kostet nur ein Drittel der Bewegungspunkte. Jedes Gelände mit einer Eisenbahn kostet keine Bewegungspunkte! Städte haben automatisch Straßen in ihren Stadtquadraten, so daß die Bewegung durch Städte immer nur ein Drittel der Bewegungskosten verschlingt. Nachdem Ihre Zivilisation den entsprechenden Fortschritt entdeckt hat, werden die Stadtquadrat automatisch mit Eisenbahnen (oder Ley-Linien oder Rutschbahnen) modernisiert, so daß Ihre Einheiten sie kostenlos überqueren können.

Um die Wirkung des Flußtransports zu simulieren, der besonders wichtig für frühe Zivilisationen war, verbrauchen Landeinheiten bei der Bewegung entlang der meisten Flussufer nur ein Drittel eines Bewegungspunktes pro Quadrat (als ob sich die Einheit auf einer Straße bewegt). Die Einheit muß dabei allerdings dem Lauf des Flusses folgen, um diesen Bonus zu erhalten. Wenn der Fluß durch unpassierbares Terrain wie etwa vertikale Canyons oder Säuresümpfe fließt, ist das Terrain für reguläre Bodentruppen unpassierbar.

Einige Einheiten (wie Gebirgstruppen, Entdecker und Partisanen) haben die Fähigkeit und die Ausrüstung, sich selbst durch das schwierigste Gelände schnell zu bewegen. Im Spiel *behandeln sie jeden Geländetyp als Straße*. Dies bedeutet, daß es nie mehr als ein Drittel eines Bewegungspunktes kostet, ein beliebiges Quadrat zu betreten - egal, um welchen Geländetyp es sich handelt oder ob Straßen existieren. Einheiten mit der Fähigkeit, alle Geländetypen als Straßen zu behandeln, können immer noch Eisenbahnen als kostenloses Transportmittel verwenden, wie jede andere Einheit.

Segelerfahrung wächst mit neuen Fortschritten. In den frühen Tagen bestand die 50%ige Gefahr, daß Ihre primitiven Boote wie etwa die Triremen untergingen, wenn sie ihre Runde nicht in einem Küstenquadrat beendeten. Sobald Ihre Zivilisation die Seefahrt entdeckt, ist die Kenntnis Ihrer Mannschaft über die Küstengewässer höher, so daß sie weniger schnell von Panik ergriffen wird. Daher beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß die Trireme sinkt, nur noch 25 Prozent. Sobald Sie Navigation entdecken, steigen Wissen und Selbstbewußtsein Ihrer Mannschaft weiter, und die Wahrscheinlichkeit des unerwarteten Sinkens fällt dementsprechend auf 1/8. (Wenn Sie das Wunder Leuchtturm besitzen, besteht die Gefahr des Sinkens überhaupt nicht mehr - aber dazu erfahren Sie später im Abschnitt **Weltwunder** mehr).

DIE AKTIVE EINHEIT

Wie wissen Sie, wer dran ist? In jeder Runde aktiviert **Civilization II: Test of Time** eine Einheit nach der anderen, indem die Landkarte auf die Einheit zentriert wird und die Einheit blinkt. Sie können jeder Einheit Befehle geben, sobald sie zur aktiven Einheit wird (siehe **Befehlsmenü** in der **Referenz: Bildschirm für Bildschirm**). Fünf besondere Befehle müssen hier genauer erklärt werden.

KEINE BEFEHLE

Um eine Runde für eine Einheit zu überspringen, drücken Sie die Taste RUNDE ÜBERSPRINGEN [Leertaste], oder wählen Sie den entsprechenden Befehl aus dem Menü BEFEHLE. Wenn Sie die Runde übersprungen haben, haben die Truppen einen freien Tag - sie können die Einheit diese Runde nicht wieder aufrufen.

GEHEN-ZU-BEFEHLE

Um eine Einheit auf eine lange Reise zu schicken, haben Sie zwei Möglichkeiten. Sie können jedes Quadrat anklicken und die Taste gedrückt halten, bis sich der Cursor in einen gekrümmten Pfeil mit der Bedeutung "Los" ändert. Wenn das Zielquadrat nicht im Fenster LANDKARTE sichtbar ist, können Sie die Schaltfläche ZOOM AUS verwenden, um den sichtbaren Bereich zu vergrößern. Klicken Sie dann auf das Fenster WELT, um einen anderen Bereich der Landkarte zu betrachten, oder schalten Sie in den Modus EINHEITEN ANSEHEN, indem Sie die Taste  drücken oder diesen Befehl aus dem Menü ANSICHT wählen, und bewegen Sie den Cursor mit den Tasten des Ziffernblocks. Wenn Sie lieber eine Einheit zu einer Stadt schicken wollen, können Sie die Taste GEHEN ZU  drücken oder die Option aus dem Menü BEFEHLE wählen. Der neue Bildschirm zeigt eine Liste aller Ihrer Städte; klicken Sie die Schaltfläche ALLE SPIELER an, um jede Zielstadt auf der Welt zu sehen.

Nachdem ein Ziel bestimmt wurde, "geht" Ihre Einheit automatisch zu diesem Quadrat, egal, ob es nur eine Runde oder viele Runden dauert. Wenn die Einheit angegriffen wird, oder wenn ein Hindernis der Einheit nicht erlaubt, ihre Reise zu beenden, wird sie wieder aktiv. Landeinheiten können mit dem Befehl GEHEN ZU nicht von Kontinent zu Kontinent gelangen, desgleichen kann mit diesem Befehl auch nicht von der einen auf eine andere Landkarte gewechselt werden.

BEFEHLE ERWARTEN

Um eine Einheit kurzzeitig zu überspringen, drücken Sie die Taste WARTEN , oder wählen Sie diese Option aus dem Menü BEFEHLE. Dies bringt Sie zur nächsten Einheit, und die übersprungene Einheit wird ans Ende der Reihe gesetzt. Sie wird wieder aufgerufen, nachdem alle anderen Einheiten die Möglichkeit hatten, bewegt zu werden.

BEFEHLE FÜR FALLSCHIRMJÄGER

Fallschirmjäger-fähige Einheiten, die sich diese Runde noch nicht bewegt haben, haben die besondere Fähigkeit, Fallschirmspringer abzuwerfen, wenn sie sich in einer Stadt oder auf einem Luftstützpunkt, einer Erhöhten Plattform oder einer Serviceplattform befinden. Drücken Sie die Taste FALLSCHIRMSPRINGER ABWERFEN , oder wählen Sie die Option aus dem Menü BEFEHLE. Ihr Cursor verwandelt sich in einen Fallschirm. Sie können Fallschirmspringer in jedem Landquadrat innerhalb der Reichweite der Einheit vom Ursprungsquadrat aus abwerfen, solange es nicht von gegnerischen Truppen besetzt ist. Wenn Sie die Maus über die Landkarte führen, ändert sich der Cursor von einem Fallschirm in einen durchkreuzten Fallschirm, um "illegal" Zielquadranten anzuzeigen. Klicken Sie auf ein Quadrat, um den Abwurf durchzuführen. Fallschirmjäger-Einheiten haben, nachdem sie abgeworfen wurden, einen Bewegungspunkt, um anzugreifen oder um ihre Position zu ändern. Abwürfe auf andere Landkarten sind nicht möglich.

BEFEHLE FÜR LUFTTRANSPORT

Nachdem Ihre Zivilisation den entsprechenden Fortschritt entdeckt hat, können Sie Flugplatzverbesserungen oder ihre Gegenstücke (Temporalportale, Instaporter) in Ihren Städten bauen. Nachdem Sie zwei oder mehr dieser Transportarten auf einer Landkarte haben, können Sie eine Einheit pro Runde von oder zu jedem solchen Transporter bewegen. Aktivieren Sie eine Einheit, und drücken Sie dann die LUFTTRANSPORT-Taste **L**, oder wählen Sie die Option aus dem Menü BEFEHLE. Eine Liste von Städten mit geeigneten Verbesserungen erscheint, und Sie können Ihr Ziel wählen. Gegnerische Luftabfangeinheiten in der Reichweite des Ziels oder der Zielstadt haben die Möglichkeit, im Alarmfall aufzusteigen und den Transport zu verhindern.

Beachten Sie, daß diese Transportmöglichkeit nur zwischen Städten auf der gleichen Landkarte besteht. In den neuen Spielen gibt es neben Stadtverbesserungen, die die gleiche Funktion wie ein Flugplatz haben, auch noch fortgeschrittenere Varianten. Mit Raumhäfen und Astralportalen können Sie Einheiten sogar zwischen verschiedenen Landkarten bewegen - vorausgesetzt, die beteiligten Städte verfügen über die jeweils notwendige Verbesserung.

BEFESTIGTE UND SCHLAFENDE EINHEITEN AKTIVIEREN

Befestigte und schlafende Einheiten werden nicht aktiv. Wenn Sie wollen, daß sie sich bewegen oder ihre Position ändern, müssen Sie sie zuerst aktivieren. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf das Quadrat, in dem die befestigten oder schlafenden Einheiten stationiert sind. Dies öffnet ein Feld, das alle Einheiten in diesem Quadrat anzeigt. Klicken Sie nochmals auf die Bilder aller Einheiten, die sie aktivieren wollen. Befestigte oder schlafende Einheiten innerhalb einer Stadt müssen über die STADTANZEIGE aktiviert werden - wie das geht, steht unter **Stadtanzeige**. Schlafende Einheiten werden automatisch aktiviert, wenn gegnerische Einheiten ein benachbartes Quadrat betreten.

WIE MAN DAS LANDKARTENFENSTER BENUTZT

Wir haben darüber gesprochen, wie Sie Ihre Einheiten auf der Landkarte bewegen können, aber es gibt eine Reihe von Hilfsmitteln, die Ihnen erlauben, verschiedene Landkartenbereiche anzusehen und sich in der Spielwelt zu bewegen. Zuerst beschreiben wir die zwei Modi in **Civilization II: Test of Time**. Im Modus EINHEITEN BEWEGEN blinkt die aktive Einheit, und sie können die Zahlentasten des Ziffernblocks oder die Cursorpfeile verwenden, um sich über die Landkarte zu bewegen. Im Modus EINHEITEN ANSEHEN blinkt ein Cursor in Form eines Quadrats, und sie können die Zahlentasten des Ziffernblocks verwenden, um ihn über die Landkarte zu bewegen. Am Anfang jeder Runde sind Sie automatisch im Modus EINHEITEN BEWEGEN, und Sie werden automatisch in den Modus EINHEITEN ANSEHEN geschaltet, wenn "Ende der Runde" aufblinkt. Schalten Sie zwischen den beiden Modi hin und her, indem Sie die **V**-Taste drücken, auf die Einheiten im Statusfenster klicken oder Ihre Wahl im Menü ANSICHT treffen. Sie können nicht in den Modus EINHEITEN BEWEGEN schalten, wenn keine Einheiten mehr darauf warten, bewegt zu werden.

Sie können natürlich auch einfach auf das Landquadrat klicken, um das Fenster LANDKARTE dort zu zentrieren. Wenn Sie eine Einheit über eine lange Strecke bewegen wollen, können Sie die ZOOM-Schaltflächen verwenden, um den Bereich im Fenster zu vergrößern, oder klicken Sie das Fenster WELT an.

Wenn sich Ihr Cursor über einer Einheit, einer Einheitengruppe oder über dem Stadtquadrat im Modus EINHEITEN ANSEHEN befindet, können Sie die Taste EINHEIT AKTIVIEREN **A** drücken, um einige oder alle Einheiten in diesem Quadrat zu aktivieren. Wenn es dort mehrere Einheiten gibt, können Sie sie über ein Fenster auswählen. Wenn die aktive Einheit im Modus EINHEITEN BEWEGEN sich in einer Stadt befindet, dient die EINHEIT AKTIVIEREN-Taste auch dazu, andere Einheiten in der Stadt zu aktivieren, ohne den STADTBILDSCHIRM aktivieren zu müssen.

BEWEGUNGSBESCHRÄNKUNGEN

Die meisten Bewegungsbeschränkungen liegen, wie bereits erwähnt, auf der Hand. Wir werden sie hier beschreiben, für den Fall, daß Sie versuchen sollten, eine Einheit irgendwohin zu beordern, wohin es möglich scheint, das Spiel Ihnen dies aber nicht erlaubt.

BODENEINHEITEN

Landeinheiten (alle Einheiten, die weder Schiff noch Lufteinheiten sind) bewegen sich normalerweise nur auf dem Land. Um Ozeane oder auch nur Seen zu überqueren, müssen sie an Bord von Schiffen gehen. Zusätzlich können sich einige Bodeneinheiten auf andere Landkarten bewegen, einige können durch Siedlereinheiten gebaute Transportvorrichtungen verwenden und einige müssen durch Transportschiffe bewegt werden. Nicht alle Schiffe nehmen Passagiere an - eine Liste der Schiffe, die im Original-Spiel Passagiere annehmen, befindet sich bei **Marineeinheiten** unter **Mobile Einheiten**. Die anderen Einheiten werden auf dem **Poster** und in der CIVILOPÄDIE aufgeführt.

Wenn eine Einheit an Bord eines Schiffes geht, verbraucht sie alle Bewegungspunkte einer Runde und geht schlafen. Wenn Sie versuchen, eine Marineeinheit auf ein Landquadrat zu bewegen, in dem sich keine Hafenstadt befindet, wird den Passagieren die Option ANKERN angeboten, und sie können das Schiff verlassen. Wenn eine Marineeinheit Bodentruppen trägt und in einen Hafen einläuft, wachen alle Passagiere automatisch auf.

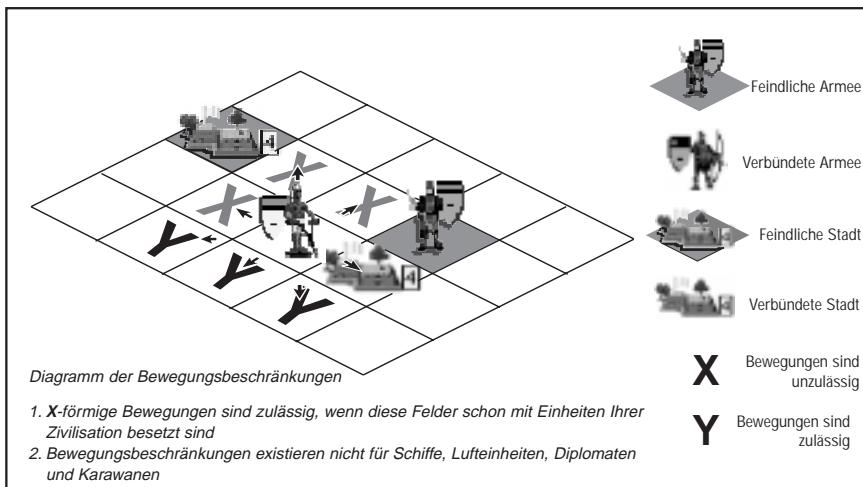
MARINEINHEITEN

Schiffe bewegen sich normalerweise nur auf dem Ozean, obwohl sie auch auf Binnenseen fahren können. Schiffe können in diesem Spiel nicht auf Flüssen, Deltas oder Sümpfen fahren, obwohl dies natürlich im wirklichen Leben möglich ist. Statt dessen wird die Flusschiffahrt durch die geringeren Bewegungskosten für Landeinheiten repräsentiert, wenn sie den Flussbetten folgen. Stadtquadrat, die an einer Seite oder einer Ecke an die Küste grenzen, sind die einzigen "Land"-Quadrat, auf die Schiffe fahren können - hier laufen sie in den Hafen ein. Das Einlaufen kostet einen Bewegungspunkt.

LUFTEINHEITEN

Lufteinheiten können sowohl Land- als auch Seequadrat zu einem Preis von einem Bewegungspunkt pro Quadrat überfliegen, müssen aber in einer verbündeten Stadt, auf einem Luftstützpunkt, einer Plattform oder einer Flugzeugträger-Einheit in jeder oder jeder zweiten Runde landen, um aufzutanken. Einige Lufteinheiten, beispielsweise Hubschrauber, können fast überall landen, allerdings können sie beschädigt werden, wenn sie zu lange im Einsatz bleiben. Obwohl Flugzeuge im wirklichen Leben manchmal gegnerische Landeinheiten ohne Probleme überfliegen können, werden sie in **Civilization II: Test of Time** immer gezwungen, die überflogen

gegnerischen Truppen in einen Kampf zu verwickeln. Um den unbeabsichtigten Angriff gegnerischer Einheiten zu vermeiden, führen Sie Ihre Flugzeuge vorsichtig um sie herum. Lufteinheiten haben den Vorteil der Beweglichkeit. Weder Boden- noch Schiffseinheiten können wegen des Höhenunterschieds Lufteinheiten angreifen, die "neben ihnen" erscheinen. Die einzige Ausnahme ist die Fähigkeit von Diplomaten- oder Spionageeinheiten, benachbarte Einheiten zu bestechen, damit sie die Seite wechseln. Siehe **Diplomaten & Spione** weiter unten.



ZONEN DER KONTROLLE

Landeinheiten können sich nicht direkt von einem Quadrat neben einer gegnerischen Armee oder Stadt zu einem anderen Quadrat bewegen. Die Quadrate, die eine Einheit umgeben, stehen unter der Kontrolle dieser Einheit - das gleiche gilt für eine Stadt. Weder Landeinheiten noch die meisten anderen Bodeneinheiten können sich direkt von einer Einflußzone zur anderen bewegen. Das verbotene Quadrat könnte neben der ersten gegnerischen Armee sein, neben einer anderen Armee (selbst einer von einer anderen Zivilisation) oder neben einer beliebigen gegnerischen Stadt. Bodentruppen können ein solches kontrolliertes Quadrat nur betreten, wenn eine verbündete Einheit oder Stadt das Quadrat bereits besetzt, oder wenn Sie ein Bündnis mit einem Rivalen geschlossen haben (dieses Thema wird im Kapitel **Diplomatie** ausführlich beschrieben).

Einige Einheiten haben besondere Fähigkeiten, die ihnen erlauben, Zonen der Kontrolle zu ignorieren. Lufteinheiten haben den ganzen Himmel zum Manövrieren, Marineeinheiten haben das offene Meer. Diplomaten und Spione verwenden gesellschaftliche Konventionen und diplomatische Immunität mit gleicher Sicherheit, und Karawanen- und Frachteinheiten können Neutralität beanspruchen und besondere Lieferungen durchführen. Partisanen verwenden die genaue Kenntnis des lokalen Geländes zu ihrem Vorteil. Die einzelligerische Natur der Entdecker und die Konzentration auf ihre Aufgabe helfen ihnen aus der Klemme. Das Diagramm **Bewegungsbeschränkungen** bietet die bildliche Darstellung einer Einheit, die mit gegnerischen Zonen der Kontrolle konfrontiert ist.



ZIVILISATIONS-FORTSCHRITTE

In der Geschichte der Menschheit lieferten ununterbrochener Fortschritt und Ausdehnung des Wissens den Antrieb für Veränderungen. Über die Jahrhunderte machte die Menschheit sporadische Fortschritte, Zivilisationen blühten auf und gingen unter, und ihr Erfolg oder ihr Versagen hing zum großen Teil von den Kenntnissen ab, die sie besaßen, und wie sie sich diese Kenntnisse zunutze machen konnten.

Die Ersten im Besitz neuer Kenntnisse sind oft in der Lage, mit diesen Informationen ihre Machtposition zu stärken. Die Geschichte besteht aber auch aus vielen Beispielen, in denen Zivilisationen nicht in der Lage waren, eine neue Erfindung zu ihrem Vorteil auszunutzen. Die Geschwindigkeit, mit der eine Gesellschaft neue Kenntnisse entwickelt und in die Tat umsetzt, ist von vielen Variablen, wie z. B. sozialer und wirtschaftlicher Struktur, geographischer Lage, Ambitionen der Herrscher und dem Wettbewerb zwischen den Zivilisationen, abhängig.

Fortschritt nicht nur als unvermeidbar, sondern auch als positiv anzusehen, ist ein relativ neues Phänomen. Erst vor wenigen Hundert Jahren fingen wir Menschen an, uns aktiv mit unserer Geschichte zu befassen und aus historischen Überlieferungen Schlüsse ziehen. Über eine lange Zeit fanden Änderungen ganz allmählich, kaum merklich statt; aber Industrialisierung und Fortschritt beschleunigten die Veränderungen in der Gesellschaft in großem Maße. Heutzutage sehen wir raschen Fortschritt als normal an. Neue Entdeckungen und Erfindungen sind die Norm; sie werden in einem Großteil der Welt erwartet und überraschen niemanden.

DAS KONZEPT DER ZIVILISATIONSFORTSCHRITTE

Wie schon in den **Konzepten der Stadtverwaltung** erwähnt, bestimmt wissenschaftliche Forschung die wissenschaftliche und intellektuelle Entwicklung Ihrer Zivilisation. Die wissenschaftlichen Errungenschaften (Reagenzglasymbol), die jede Stadt in den einzelnen Runden zustande bringt, stellen einen Prozentsatz des gesamten Handels der Stadt dar. Sie können die Anzahl wissenschaftlicher Errungenschaften mit der Option STEUERSATZ im Menü KÖNIGREICH einstellen. Ein niedriger Prozentsatz führt nur langsam zu Fortschritten; ein hoher beschleunigt den Entwicklungsprozeß.

Um Fortschritte oder neue Technologien zu erhalten, müssen Sie Forschungsprojekte in Form von Reagenzgläsern ansammeln. Jeder neue Fortschritt verschafft Ihnen die Möglichkeit, neue Einheiten zusammenzustellen oder Stadtverbesserungen zu bauen; manchmal ermöglicht ein Fortschritt sogar die Konstruktion eines neuen Weltwunders. Jeder neue Zivilisationsfortschritt ermöglicht außerdem die Erforschung neuer Technologien. Die Verbindungen zwischen den einzelnen Fortschritten können Sie sich wie ein Ablaufdiagramm (siehe **Poster**), ein Netz oder einen Baum vorstellen. Wichtig ist das Verständnis, daß jede Technologie einen Baustein darstellt, der die Erforschung weiterer Fortschritte ermöglicht. Sie können selbst das Gebiet der Science-fiction erforschen; jeder von Ihnen entdeckte futuristische Fortschritt erhöht Ihren Spielstand um Bonuspunkte, wie unter **Zukunftstechnologie** gleich erklärt werden wird.

Nicht nur durch den erfolgreichen Abschluß von Forschungsprojekten können Sie Fortschritte erreichen, sondern auch durch den Kontakt mit einem kleineren Volksstamm. (Lesen Sie über die möglichen Ausgänge einer solchen Begegnung unter **Kleine Stämme** nach.) Schließlich können friedliche Begegnungen mit anderen Zivilisationen zum Austausch von Technologien führen und kriegerische dazu dienen, den unterjochten Städten ihre Technologien mit Gewalt abzunehmen. Die vollständigen Informationen dazu finden Sie unter **Diplomatie**.

In den neuen Science-fiction- und Fantasy-Spielen kann es vorkommen, daß Ihre Zivilisation vielleicht physikalisch oder psychologisch nicht in der Lage ist, bestimmte Fortschritte zu erforschen (Ausnahme: das Original-Spiel). Einige Fortschritte sind bestimmten Stämmen vorbehalten, beispielsweise den Aliens oder den Elfen. Andere können gehandelt, gestohlen oder im Verlauf von Ereignissen erhalten, nicht jedoch erforscht werden. Sie können natürlich das nächste Spiel mit einem anderen Stamm spielen um die Auswirkungen jener Fortschritte zu sehen, die Sie vorher nicht erforschen konnten.

Die wissenschaftlichen Forschungsprojekte, die in Ihren Städten durchgeführt werden, sind im Bericht WISSENSCHAFTLICHER BERATER zusammengefaßt. (Lesen Sie im **Beratermenü** unter **Referenz: Bildschirm für Bildschirm** zusätzliche Informationen über den wissenschaftlichen Berater und seine Aufgaben.) Jeder neue Fortschritt Ihrer Zivilisation ist mit gewissen wissenschaftlichen "Kosten" verbunden, die durch die Anzahl der Reagenzgläser repräsentiert werden. Im Lauf der Zeit wachsen die Kosten für wissenschaftliche Forschungsprojekte, die zu neuen Fortschritten führen. Der Bericht WISSENSCHAFTLICHER BERATER führt auch die Technologien an, die Sie schon entdeckt haben oder die Ihnen überreicht wurden, sowie den gegenwärtigen Fortschritt, den Ihre Wissenschaftler erforschen.

DEN BAUM DER TECHNOLOGIE ERKLETTERN

Sobald Ihre Zivilisation wissenschaftliche Forschungsprojekte zum Abschluß bringt, fordert Ihr wissenschaftlicher Berater Sie auf, einen neuen Zivilisationsfortschritt zu erforschen. Bevor Sie Ihre Wahl treffen, können Sie ohne viel Zeitaufwand Informationen über die verfügbaren Technologien einholen. Klicken Sie die Schaltfläche ZIEL an, um sich die Liste aller Fortschritte des Spiels anzusehen. Suchen Sie den Fortschritt aus, dem Sie nachgehen möchten, und klicken Sie OK an, um herauszufinden, welcher Ihrer gegenwärtigen Fortschritte beim Erreichen Ihres Ziels behilflich sein kann. Eine Meldung teilt Ihnen mit, wenn keine der Wahlmöglichkeiten sich zu diesem Zweck eignet. Technologien, die Sie erforschen könnten, die aber nicht auf der gegenwärtigen Liste aufgezeichnet sind, erscheinen später an einem weiteren Entscheidungspunkt. Wenn Sie sich einmal für die Richtung Ihrer Forschung entschieden haben, können Sie Ihre Meinung nicht mehr ändern. Ihre Wissenschaftler werden das Thema erforschen, bis sie den neuen Zivilisationsfortschritt entdeckt haben. Sollten Sie sich nicht mehr an die Vorteile der einzelnen Fortschritte erinnern, können Sie sie einzeln hervorheben und die Schaltfläche HILFE anklicken, um zum Eintrag in der CIVIOPÄDIE zu gelangen.

Die Fortschritte sind in fünf Kategorien eingeteilt: Das Symbol vor jedem Fortschritt zeigt die Kategorie an, zu der jeder Fortschritt gehört. Sie können Ihnen dabei helfen, sich für den Fortschritt zu entscheiden, der in Ihren allgemeinen Plan paßt. (Sie können z. B. militärische Fortschritte wirtschaftlichen vorziehen.) Diese Symbole erscheinen auch auf den Bildschirmen der Diplomatie, wo sie die technologischen Ziele Ihrer Gegner zusammenfassen.

Sobald ein Forschungsprojekt erfolgreich abgeschlossen ist, kündigt Ihr Forschungsleiter die Erfindung an. Der Bildschirm CIVIOPÄDIE beschreibt im Detail die Auswirkungen des Fortschritts, einschließlich der neuen Truppeneinheiten, städtischen Verbesserungen und Weltwunder, die dadurch zugänglich geworden sind. Die Menüs PRODUKTION in jeder STADTANZEIGE werden sofort aktualisiert, um den neuen Besitz, wo angebracht, zu reflektieren. (Nicht angebracht wäre z. B. der Bau von Schiffen in einer Binnenstadt; deshalb erscheinen keine Schiffseinheiten auf Ihren Menüs PRODUKTION, selbst wenn Sie Navigations- oder neuere Seefahrtsfortschritte entdeckt haben.)

Nach Abschluß eines Forschungsprojekts fordert Ihr Berater Sie auf, ein neues Forschungsthema zu wählen. Die Auswahl paßt sich mit jeder neuen Entdeckung Ihren wachsenden Kenntnissen an. Technologien, die Sie nicht durch Forschung, sondern anderweitig erwerben (lesen Sie die Einzelheiten unter **Diplomaten & Spione** und Kleine Stämme) verschwinden von der Auswahl - Sie haben sie ja bereits entdeckt. Sollten Sie zufällig auf diese Weise einen Fortschritt erwerben, an dem Ihre Forscher gerade arbeiten, leitet Ihr wissenschaftlicher Berater diese Bemühungen sofort zu einem anderen Thema Ihrer Wahl um. Die Reagenzgläser, die Sie für die Erforschung jener Fortschritte einsetzen, werden auf das neue Forschungsprojekt übertragen.

Sie können zu jeder Zeit Rat erhalten, welche Fortschritte wann erforscht werden sollten. Wenn Sie entscheiden, welchen Zivilisationsfortschritt Sie als nächstes erforschen wollen, können Sie die Schaltfläche ZIEL verwenden, um Ihnen beim Lesen der Karte mit den Wegen von einfachen Entdeckungen bis zu ihren möglichen Auswirkungen zu helfen. Des weiteren zeigt jeder CIVIOPÄDIE-Eintrag einen relevanten Abschnitt des "Fortschrittsbaums".

DAS POSTER

Das **Poster** enthält die grafische Darstellung aller Zivilisationsfortschritte der einzelnen Spiele in Form eines Baums oder Ablaufdiagramms. Der Fortschritt und alle neuen Einheiten, Verbesserungen, Weltwunder oder Projektteile, zu der Ihre Zivilisation durch die Entdeckung Zugang gewonnen hat, sind in das Diagramm eingetragen. Einige der Fortschritte erlauben Ihren Siedler- oder Ingenieureinheiten, neue Befehle entgegenzunehmen.

Viele Technologien sind das Ergebnis der Zusammenarbeit zweier Forschungszweige. Folglich kann es vorkommen, daß ein erforderlicher zweiter Fortschritt in Klammern unter dem gegenwärtig erforschten aufgeführt wird. Indem Sie beispielsweise den Pfeilen auf der Darstellung für das Original-Spiel folgen werden Sie sehen, daß das Alphabet zur Kartographie führt. Indem Sie die zweite Voraussetzung verfolgen werden Sie sehen, daß Kartographie (zusammen mit Astronomie) zur Navigation führt.

Dieses Ablaufdiagramm dient als einfache Übersicht, wenn Sie Ihren nächsten Fortschritt wählen oder ein umfangreiches Forschungsprojekt planen, das zur Entdeckung einer wichtigen Technologie, wie z. B. der Eisenbahn oder der Kernspaltung, führen soll. Das Diagramm kann Sie auch an Fortschritte erinnern, die Sie bisher übersehen haben.

ZUKUNFTSTECHNOLOGIE

Nachdem Ihre Wissenschaftler im Original-Spiel den Fortschritt der Fusion und das Recycling entdeckt haben, können Sie futuristische Fortschritte in Angriff nehmen. Diese kaum vorstellbaren Zivilisationsfortschritte werden unter dem Sammelbegriff "Zukunftstechnologie" zusammengefaßt. Hat Ihre Zivilisation genügend Forschungsprojekte betrieben (an der Anzahl der Reagengläser zu erkennen), um eine Einheit Zukunftstechnologie zu vollenden, können Sie eine andere Einheit erforschen. Jede Zukunftstechnologie, die Sie entdecken, fügt fünf Punkte zu Ihrem Endstand hinzu. (Lesen Sie unter **Bewertung**, wie Sie sonst noch Ihren Endstand verbessern können.)

In den Fantasy-Spielen wird die Zukunftstechnologie als "An Yggdrasil hängen" bezeichnet: Dies bezeichnet die Weisheit, die Odin erhielt, als er hilflos an einem Ast des Weltenbaums hing. Im Lalande-Spiel sind es die *Xenologischen Studien*. Eine Warnung: Anders als im Original-Spiel bedeutet das Erforschen von Zukunftstechnologien, an Yggdrasil hängen oder Xenologische Studien nicht zwangsläufig, daß Sie die Forschungsmöglichkeiten des Spiels ausgeschöpft haben. Es kann tatsächlich vorkommen, daß Sie ein bestimmtes Ereignis auslösen müssen, um neue Bereiche erforschen zu können. Orientieren Sie sich mit Hilfe des Posters.

AUSWIRKUNGEN VON SPEZIALFORTSCHRITTEN

Einige der Fortschritte in **Civilization II: Test of Time** haben Auswirkungen, die mit neuen Einheiten und Verbesserungen, die sie bauen können, nichts zu tun haben. Die Auswirkungen für das Original- und das erweiterte Original-Spiel sind im folgenden zusammengefaßt. Ähnliche Fortschritte haben ähnliche Auswirkungen in den neuen Spielen. Der jeweilige Eintrag in der CIVIOPÄDIE erinnert Sie an diese Auswirkungen.

- Mit dem Fortschritt Aktiengesellschaft können Sie die Stadt darauf vorbereiten, ertragreiche Produkte herzustellen. Die Entdeckung des Fortschritts Aktiengesellschaft hilft Ihren Bürgern dabei, aus den Verbesserungen der Stadt Kapital zu schlagen (Fortschritt Kapitalisierung) und Forschungsergebnisse in hochtechnologische Konsumgüter umzuwandeln, die zu versteuerndes Einkommen schaffen.

- Die Entdeckung eines Fortschritts Demokratie bietet die Möglichkeit, durch ein Gericht einen zufriedenen Bürger in einen glücklichen zu verwandeln.
- Hat Ihre Zivilisation den Fortschritt Elektronik entdeckt, können Ihre Kolosseen in jeder Stadt nicht nur drei, sondern vier unzufriedene Bürger zufriedenstellen.
- Die Entdeckung der Fusionskraft verhindert die Chance einer Kernschmelze in Ihren Kernkraftwerken. Ferner erhöht sie die Schubkraft Ihres Raumschiffs um 25%.
- Sowohl Navigations- als auch Seefahrtsfortschritte reduzieren das Risiko für Ihre Trireme-Einheiten, ein Opfer der Meere zu werden.
- Sobald Ihre Kultur den Fortschritt Kernkraft entwickelt hat, erhalten Ihre Marineeinheiten einen zusätzlichen Bewegungspunkt.
- Wenn Sie den Fortschritt Philosophie als erste Zivilisation entdecken, können Sie einen „kostenlosen“ Fortschritt gewinnen.
- Sobald Ihre Zivilisation den Fortschritt Eisenbahn erworben hat, werden Ihre Stadtquadrate ganz automatisch von Straßen auf Eisenbahnen umgestellt. Keine Bewegungspunkte werden mehr verlangt, wenn Sie Städte betreten.
- Sobald Ihre Zivilisation den Fortschritt Kühlung erworben hat, werden all Ihre Stadtquadrate, die sich dazu eignen, automatisch von bewässertem Land in Ackerland umgewandelt. Nach der Entwicklung des Supermarktes können Ihre Landarbeiter 50% mehr Nahrungsmittel auf diesen Quadraten produzieren.
- Durch den Fortschritt Theologie gewinnen Ihre Kathedralen an Einfluß. Anstatt wie bisher drei unzufriedene Menschen pro Stadt zufriedenzustellen, „errettet“ die Kathedrale jetzt vier.

Leider gibt es einen Fortschritt mit nachteiliger Auswirkung. Mit der Entdeckung des Kommunismus verringert sich die Wirksamkeit der Kathedrale (die Sie mit dem Fortschritt Theologie erbauen konnten). Anstatt vier unzufriedene Menschen pro Stadt zufriedenzustellen, schafft es die Kathedrale jetzt nur noch bei dreien. Wenn Ihre Kultur sowohl die Theologie als auch den Kommunismus entdeckt hat, heben sich die Sonderwirkungen gegenseitig auf.





WELTWUNDER

Ein Weltwunder stellt eine dramatische, ehrfurchtgebietende Leistung dar. Meist handelt es sich bei einem Weltwunder um eine bedeutende Errungenschaft im technischen, wissenschaftlichen oder künstlerischen Bereich, die einen Meilenstein in der Geschichte ausmacht. Während sich Ihre Zivilisation durch die Zeit bewegt, ermöglichen gewisse technische Fortschritte die Konstruktion der Weltwunder. Jedes Spiel in **Civilization II: Test of Time** enthält 28 Wunder. Im Original-Spiel repräsentieren jeweils sieben von ihnen die vier großen Epochen der Zivilisation: das Altertum, die Renaissance (einschließlich des Spätmittelalters), die industrielle Revolution und die Moderne Welt (die gegenwärtige und zukünftige). Diese Weltwunder leben als Denkmäler großer Zivilisationen weiter und bringen ihren Besitzern ewigen Ruhm und bedeutende Vorteile.

DAS WELTWUNDERKONZEPT

Weltwunder ähneln außergewöhnlichen Stadtverbesserungen, da auch sie Anlagen (oder Leistungen) darstellen, deren "Bau" sich eine Zivilisation vornehmen kann. Im Gegensatz zu Stadtverbesserungen *gibt es ein bestimmtes Weltwunder nur einmal, und es existiert nur in der Stadt, in der es gebaut wurde*. Durch jedes Weltwunder gewinnt die Zivilisation, in deren Besitz es sich befindet, einen bestimmten und außerordentlichen Vorteil. (Die Einzelheiten dazu können Sie in der Beschreibung jedes Weltwunders in der CIVIOPÄDIE lesen.) Wird eine Ihrer Städte, in der sich ein Weltwunder befindet, vom Gegner erobert, verlieren Sie die Vorteile, die das Weltwunder Ihnen einbrachte. Statt dessen werden die Boni des Weltwunders der siegreichen Zivilisation übertragen. Natürlich trifft dasselbe zu, wenn Ihre Einheiten eine gegnerische Stadt mit einem Weltwunder erobern.

Sollte ein Weltwunder zusammen mit der Stadt, in der es sich befindet, zerstört werden, kann es nicht mehr aufgebaut werden. Die Vorteile, die es bieten konnte, gehen der Welt auf immer verloren. Ferner bleibt der Ruhm bestimmter Weltwunder nicht immer unvergänglich. Gegenstände und Leistungen, die die Menschen des Altertums beeindruckten, verlieren für die Menschen des modernen Zeitalters ihre Anziehungskraft. Die Entwicklung späterer technologischer Weltwunder kann manchmal sogar die Vorteile älterer Weltwunder annullieren, egal ob Ihre oder eine andere Zivilisation den Fortschritt erringt.

Sie können nur dann ein Weltwunder konstruieren, wenn Sie den Fortschritt entdeckt haben, der die Grundlage für den Bau bildet. Besteht dieser Fortschritt schon irgendwo auf der Welt, erscheint diese Option nicht im Menü PRODUKTION. Sie können aber den Bau eines Weltwunders selbst dann in Angriff nehmen, wenn eine andere Zivilisation mit dem Bau desselben Weltwunders bereits begonnen hat. Eine Nachricht warnt Sie, wenn die Fertigstellung eines Weltwunders durch eine andere Zivilisation kurz bevor steht.

Wenn Ihre und eine andere Zivilisation dasselbe Weltwunder herstellen, und Ihre Zivilisation verliert den Wettkampf, müssen Sie Ihre Produktionsbemühungen in andere Bahnen lenken. Werden nicht alle Ihre Schilder für die Konstruktion des neuen Projekts gebraucht, verlieren sie jedoch ihren Wert. Wählen Sie Ihr neues Projekt also mit Vorsicht! Beim Anklicken jedes potentiellen Projekts wird Ihnen das Defizit oder der Überschuss an Schilden angegeben, die in Hinsicht auf die finanziellen Anforderungen des neuen Projekts bestehen.

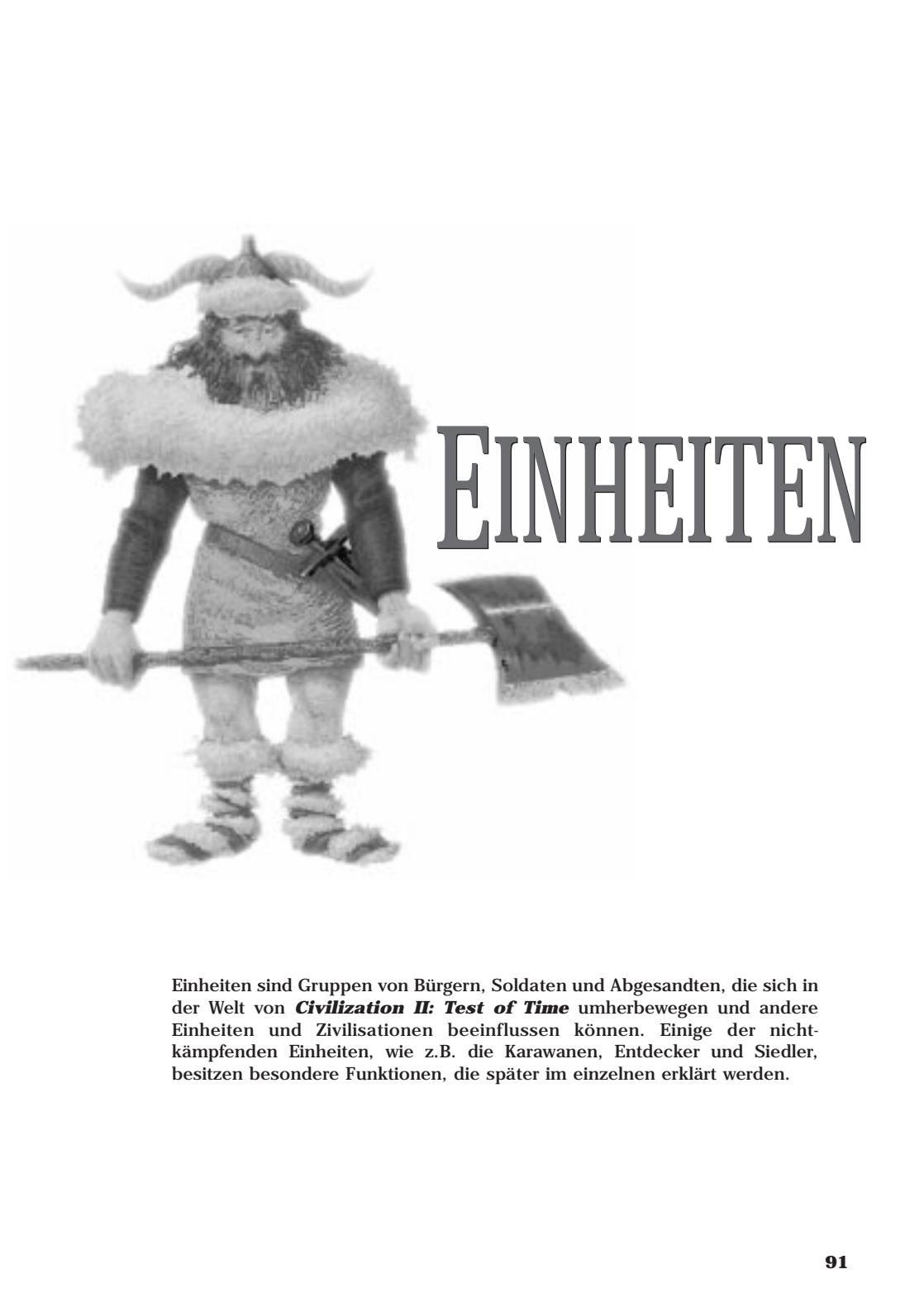


Weltwunder werden bei der Eroberung einer Stadt nicht zerstört. Dasselbe trifft nicht zu, wenn eine Stadt völlig zerstört wird (d. h. die Bevölkerung wird durch Belagerung oder Ausbomben vernichtet). In diesem Fall geht auch das Weltwunder verloren und kann nicht wieder aufgebaut werden.



Die Konstruktion von Weltwundern zieht sich oft über lange Zeit hin. (Ein Grund dafür, daß sie so umwerfend sind). Möchten Sie ein Weltwunder schneller bauen, als Schilde von der Stadt zur Bezahlung des Projekts hergestellt werden können, haben Sie mehrere Möglichkeiten. Sie können den Erlös von Handelswaren der Schatztruhe des Weltwunders zuleiten, indem Sie eine Karawane oder Transporteinheit in die betreffende Stadt bringen und die Option BEIM BAU VON WUNDER HELFEN wählen. (Lesen Sie unter **Karawanen und Frachteinheiten** die genauen Informationen über die Anwendung von Karawanen beim Bau eines Weltwunders.) Sie können das Bargeld auch direkt aus Ihrer Schatzkammer nehmen. Klicken Sie dazu die Schaltfläche KAUFEN im oberen Teil des Menüs PRODUKTION an. Besitzen Sie genug Bargeld für den Kauf des Weltwunders, dann können Sie sich entscheiden, die Konstruktion damit zu finanzieren und das Weltwunder wird in der nächsten Runde fertiggestellt. Ferner können Sie die Truppen in der Stadt auflösen, die das Wunder gerade baut. Jede aufgelöste Einheit fügt dem RESSOURCEN-Feld Schilde im Wert der Hälfte der Konstruktionskosten jeder Einheit hinzu.

In jeder Stadt können ein oder mehrere Weltwunder gebaut werden. Jedes Weltwunder bringt sowohl bestimmte als auch allgemeine Vorteile. Informationen über diese Vorteile können Sie unter dem jeweiligen Eintrag in der CIVIOPÄDIE nachlesen. Einer der allgemeinen Vorteile, die ein Projekt solchen Ausmaßes bietet, ist der Ruhm, der Ihrer Zivilisation für den Besitz eines Weltwunders zukommt. Noch wichtiger ist die Tatsache, daß dieser Ruhm selbst dann zunimmt, wenn neue Fortschritte die Vorteile des Weltwunders nichtig gemacht haben. Ferner erhöht sich Ihr Punktestand für jedes Weltwunder, das sich im Besitz Ihrer Zivilisation befindet. Der Besitz von Weltwundern spielt eine bedeutende Rolle in der Ermittlung der fünf Spaltenstädte der Welt. Nicht zu vergessen ist die Tatsache, daß Historiker, wie z. B. Gibbon, die gelegentlich die Zivilisationen der Welt ihren Errungenschaften nach einstufen, großen Wert auf Weltwunder legen.



EINHEITEN

Einheiten sind Gruppen von Bürgern, Soldaten und Abgesandten, die sich in der Welt von **Civilization II: Test of Time** umherbewegen und andere Einheiten und Zivilisationen beeinflussen können. Einige der nicht-kämpfenden Einheiten, wie z.B. die Karawanen, Entdecker und Siedler, besitzen besondere Funktionen, die später im einzelnen erklärt werden.

DAS KONZEPT DER EINHEITEN

Einheiten sind die Figuren, die Sie auf der Landkarte von *Civilization II: Test of Time* umherbewegen können. Die Einheiten jeder Zivilisation tragen verschiedenfarbige Farbschlüssel, die sich oberhalb des Symbols befinden. Einheiten mit roten Schlüsseln sind immer Barbaren.

Die Einheiten können je nach ihrer Fortbewegungsart in folgende Kategorien eingeteilt werden: *Boden- oder Landeinheiten*, *Lufteinheiten* und *See- oder Marineeinheiten*. Für jede Einheit gibt es Statistiken, die ihre Angriffsstärke, Verteidigungsstärke und Bewegungspunkte beschreiben. Diese Statistiken werden in einer kurzen Reihe von Zahlen ausgedrückt, AVB genannt, die bereits erwähnt wurde. AVB steht für Angriff/Verteidigung/Bewegung. Sie können die AVB-Werte für jede Einheit in der CIVILOPÄDIE finden. Zusätzlich existieren für jede Einheit, auch die nicht-kämpfenden Einheiten, Statistiken über Trefferpunkte und die Feuerkraft, die ebenfalls in der CIVILOPÄDIE zu finden sind. Die Kraftleiste (Teil des Schlüssels einer Einheit) gibt in Farbe und Länge an, wie viele Trefferpunkte die Einheit im Moment besitzt.

Die Angriffsstärke gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit die Einheit einem Gegner beim Angriff Schaden zufügen kann. Einheiten mit hoher Angriffsstärke eignen sich besonders für Offensiven, bei denen sie die Angreifer sind.

Die Verteidigungsstärke gibt die Fähigkeit einer Einheit an, sich beim Angriff zu verteidigen; es läßt sich daraus also ablesen, mit welcher Wahrscheinlichkeit den angreifenden Einheiten Schaden zugefügt wird. Einheiten mit hoher Verteidigungsstärke sind nützlich bei der Verteidigung von Städten und anderen Positionen gegen gegnerische Truppen. Das Gelände, auf dem die Einheit sich befindet, kann die Verteidigungsstärke der Einheit erhöhen, wie Sie in **Gelände & Bewegung** sehen werden.

Die Bewegungspunkte zeigen an, wie weit eine Einheit sich fortbewegen kann oder wie oft in einer Runde eine Einheit angreifen kann; weitere Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt **Gelände und Bewegung**.

Die Trefferpunkte geben an, wieviel Schaden einer Einheit zugefügt werden kann, bevor sie zerstört ist. Einheiten mit einer höheren Anzahl von Trefferpunkten vertragen im Gefecht mehr Schaden. Eine grüne Kraftleiste zeigt an, daß eine Einheit mehr als zwei Drittel ihrer Trefferpunkte übrig hat, bei einer gelben Kraftleiste sind es zwischen einem Drittel und zwei Dritteln, und bei einer roten Kraftleiste sind es weniger als ein Drittel der gesamten Trefferpunkte. Die Trefferpunkte können besonders in Städten mit Reparatureinrichtungen durch Aussetzen einer Runde erneuert werden.

Die Feuerkraft gibt an, wieviel Schaden eine Einheit dem Gegner in einer Kampfrunde zufügen kann. Einheiten mit hoher Feuerkraft können ganz schön zuschlagen.

Der Status einer Einheit ist dann wichtig, wenn Sie ihr Befehle erteilen wollen. Einheiten können einen aktiven Status haben. Das bedeutet, daß sie immer dann blinken, wenn sie sich in aktive Einheiten verwandeln. Einheiten im schlafenden Status werden erst dann aktiv, wenn eine gegnerische Einheit sich ein Quadrat von ihnen entfernt befindet. Einheiten im *befestigten Status* sind ebenfalls inaktiv. (Ihr Status wird durch den Buchstaben "F" auf dem Schild der Einheit und das braune "Grabensymbol" gekennzeichnet, das im Lager der Einheit erscheint.) Tatsächlich sind sie in einer defensiven Stellung verschanzt. Sie bleiben auch während der Annäherung einer feindlichen Einheit inaktiv, verteidigen sich jedoch, wenn sie angegriffen werden. Durch Anklicken einer schlafenden oder verschanzten Einheit können Sie ihren Status auf aktiv ändern. Sobald die Einheit aktiviert wird, können Sie neue Befehle erteilen.

Jede Einheit besitzt einen *Beobachtungsfaktor*. Die meisten Einheiten können nur Einheiten und Gegenstände an den Rändern des Geländequadrats „sehen“, das direkt neben ihrem eigenen liegt. Am Anfang des Spiels, wenn der Hauptteil der Landkarte schwarz ist, sind die Grenzen dieses Beobachtungsgebiets offensichtlich, da die schwarze Fläche sich mit jeder Bewegung einer Einheit nur etwas verringert. Selbst wenn Sie einen Kontinent erforscht haben, können Barbaren und gegnerische Einheiten „aus dem Nichts“ auftauchen, da sie sich außerhalb der Beobachtungsgrenzen Ihrer Einheit aufhalten.

Einige fortgeschrittene Einheiten besitzen höhere Beobachtungsfaktoren. Sie können in allen Richtungen in das zweite Quadrat „sehen“ und sind dadurch gut dazu geeignet, die Bewegungen des Feindes zu beobachten und Überraschungsangriffe vorauszusehen. Die außergewöhnlichen Beobachtungsfaktoren werden in den Beschreibungen der Einheiten in der CIVIOPÄDIE erläutert.

Im Laufe der Zeit entwickeln die Zivilisationen zahlreiche Verbesserungen und dank der neuen Technologien können Sie veraltete Einheiten eines Typs immer wieder durch modernisierte Versionen ersetzen. Moderne Einheiten erfüllen oft besondere Rollen, und einige Einheiten haben besondere Fähigkeiten und einzigartige Eigenschaften. Nicht-kriegsführende Einheiten haben ebenfalls fortgeschrittenere Versionen: Siedler werden beispielsweise später durch Ingenieure ersetzt.

In Spielen mit mehreren Landkarten haben die meisten Einheiten einige „vernünftige“ Beschränkungen bezüglich der Karte, auf der sie existieren können. Normale Menschen können beispielsweise nicht die Unterwasserwelt betreten, da sie ertrinken würden. Einige Einheiten, etwa die Transportschiffe in den Science-fiction-Spielen, können andere Einheiten zwischen den Landkarten transportieren. Natürlich können Einheiten, die auf der Zielkarte nicht existieren können, auch keine Transporteinrichtungen nutzen, die sie dorthin bringen würden. Die Interaktion zwischen Einheiten und mehreren Landkarten sowie die verschiedenen Transportmöglichkeiten zwischen den Karten werden weiter unten beschrieben.

MILITÄREINHEITEN

Im Verlauf der Jahre verbringen Sie den Hauptteil Ihrer Zeit damit, die Armeen zu bewegen und in Stellung zu bringen. Ein starkes Militär bietet die beste Verteidigung gegen Rivalen und Barbaren. Die Militäreinheiten sind auch die Augen Ihrer Zivilisation, da sie die Welt bei ihrem Durchzug erforschen. Und schließlich dienen sie dazu, die Armeen Ihrer Rivalen anzugreifen und deren Städte zu erobern.

Die Armeen können Landeinheiten (z.B. Legionen, Kanonen- und Panzereinheiten), Marineeinheiten (Triremen, Panzerschiffe, Schlachtschiffe usw.) oder Lufteinheiten (Kampfjäger, Bomber und Nuklearraketen) sein. Die Besonderheiten einiger nicht-kämpfender Einheiten werden später im einzelnen behandelt. Alle Einheiten, kämpfende und nicht-kämpfende, werden unter der Option MILITÄREINHEITEN der CIVIOPÄDIE genauer beschrieben.

BODENEINHEITEN

Die Mehrzahl der Einheiten in **Civilization II**:

Test of Time sind Bodeneinheiten. Diese Armeen bewegen sich von einem Geländequadrat zum anderen über die Landkarte. Je nach dem Gelände, das sie betreten, verwenden sie ihre Bewegungspunkte, beachten Bewegungseinschränkungen, wie Zonen der Kontrolle, und greifen gegnerische Einheiten an, wenn sie in ein Quadrat eindringen, das eine gegnerische Armee enthält. Die meisten Landeinheiten können nur ein Quadrat weit sehen.



PLÜNDERUNG

Die Armeen können im Landstrich, durch den sie sich bewegen, jegliche Verbesserungen, die die Siedler- oder Ingenieureinheiten errichtet haben, dem Erdboden gleichmachen, wie z. B. Straßen zerstören, die Ernte auf den Feldern zertrampeln und Bergwerke einstürzen lassen. Die Besatzungsarmee zerstört jedesmal dann eine Verbesserung Ihrer Wahl, wenn Sie die **Shift** und **Space** zur selben Zeit drücken oder aus dem Menü BEFEHLE die Option PLÜNDERN wählen. Sie benötigen eine Runde, um eine Verbesserung zu zerstören.

LUFTEINHEITEN

Die Lufteinheiten unterliegen einigen besonderen Bewegungsregeln. Diese Einheiten können jegliches Gelände durch Abgabe eines Bewegungspunktes pro Quadrat überqueren. Da sie sich in der Luft befinden, erhalten sie keinen Bonus, wenn sie Quadrate mit Verbesserungen wie Straßen oder Eisenbahnen überqueren. Die meisten Lufteinheiten, außer den Raketen, besitzen einen Beobachtungsbereich von zwei Quadraten in jedem Gelände.

Die meisten Lufteinheiten müssen ihren Flug in einer verbündeten Stadt mit Flughafen oder entsprechenden Einrichtungen, auf einem Luftstützpunkt bzw. einer vergleichbaren Einrichtung oder auf einem Flugzeugträger bzw. einer vergleichbaren Einheit beenden - die einzigen Stellen, wo sie sicher landen können. Fliegende Einheiten, deren Reichweite über mehrere Runden reicht, beispielsweise Bomber, müssen zum Nachtanken landen, bevor ihre Bewegungsmöglichkeiten aufgebraucht sind. Außerdem verbraucht ein Angriff die restlichen Bewegungspunkte solcher Einheit für die Runde. Wenn Sie also auf dem Rückflug eines Bombers oder Stealth-Bombers einen Angriff durchführen, verbleiben nicht genug Bewegungspunkte, um sicher nach Hause zurückzukehren, und das Flugzeug stürzt ab und verschwindet. Kampfflugzeuge und Lufteinheiten mit einer Runde Bewegungsspielraum können Ziele angreifen, solange sie genügend Punkte haben. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie zur Rückkehr zur Landebahn genügend Bewegungspunkte übrig haben, oder Ihre Piloten verwandeln sich in Kamikazeflieger!

Alle Raketeneinheiten können nur einmal angreifen; die Icons stehen für Raketen, die sich im Angriff verbrauchen. Sollten Sie sich in der Anzahl der Quadrate zu Ihrem Ziel verzählt haben, oder die Bewegung oder Position einer anderen Einheit hindert eine Rakete daran, eine Zielstadt oder -einheit zu erreichen, können Sie versuchen, die Rakete zu einer verbündeten Stadt

oder einem Luftstützpunkt bzw. einem U-Boot oder einem Flugzeugträger (bzw. vergleichbaren Einheiten) zurückkehren zu lassen. Sollte Ihre Rakete scheitern, wenn sich z.B. keine Zieleinheit oder Stadt und keine sichere Landebahn in Reichweite befindet, dann stürzt die Rakete als Blindgänger ab, ohne Schaden anzurichten. Sie verschwindet aus dem Spiel.

Wenn eine Stadt das Angriffsziel eines normalen Raketenangriffs ist, dann übernimmt die stärkste Militäreinheit der Stadt (die Einheit mit dem größten Verteidigungsfaktor) die Verteidigung. Die Verbesserungen der Stadt werden beim Angriff mit normalen Raketen nicht zerstört. Wenn eine Stadt das Angriffsziel einer besonderen Rakete (Nuklear, Xaos- oder Ne Plus Ultra-Rakete) ist, stirbt die Hälfte der Bevölkerung. Die Militäreinheiten, die sich im und neben dem Zielquadrat befinden, egal zu welcher Zivilisation sie gehören, werden ebenfalls vernichtet. Wenn eine Militäreinheit oder eine Gruppe von Militäreinheiten das Ziel darstellt, werden alle Einheiten der Gruppe zerstört. Zusätzlich zum Verlust der Einheiten wird auch die Umwelt aller Geländequadrate, die sich neben dem betroffenen Quadrat befinden, verseucht.

Hubschrauber sind ein Beispiel für außergewöhnliche Lufteinheiten, da sie nicht zum Auftanken zu einem Landeplatz zurückkehren müssen, sondern, ähnlich wie eine Landeinheit, einen unbegrenzten Bewegungsbereich haben. Allerdings unterliegen solche Einheiten einer gefährlichen Einschränkung: Jedesmal, wenn ein Hubschrauber in einer Runde von einem Feld abfliegt anstatt vom Flughafen einer verbündeten Stadt, einem Luftstützpunkt oder Flugzeugträger, erleidet er einen geringen Schaden. Früher oder später muß er zur Reparatur zu einer verbündeten Stadt oder einem Luftstützpunkt zurückkehren. Ein Hubschrauber (bzw. eine entsprechende Einheit) kann nur einmal in einer Runde angreifen; der Angriff verbraucht alle restlichen Bewegungspunkte der Runde.

MARINEEINHEITEN

Die Marineeinheiten müssen sich auch an Sonderregeln halten. Einige Marineeinheiten können Passagiere, also Landeinheiten, transportieren. Es sind im unter anderem Triremen, Karavellen, Galeonen, Fregatten und Transportschiffe. Flugzeugträger können nur Lufteinheiten befördern. U-Boote können nur Raketeneinheiten transportieren. Wenn zwei Schiffe sich im selben Quadrat befinden, nimmt das Schiff, das das Quadrat zuerst verläßt, so viele Passagiereinheiten mit, wie es tragen kann.



von Einheiten an der Küste bombardiert. U-Boote und Transportschiffe können keinerlei Küstenbombardierungen durchführen.

Die meisten Marineeinheiten können die Küste bombardieren bzw. Einheiten angreifen, die sich auf den Küstenquadrate der Kontinente und Inseln befinden. Da die Treffergenauigkeit der Schiffe sehr gering ist, wird die Feuerkraft des Schiffes und des Ziels auf Eins reduziert, wenn ein Schiff eine Einheit, eine Stadt oder eine Gruppe

KAMPF

Ein Kampf beginnt, wenn eine Einheit versucht, in das Landkartenquadrat einer Einheit oder der Stadt einer anderen Zivilisation einzudringen. Ausnahmen sind natürlich die Diplomaten oder Spione, die Einheiten bestechen oder eine Anzahl von Geschäften in den Städten durchführen können, oder Karawanen bzw. Transporteinheiten, die Handelsrouten etablieren können, wenn sie eine Stadt betreten. Alle anderen sind Kampfeinheiten. Die Gefechte werden sofort ausgetragen und bis zum bitteren Ende ausgefochten.

Die meisten Gefechte enden mit der Zerstörung der einen oder anderen Armee. Wenn mehr als eine Einheit das Quadrat der Verteidigungseinheit besetzt, verteidigt die Einheit mit der größten Verteidigungsstärke (erkennbar an der zweiten Zahl der AVB-Nummern der Einheiten unter Berücksichtigung des Veteranenstatus). Wenn die Einheit verliert, werden alle anderen Armeen, die sich im Quadrat befinden, ebenfalls vernichtet. Gruppeneinheiten, die sich die Verbesserung der Festung zunutze gemacht haben oder sich in den Stadtquadranten versteckt haben, werden eine nach der anderen zerstört.

Spieler des ursprünglichen **Civilization** waren manchmal erstaunt, daß es einer in einer gegnerischen Stadt befestigten Veteranenphalanx einheit "glückte", eine angreifende Kriegsschiffseinheit zu zerstören. Rein rechnerisch war dies möglich, aber es überstieg dennoch das Vorstellungsvermögen. Wie konnten die Speerträger der Antike ein modernes Kriegsschiff aus Stahl zerstören? Um derart unwahrscheinliche Situationen zu vermeiden, gibt es bei **Civilization II: Test of Time** zwei neue Statistiken für jede Einheit: Trefferpunkte und Feuerkraft.

TREFFERPUNKTE & FEUERKRAFT

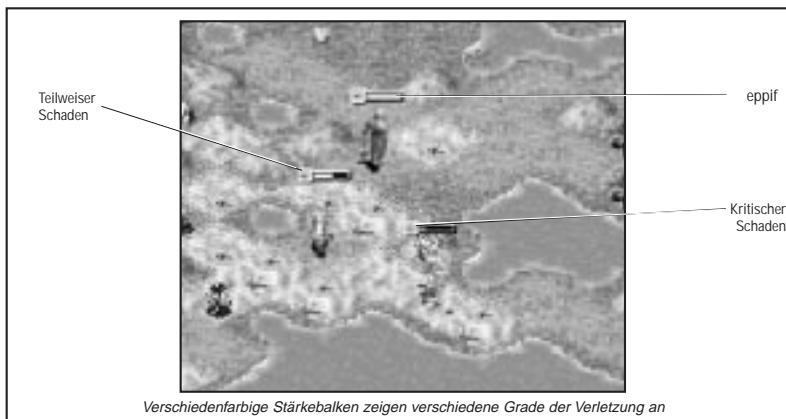
Trefferpunkte erscheinen auf der farbigen *Kraftleiste* oben am Schlüssel jeder Einheit. Sowohl die Länge der Kraftleiste als auch ihre Farbe sind von Bedeutung. Wenn eine Einheit durch einen Angriff Trefferpunkte verliert, wird die Kraftleiste kürzer. Wenn eine Einheit ungefähr auf zwei Dritteln ihrer Kraft zurückfällt, ändert sich die Kraftleiste von Grün zu Gelb. Wenn die Trefferpunkte einer Einheit auf ein Drittel der vollen Stärke reduziert wurden, wechselt die Farbe der Leiste von Gelb zu Rot.

Trefferpunkte zeigen die Ausdauer einer Einheit in Kampfsituationen an. Alte und unbewaffnete Einheiten haben in der Regel zehn Trefferpunkte. Einheiten mit Feuerwaffen haben 20, und Einheiten mit Stahlpanzerung haben 30. Kriegsschiffe erhalten wegen ihrer außerordentlich dicken Panzerung 40 Punkte. Eine Einheit mit 10 Trefferpunkten kann zehn Treffer einstecken, bevor sie zerstört wird. Dies bedeutet nicht unbedingt, daß 10 Einheiten sie jeweils einmal treffen. Einheiten haben eine weitere neue Statistik, Feuerkraft. Das ist die Anzahl der Schadenspunkte, die die Einheit bei einem Volltreffer verursacht.

Diese neuen Statistiken erweitern die Kluft zwischen primitiven Technologien und modernen Waffen. Eine Musketier-Einheit mit Kraftwert 3, die Speerträger mit der Stärke 2 angreift, hat eine "tatsächliche Stärke", die viel größer als 3 ist, da sie erhöhte Trefferpunkte (20 wegen ihrer Feuerwaffen) hat und daher doppelt so viel Schaden verkraften kann wie die Speerträger. Eine Veteranenphalanx-Einheit kann zwar immer noch ein Kriegsschiff beschädigen, aber die Chance, es völlig zu zerstören, ist nun extrem gering.

DIE SCHADENSAUSWIRKUNG

Erfolgreiche Angreifer, die nach dem Gefecht noch Bewegungspunkte übrig haben, können sich weiterbewegen und normalerweise sogar weiterhin angreifen, wenn sie wünschen. Allerdings erleiden erfolgreiche Angreifer während des Kampfes oft Schaden, was sich in der Änderung von Länge und Farbe des Stärkebalkens niederschlägt. Die beschädigten Einheiten verlieren nicht nur ihre Stärke, sondern auch ihre Beweglichkeit. Der Schaden einer Einheit steht im Verhältnis zu ihrer Bewegungsmöglichkeit, so daß eine zu 30% beschädigte Einheit nur noch 70% ihrer Bewegungspunkte besitzt. Wenn z.B. eine Einheit normalerweise drei Bewegungspunkte hat, reduziert ein 30%iger Schaden ihre Bewegungspunkte auf zwei (obwohl die Kraftleiste noch grün ist). Es gibt jedoch zwei Ausnahmen: Die Bewegungspunkte von Marineeinheiten werden in einer Runde nie auf unter zwei Bewegungspunkte reduziert, und die Bewegungspunkte der Lufteinheiten werden überhaupt nicht reduziert.



RESTORATION

Wenn es im Kampf ums Ganze ging, wurden die besiegten Einheiten immer zerstört, und die siegreiche Einheit blieb unversehrt. Jetzt ist der Sieg nicht immer ohne Kosten. Eine beschädigte Einheit könnte Bewegungspunkte verlieren und ist Gegenangriffen durch weitere gegnerische Einheiten ausgesetzt. Wie können Sie wieder Ihre volle Kampfkraft erreichen?

Eine beschädigte Einheit kann sich teilweise wiederherstellen, indem sie eine ganze Runde aussetzt (drücken Sie die **[Leertaste]**). Einheiten stellen sich schneller wieder her, wenn sie während einer gesamten Runde in Städten bleiben. Wenn diese Städte über gewisse Verbesserungen verfügen, können die Einheiten sogar noch schneller geheilt oder repariert werden. *Kasernen* können Landeinheiten reparieren und behalten ihre bisherige Fähigkeit, Veteraneneinheiten zu produzieren. Die neue Stadtverbesserung *Hafenanlage* kann Schiffseinheiten reparieren, und die neue Stadtverbesserung *Flugplatz* kann Lufteinheiten reparieren - in allen drei Fällen kann die beschädigte Einheit in einer einzigen Runde wieder ihre volle Stärke erlangen. Auf Wunsch können Sie teilweisen Schaden und Wiederherstellung ausschalten, indem Sie bei der Anpassung der Regeln die Option **VEREINFACHTER KAMPF** aktivieren.

BESTIMMUNG DES SIEGERS

Der Kampf in **Civilization II: Test of Time** spielt sich im wesentlichen wie ein blitzschneller Boxkampf ab. Die Einheiten bekämpfen sich gegenseitig in Runden, wobei der Schaden (gleich der Feuerkraft des Siegers) von den Trefferpunkten des Verlierers in jeder Runde abgezogen wird. Eine Einheit ist dann zerstört, wenn sie all ihre Trefferpunkte verloren hat. Wenn der Verlierer eine Gruppe von Einheiten verteidigt, die sich nicht innerhalb einer Festung oder einer Stadt befindet, dann wird die ganze Gruppe zerstört.

Die wichtigen Faktoren eines Gefechts sind die Angriffs- und Verteidigungsstärken der kämpfenden sowie ihre Trefferpunkte und ihre Feuerkraft, die Anwesenheit von Veteraneneinheiten auf jeder Seite, das vom Verteidiger besetzte Gelände und die Verteidigungseinrichtungen im Quadrat. Nach Berücksichtigung aller dieser Faktoren spielt in einem Kampf auch noch der Zufall eine Rolle. Stellen Sie sich vor, daß eine Einheit einfach Glück gehabt hat. Wir wollen Sie nicht mit der komplizierten Berechnungsformel belästigen, die jeder Kombination von Faktoren zugrunde liegt, aber die Kalkulationen für jede Kampfrunde lassen sich in einem einfachen Vergleich zusammenfassen.

Die gesamten modifizierten Angriffs- und Verteidigungsfaktoren werden kombiniert, und die Wahrscheinlichkeit, daß eine der beiden kämpfenden Parteien gewinnt, entspricht ungefähr dem Verhältnis zwischen dem Faktor jeder Partei und der Gesamtsumme. Wenn z.B. ein Elefant (Angriffsfaktor 4) eine Phalanx (Verteidigungsfaktor 2) angreift, ergibt die Gesamtzahl der Faktoren 6 (4 + 2). Die Gewinnchance des Elefanten beträgt ungefähr 66% (4 von 6) und die der Phalanx 33% (2 von 6).

Sowohl der Elefant als auch die Phalanx besitzen 10 Trefferpunkte und eine Feuerkraft von Eins; das Gefecht dauert also zwischen zehn und neunzehn Runden, bis die eine oder andere Einheit einen Trefferpunkttestand von Null erreicht. Es besteht die Möglichkeit, daß einer der Gegner jede Runde gewinnt und überhaupt keinen Schaden erleidet; es kann aber auch sein, daß die Gegner sich gegenseitig Schaden zufügen, bis selbst der Sieger am Ende stark verwundet ist. Die meisten Kämpfe fallen zwischen die



HINZUFÜGUNG VON BERICHTIGUNGEN

Wie werden nun der Veteranenstatus und das Gelände usw. in Betracht gezogen? Sie werden zu jedem betroffenen Faktor hinzugefügt, bevor der Gesamtbetrag berechnet wird. Wenn z.B. beide Einheiten Veteranen sind, bekommt jede einen Angriffs- und Verteidigungsbonus von 50%, das würde dem Elefanten einen Angriffsfaktor von 6 (4 + 2) und der Phalanx einen Verteidigungsfaktor von 3 (2 + 1) verleihen. Natürlich wird durch die Änderung der Faktoren der einzelnen Einheiten auch die Summe der Faktoren verändert. Anstatt 6 beträgt sie nun 9 (die Gesamtzahl der geänderten Faktoren, also 6 + 3). Jetzt stehen die Chancen etwas besser, 6 zu 9 für den Elefanten und 3 zu 9 für die Phalanx.

Wenn beide Veteranen sind und sich die Phalanx hinter der Stadtmauer befindet (was den Verteidigungsfaktor einer Einheit verdreifacht und folglich den Phalanxveteranen eine 9 verleiht), stehen die Chancen des Elefanten ungefähr 6 zu 15 und die der Phalanx 9 zu 15. Obwohl diese Berichtigungen

die Chancen einer Einheit, in einer einzigen Runde zu gewinnen, ändern, bewirken sie keine Änderung in der Gesamtanzahl der Runden oder der Gesamtmenge des zugefügten Schadens.

BESONDRE KAMPFSITUATIONEN

Der Realität entsprechende Fähigkeiten und Nachteile mancher Einheiten schlagen sich in besonderen Kampfregeln und Fähigkeiten nieder. Wenn zum Beispiel ein Schiff eine Landeinheit an der Küste bombardiert, sinkt die Feuerkraft beider Einheiten auf Eins. Dies simuliert die geringe Trefferquote bei der Küstenbombardierung. Schiffe, die einen Hafen verteidigen, haben eine auf Eins reduzierte Feuerkraft, da ihre Beweglichkeit eingeschränkt ist. Lufteinheiten erhalten beim Angriff auf Schiffe im Hafen die doppelte Feuerkraft, um die Schutzlosigkeit ihrer Ziele anzuzeigen.

Eine Anzahl besonderer Kampfsituationen sind Spezialregeln unterworfen, die im folgenden genau erklärt werden.

LUFTGEFECHTE

Nur fliegende Einheiten wie Jäger oder Stealth-Jäger können fliegende Einheiten mit einem Bewegungsradius von mehreren Runden (z. B. Bomber) angreifen. Genauer gesagt hindern Bomber und Stealth-Bomber alle anderen Einheiten daran, das Quadrat, auf dem sie sich befinden, zu betreten, geschweige denn anzugreifen.

Beachten Sie in diesem Fall, daß Hubschrauber und vergleichbare Einheiten nicht als Einheiten mit erweitertem Bewegungsradius zählen - jede Einheit kann einen Hubschrauber angreifen. Wenn eine andere fliegende Einheit eine Hubschraubereinheit angreift, wird zum Nachteil des Hubschraubers seine Feuerkraft auf Eins und sein Verteidigungsfaktor auf 50% reduziert.

Wenn Luft-Luft-Einheiten in einer Stadt stationiert sind, die von Bomber-Einheit angegriffen wird, fliegen die Einheiten im Alarmstart los und gewinnen dadurch einen Verteidigungsfaktor, der den normalen Wert vervierfacht. Sie gewinnen dadurch aber keinen zusätzlichen Schutz vor den SAM-Raketenbatterien (weil die SAMs nicht ihre eigenen Flugzeuge abschießen möchten).

LUFTVERTEIDIGUNG

Einige Marineeinheiten sind besonders für die Luftabwehr geeignet. Wenn beispielsweise ein AEGIS-Kreuzer von Lufteinheiten angegriffen wird, so erhält er einen dreifachen Verteidigungsbonus gegen Flugzeuge und Hubschrauber und einen fünffachen Bonus gegen Raketen. In der CIVILOPÄDIE wird beschrieben, welche Einheiten diesen Bonus erhalten.

STADTANGRIFFE

Ein erfolgreicher Bodenangriff auf eine Stadt zerstört nur eine Verteidigungseinheit auf einmal. Aber jeder erfolgreiche Angriff reduziert die Einwohnerzahl der Stadt um einen Punkt, es sei denn, die Stadt ist von einer Stadtmauer geschützt. Die Einwohnerzahl verringert sich nur bei Angriffen mit besonderen Raketen (z.B. Nuklearraketen), nicht bei Marine- oder Luftangriffen.

STADTVERTEIDIGUNG

Eine Stadtmauer oder ihr Äquivalent verdreifacht die Verteidigungsstärke der Einheiten gegen alle Landeinheiten außer jenen, die speziell für die Überwindung solcher Hindernisse entwickelt wurden (z. B. Haubitzen) und schützt die Einwohner der Stadt vor dem Tod. Eine Küstenfestung verdoppelt die Verteidigungsstärke aller Einheiten in der Stadt, wenn gegnerische Schiffe die Küste bombardieren. Die SAM-Raketenbatterien verdoppeln die Verteidigungsstärke aller Einheiten innerhalb einer Stadt gegen alle Lufteinheiten außer besonders zerstörerische (Nuklear)Raketen. Unter **Atomangriffe** erhalten Sie genauere Informationen über die SDI-Verteidigungseinrichtungen.

FESTUNGEN

Einheiten innerhalb einer Festung besitzen gewaltige Vorteile. Eine Einheit innerhalb einer Festung verdoppelt ihre Verteidigungsstärke, und Gruppeneinheiten werden eine nach der anderen zerstört. Siedlereinheiten können auf jedem Geländequadrat eine Festung bauen (außer auf einem Stadtquadrat), sobald Ihre Zivilisation den entsprechenden Fortschritt entdeckt hat; unter **Siedler und Ingenieure** finden Sie weitere Informationen.

ATOMANGRIFFE

Atomangriffe werden durchgeführt, wenn eine besonders zerstörerische Einheit (Nuklearrakete, Xaos-Rakete, Ne Plus Ultra) das Quadrat gegnerischer Einheiten oder eine gegnerische Stadt zu betreten versucht. Eine Spioneinheit kann einen selbstmörderischen Bombenangriff durchführen, indem sie eine zerstörerische Waffe in eine gegnerische Stadt schmuggelt, selbst wenn sie durch eine SDI-Verteidigungseinrichtung oder ihre Entsprechung gesichert ist. Auf jeden Fall werden alle Einheiten im Zielquadrat und allen angrenzenden Quadraten zerstört, egal zu welcher Zivilisation sie gehören (mit anderen Worten Ihre eigenen und die anderen). Zusätzlich verliert eine auf diese Weise ausgebombte Stadt die Hälfte ihrer Einwohner. Die Verteidigung gegen die meisten Atomangriffe ist die Stadtverbesserung "SDI-Verteidigung".

Eine SDI-Verteidigungseinrichtung erstreckt sich in jeder Richtung wie ein Schutzschild über drei Stadtquadrate. Die Stadt und alle Einheiten und Verbesserungen innerhalb dieses Radius (einschließlich Flughäfen, Festungen und anderer Stadtquadrate) werden vor jeglichen Auswirkungen eines direkten Angriffs einer Atomrakete geschützt, nur vor dem oben erwähnten selbstmörderischen Bombenpion nicht.

PEARL HARBOR

Wenn Lufteinheiten oder Landeinheiten Schiffe in einem Hafen angreifen (Marineeinheiten verteidigen eine Stadt gegen Lufteinheiten), verdoppelt sich die Feuerkraft der Angreifer gegen die Verteidigungseinheiten, um die Verwundbarkeit des Verteidigers anzuzeigen, und die Feuerkraft der Verteidiger wird auf Eins reduziert. Die Lufteinheiten, außer den Atomraketen (siehe oben unter **Atomangriffe**), schießen die Verteidiger der Stadt einzeln ab.

KÜSTENBOMBARDIERUNG

Alle Marineeinheiten, außer U-Booten, mit einem Angriffsfaktor größer 0 können gegnerische Einheiten auf den angrenzenden Quadraten angreifen. (Sie führen Küstenbombardierungen durch.) Auch Städte, die sich an der Küste befinden, sind Küstenbombardierungen ausgesetzt. Marineeinheiten

können die von ihnen beschützten Städte verteidigen, obwohl ihre Feuerkraft durch ihre begrenzten Bewegungsmöglichkeiten auf Eins reduziert ist.

HANDELEINHEITEN

Handelseinheiten wie die Karawane repräsentieren den Transport von Handelsgütern und Rohstoffen. Obwohl das Symbol des Kamels bestehen bleibt, nutzen Ihre Handelseinheiten die verschiedensten Beförderungsmittel, von Kamelkarawanen bis zu Planwagenzügen. Sie können dazu verwendet werden, Handelsrouten zwischen Städten zu etablieren oder die Baumaterialien für die Konstruktion der "Weltwunder" zu befördern.

Sobald Ihre Zivilisation den benötigten Fortschritt entdeckt hat, wird im Menü PRODUKTION die veraltete (Karawanen-)Einheit durch die modernere Frachteinheit ersetzt. Fortschrittlichere Handelseinheiten haben im allgemeinen mehr Bewegungspunkte pro Runde. Sie stellen die moderne Beförderung von Waren und Rohstoffen mit Lastwagenkolonnen und Frachtcontainern dar.

HANDELSROUTEN

Eine Handelseinheit kann eine Handelsroute einrichten, indem sie in eine Stadt, auch eine gegnerische, einzieht. Bei Lieferung der ersten Güterladung wird Ihrer Schatzkammer eine sofortige Barzahlung überwiesen, und Ihre Forscher erhalten sofort einen gleichwertigen wissenschaftlichen Bonus (in der Form von Bechern) für den kulturellen Austausch. Die Heimatstadt der Handelseinheiten verdient in jeder Runde einen Zuwachs in Höhe des getätigten Handels, der eine Weiterführung der Wirtschaftsbeziehungen darstellt. Eine Liste im Fenster ALLGEMEINE INFORMATIONEN zeigt die Städte, zu denen Handelsrouten etabliert wurden, und die Summe des Bonushandels, der in jeder Runde getätigkt wird. Der Bonus wird zum gesamten betriebenen Handel der Stadt hinzugefügt und erhöht auf indirekte Weise Ihre Leistung bei Forschung, Steuern und Luxus in dieser Stadt.

Jede Stadt kann bis zu drei aktive Handelsrouten besitzen, eine für jede Handelsware der Stadt. Sobald eine Handelsroute etabliert ist, wird die Handelsware, die auf dieser Route vertrieben wird, in Klammern angegeben, um die erfolgreiche Abwicklung von Geschäften anzuzeigen. Nachdem eine Karawane ihr Ziel erreicht hat, sind die Ladungen dieser Handelsware nicht mehr vorhanden. Nahrungsmitteladlungen stehen immer zur Verfügung.

Das Ausmaß des Handels auf einer Route hängt hauptsächlich von Angebot und Nachfrage und zum Teil von der Größe der beiden Städte ab. Größere Städte betreiben mehr Handel. Handel mit einer Stadt einer anderen Zivilisation wird höher bewertet als Handel mit einer verbündeten Stadt. Je weiter die beiden Städte voneinander entfernt sind, desto größer ist der Bonus, der durch den Handel verdient wird. Handelsbonuspunkte nehmen auch zu, wenn sich die Städte auf verschiedenen Kontinenten befinden. Wenn Sie eine gegnerische Stadt erobern, mit der Sie Handelsbeziehungen hatten, bleibt die Handelsroute intakt. Das Ausmaß des Handels verkleinert sich aber, da die ehemals exotischen Waren sich in einheimische verwandeln.

Handelseinheiten können jede erreichbare Stadt betreten. Sie werden durch keine Bewegungseinschränkungen, wie z.B. Zonen unter Kontrolle, behindert, besitzen aber AVB-Werte, die niedrig genug sind, um das Schmuggeln von Waren in eine gegnerische Stadt nahezu unmöglich zu machen. Karawanen und Frachteinheiten können sich für ihren Überseehandel des Marinetransports bedienen (Sie können sie auf Transportschiffe laden, die zu diesem Zweck zur Verfügung stehen, und sie direkt in einer Stadt absetzen.)

ANGEBOT UND NACHFRAGE

In diesem Spiel kann jede Stadt drei Waren anbieten, die vor Ort in Fülle vorhanden sind. Zur gleichen Zeit benötigt jede Stadt drei Waren, an denen es vor Ort mangelt. Eine Handelseinheit kann an jede Stadt Waren liefern, profitiert aber am meisten von einer Ware, die in einer Stadt gefragt ist. Sie können die Marktinformationen erfragen, indem sie die Taste ANGEBOT & NACHFRAGE unter dem Bericht HANDELSBERATER anklicken. Eine Warenliste erscheint. Wählen Sie die für Sie interessante Ware, und klicken Sie OK an. Eine zweite Liste gibt alle Städte an, die die Ware liefern, und alle Städte, die die Ware verlangen. Die Liste wird aktualisiert, sobald Sie neue Länder erforschen und Kontakte zu anderen Kulturen aufnehmen.

NAHRUNGSMITTELKARAWANEN

Eine vierte und ständig vorhandene Handelsware sind Nahrungsmittel. Sie können eine Ladung Nahrungsmittel pro Runde von einer Stadt mit reichem Nahrungsangebot auf eine hilfesuchende Stadt übertragen. Eine hilfesuchende Stadt kann über mehr als eine Nahrungsmittelroute beliefert werden. Wurde eine Nahrungsmittelroute einmal etabliert, kann sie nicht rückgängig gemacht werden. Sie wird aber automatisch aufgehoben, wenn die liefernde Stadt nicht mehr genug Nahrungsmittel für ihre eigenen Einwohner hat.

BAU VON WELTWUNDERN

Der Wert einer Handelseinheit kann, in Schilden gemessen, für jedes Weltwunder, für das Sie sich engagieren, eingesetzt werden. Bringen sie ganz einfach Ihre Karawane oder Frachteinheit in die Stadt, in der die Konstruktion des "Weltwunders" vor sich geht. Ein Dialogfeld bietet Ihnen die Option, zur Konstruktion beizutragen. Entschließen Sie sich dazu, die Konstruktion des Weltwunders zu unterstützen, verschwindet Ihre Handelseinheit, und ihr Wert wird zur Herstellung des Weltwunders eingesetzt, um die Vollendung zu beschleunigen. Wenn Sie Waren für die Konstruktion des Weltwunders zur Verfügung stellen, können diese später wieder dazu verwendet werden, eine Handelsroute zu etablieren.

DIPLOMATEN UND SPIONE

Diplomaten sind außergewöhnliche Einheiten, die in der Rolle von Botschaftern, Abgesandten, Geheimagenten und Saboteuren handeln können. Sie können Kontakt zu anderen Zivilisationen aufnehmen und Botschaften einrichten, um Informationen über Ihre Gegner zu sammeln. Sie können Informationen stehlen und auch anderweitig Ihre Gegner durcheinanderbringen. Sie können die gegnerischen Armeen bestechen. Die Stationierung von Diplomaten- oder Spionageeinheiten in Ihren eigenen Städten vermindert die Wirksamkeit der gegnerischen Diplomaten und Spione. Beachten Sie, daß gegnerische Diplomaten dieselben Methoden gegen Ihre Zivilisation anwenden können, die Sie gegen eine gegnerische einsetzen.

Sobald Ihre Zivilisation den benötigten Fortschritt entwickelt hat, wird im Menü PRODUKTION die Diplomateeinheit durch die Spionageeinheit ersetzt. Ein Beispiel aus dem Original-Spiel: Ein Spion ist einem Diplomaten in vielfacher Hinsicht überlegen. Seine ausgeprägtere Weltklugheit und intensivere Ausbildung ermöglichen es ihm, eine ganz spezifische Technologie oder eine Stadtverbesserung zu wählen, wenn er eine Stadt mit der Absicht betritt, Unfrieden zu stiften. Zusätzlich kann er sich schneller



gegnerischen Städte zu schmuggeln, wie wir unter **Betreten von gegnerischen Städten** erklären werden.

BESTECHUNG GEGNERISCHER EINHEITEN

Sie könnten eventuell eine gegnerische Einheit dazu überreden, zu Ihnen überzulaufen und sich Ihrer Zivilisation anzuschließen. Nur die Einheiten demokratisch regierter Zivilisationen und bestimmte Spezialeinheiten sind für Bestechungen völlig unzugänglich.

In Spielerterminologie ausgedrückt, müssen Sie ganz einfach einen Diplomaten oder Spion in ein Quadrat bewegen, das von einer einzigen gegnerischen Einheit besetzt ist. (Weder die Diplomaten noch die Spione können Einheiten bestechen, die zu Gruppen zusammengeschlossen sind.) Ein Dialogfeld erscheint, in dem angegeben ist, wieviel Bestechungsgold die Einheit verlangt, um zu Ihnen überzutreten.

Wenn die Einheit nicht zu bestechen ist, wird das Dialogfeld Sie daran erinnern. Je weiter eine Einheit von ihrer Hauptstadt entfernt ist, desto weniger Gold wird verlangt. Wenn man sich handelseinig wird, wird der Betrag aus Ihrer Schatzkammer abgezogen und die Einheit wechselt die Seite. Der Diplomat oder Spion überlebt die Bestechungsverhandlung in jedem Fall, egal wie erfolgreich die Verhandlungen verlaufen; sollten Sie es jedoch vorziehen, die Bestechungssumme nicht zu bezahlen, könnte es sein, daß die gegnerischen Einheiten Ihren Unterhändler später angreifen. Die Diplomaten und Spione können Marine- und Lufteinheiten bestechen, solange sie nicht mit anderen Einheiten zusammengeschlossen sind.

Die nächste verbündete Stadt wird zur Heimatstadt für die gerade bestochene Einheit. (Genauere Informationen zu diesem Punkt finden Sie unter **Einheitenplan**.)

GEGENSPIONAGE

Die Diplomaten und Spione in den verbündeten Städten können die Versuche gegnerischer Diplomaten und Spione, technologischen Diebstahl zu begehen, unterbinden. Jeder Diplomat hat bei jedem Versuch eine Chance von 20%, den Diebstahl zu verhindern. Spione haben eine Chance von 40%, Veteranenspione eine Chance von 60%, den Eindringling zu erwischen. Sobald ein Eindringling erwischt wurde, ist seine Runde beendet.

fortbewegen, bis zu drei Quadrate pro Runde unabhängig vom Gelände. Ein Spion besitzt einen Beobachtungsbereich von zwei Quadranten in jede Richtung. Wenn ein Spion seine Mission erfolgreich beendet hat, besteht für ihn die Möglichkeit, zu entrinnen und zur nächsten verbündeten Stadt zurückzukehren. Je leichter seine Mission, desto größer ist seine Chance zu entrinnen. Zum Beispiel fällt es ihm leichter, einen beliebigen Zivilisationsfortschritt zu stehlen als einen bestimmten. Spione sind schließlich auch noch fähig, Atomwaffen in die

BETREten GEGNERISCHER STÄDTE

Diplomaten und Spione können an den gegnerischen Armeen vorbeischlüpfen, ohne sich Zeit zu nehmen, die Zonen der Kontrolle zu beachten, indem sie ihre hervorragenden Überredungskünste und/oder ihre diplomatische Immunität als Schutzschild verwenden. Diplomaten und Spione können auch deportiert werden - eine besondere Angriffsart - selbst aus Zivilisationen, mit denen sie keinen Krieg führen. Jede Militäreinheit kann einen Diplomaten oder Spion von einer friedlichen Zivilisation "angreifen", vorausgesetzt der Abgesandte befindet sich dichter an der Stadt der Militäreinheit als an einer seiner eigenen Städte. Der unerwünschte Abgesandte wird in sein eigenes Gebiet zurückgebracht. Diplomaten und Spione können, genau wie die anderen Landeinheiten, in Schiffen nach Übersee reisen.

Diplomaten und Spione sind zwei von nur vier Einheitenarten, die in der Lage sind, verteidigte gegnerische Städte zu betreten. (Karawanen und Frachteinheiten sind die anderen zwei.) Ein Menü, das die Aufgaben eines Diplomaten oder Spions aufzeigt erscheint immer dann, wenn Sie Ihren Abgesandten mit einer Mission in eine Stadt schicken. Sollten Sie, nachdem Sie sich mit der Auswahl bekannt gemacht haben, keine Handlung vornehmen wollen, klicken Sie auf den Button ABBRECHEN, um das Menü zu verlassen. Jede Aufgabe wird im folgenden genau erklärt.

INTERNATIONALE ZWISCHENFÄLLE

Fast jedesmal wenn ein Diplomat oder ein Spion mit Erfolg einen technologischen Diebstahl begeht, eine Stadtverbesserung sabotiert, das Trinkwasser vergiftet oder die Stadt einer Zivilisation, mit der Sie einen Friedensvertrag abgeschlossen haben, zum Aufruhr aufwiegt, kommt es zu einem internationalen Zwischenfall. Ihr Opfer wird sehr wahrscheinlich Ihre Hinterlist als kriegerische Handlung ansehen, obwohl ein Verbündeter die Handlung manchmal zu ignorieren vorzieht. Wenn Sie Ihre Zivilisation als Republik oder Demokratie regieren, kann es außerdem vorkommen, daß die Handlung einheimische Konsequenzen hat. Ihre Regierung könnte der Anarchie zum Opfer fallen, wenn der Skandal im Senat publik wird.

Verwechseln Sie internationale Zwischenfälle nicht mit der Fähigkeit eines Spions, nach einer Mission ungeschoren zu entkommen - die zwei Vorgänge sind völlig unabhängig voneinander. Zwischenfälle ergeben sich nur dann nicht, wenn Sie schon mit Ihrem Opfer Krieg führen und wenn die Mission des Diplomaten oder Spions mißlingt.

ERFORSCHUNG EINER STADT

Ihre Einheit sammelt Informationen über die Produktion und Entwicklung der gegnerischen Stadt. In Spielterminologie ausgedrückt, wird Ihnen die STADTANZEIGE der gegnerischen Stadt gezeigt. Sie können damit genau herausfinden, welche Armeen die Stadt verteidigen und welche Verbesserungen dort gebaut worden sind. Wenn Sie die Stadtanzeige verlassen, kehren Sie zum Landkartenfenster zurück. Ihr Diplomat wurde ausgelöscht, oder Ihrem Spion wurde ein Drittel eines Bewegungspunktes für seine Bemühungen abgezogen. Die Möglichkeit, daß Ihr Abgesandter entdeckt wird, besteht nicht. Sie können bis zum Ende



der Runde die Stadt zu jeder Zeit wieder anklicken, um sich die gewonnenen Informationen noch einmal anzusehen.

EINRICHTUNG EINER BOTSCHAFT

Ihre Einheit setzt sich offiziell mit der gegnerischen Zivilisation in Verbindung und richtet ein Büro in der Stadt ein. Haben Sie einen Diplomaten hingeschickt, bleibt er dort als Leiter des Büros, und das Symbol verschwindet; haben Sie einen Spion geschickt, wurde ihm ein Drittel eines Bewegungspunktes für seine Bemühungen abgezogen. Die Möglichkeit einer internationalen Verwicklung besteht nicht. In Spielerterminologie ausgedrückt, können Sie jedes Mal Informationen über die Regierungsart Ihres Gegners, seine Schatzkammer, die Anzahl der Armeen, den Namen der Hauptstadt, Verträge mit anderen Zivilisationen, diplomatische Beziehungen und technologische Fortschritte erhalten, wenn Sie den Bericht AUSSENMINISTER lesen. (Unter **Berater** finden Sie genauere Informationen dazu.) Eine Botschaft muß in jeder Zivilisation nur einmal eingerichtet werden.

FORTSCHRITTS DIEBSTAHL

Ihre Einheit unternimmt den Versuch, einen Zivilisationsfortschritt einer gegnerischen Zivilisation zu stehlen. In Spielerterminologie ausgedrückt, kann sich ein Diplomat nur einen Fortschritt pro Stadt erschleichen. Ein Spion kann mehrere Versuche pro Stadt unternehmen, obwohl seine Chance, gefangengenommen zu werden, mit jeder zusätzlichen Mission zunimmt. Wenn Sie einen Spion schicken, hat er die Wahl, die schwierigere Aufgabe zu vollbringen, nämlich einen bestimmten Fortschritt von der Liste der außergewöhnlichen Technologien Ihres Gegners zu stehlen.

Selbst wenn er Erfolg hat, verschwindet der Diplomat im Verlauf der Aktion. (Seine Tarnung existiert nicht mehr.) Ein Spion kehrt dagegen zur nächsten verbündeten Stadt zurück, wenn er der Gefangennahme entgeht, und wird für seine Leistung zum Veteranenstatus befördert. Obwohl der Veteranenstatus seine AVB-Einstufung mit einer Verteidigungsfähigkeit von Null nicht verbessern kann, erhöht er seine Chancen, bei späteren Missionen nicht entdeckt zu werden.

Wenn Sie schon einen Zivilisationsfortschritt aus derselben Stadt entwendet haben oder wenn die gegnerische Zivilisation keine lohnende Technologie entdecken konnte und Ihr Abgesandter nicht entdeckt wurde, muß die Diplomateneinheit eine Runde aussetzen, wird aber nicht vernichtet. Sollte die gegnerische Zivilisation keine lohnende Technologie entdeckt haben, geht der Spion leer aus. Ein Spion kann bei seinem Bemühen, einen Fortschritt zu stehlen, nur dann versagen, wenn er darauf aus ist, eine bestimmte Technologie zu stehlen.

INDUSTRIESABOTAGE

Ihrem Abgesandten gelingt es, eine wichtige Organisation oder Verteidigung der Stadt zu infiltrieren, indem er sehr vorsichtig durch die Hintertüren manövriert. In Spielterminologie ausgedrückt, zerstört Ihr Diplomat oder Ihr Spion entweder irgendeine Verbesserung, an der die gegnerische Stadt im Moment arbeitet, oder eine der bestehenden Verbesserungen - die Wahl der Verbesserung wird dem Zufall überlassen. Schicken Sie einen Spion, dann wird es ihm überlassen, ob er die schwierigere Aufgabe in Angriff nimmt, eine bestimmte Verbesserung aus der Liste der Stadtverbesserungen zu zerstören.

Ob erfolgreich oder nicht, der Diplomat fällt der Aktion zum Opfer (stellen Sie sich einen verrückten selbstmörderischen Bombenflieger vor). Sollte Ihr Spion der Gefangennahme entrinnen, kehrt er zur nächsten verbündeten Stadt zurück und wird für seine Arbeit in den Veteranenstatus erhoben. Ein Spion kann nur dann in seinen Sabotagebemühungen versagen, wenn Sie ihm befehlen, eine bestimmte Verbesserung zu zerstören.

Wenn Ihr Abgesandter eine wichtige Verbesserung zerstört, könnte das zu Unruhen in der Stadt führen (Tempel, Kathedrale), die Verteidigungskraft schwächen (Stadtmauern, Küstenfestungsmauern) oder die Produktion unterbrechen (Fabrikgebäude, Solarkraftwerk). Diplomaten und Spione zerstören nie die Weltwunder.

AUFWIEGELUNG ZUM AUFSTAND

Ihre Einheit etabliert Kontakte zu den Dissidenten einer Stadt und liefert ihnen die nötigen Mittel, um das gegenwärtige Regime zu stürzen. In Spielterminologie ausgedrückt, erhebt sich die Stadt zum Aufruhr - natürlich gegen Zahlung einer angemessenen Summe - und schließt sich Ihrer Zivilisation an. Der zur Finanzierung des Aufstands erforderliche Betrag hängt von der Größe der Stadt und von ihrer Entfernung zur Hauptstadt der gegnerischen Zivilisation ab. Wenn Sie internationale Zwischenfälle vermeiden möchten, müssen Sie die Warnung im Dialogfeld befolgen und die Stadt mit einer doppelt so hohen Zahlung wie ursprünglich angegeben bestechen.

Weder gegnerische Hauptstädte noch demokratisch (oder äquivalent) regierte Städte stimmen jemals einer Aufruhr zu. Städte mit Gerichten verlangen doppelt soviel Bestechungsgeld. Kommunistische Städte verlangen selbst dann hohe Bestechungsgelder, wenn sie sich weit von ihrer Hauptstadt entfernt befinden. Außerdem ist es billiger, eine Stadt zur Aufruhr zu bewegen, in der schon öffentliche Unruhe herrscht, als eine zufriedene Stadt dazu zu bringen.

Ein Diplomat steht nach einem erfolgreichen Aufruhr nicht mehr zur Verfügung. Er bleibt zurück, um die neue Regierung zu organisieren. Ein Spion kehrt zur nächsten verbündeten Stadt zurück, nachdem er eine neue Stadtregierung ernannt hat. Einem erfolgreichen Spion wird der Veteranenstatus verliehen.

Haben Sie nicht genügend Bargeld, um das Projekt zu finanzieren, versucht Ihr Abgesandter gar nicht erst, die Einheimischen zur Aufruhr zu bewegen. Er flüchtet aus der Stadt, wenn Sie sich weigern, den vereinbarten Preis zu bezahlen.

Wenn der Sturz der Regierung gelingt, erheben sich alle Einheiten in den Nachbarquadranten der gegnerischen Stadt ebenfalls zum Aufruhr und schließen sich Ihrem Regime an. Alle anderen in dieser Stadt beheimateten gegnerischen Einheiten werden aufgelöst. Alle bestehenden Verbesserungen, außer Tempeln und Kathedralen, bleiben unversehrt.

VERGIFTUNG DES TRINKWASSERS

Nur Spione können durch Vergiftung des Trinkwassers den Widerstand eines Gegners schwächen. In Spielterminologie ausgedrückt, reduziert der erfolgreiche Versuch die Bevölkerung der Stadt um einen Punkt. Hat Ihr Spion bei der Aktion Erfolg und wird dabei nicht entdeckt, entledigt er sich seines Umweltanzugs und kehrt zur nächsten verbündeten Stadt zurück, um seine Beförderung zum Veteranenstatus in Empfang zu nehmen.

DEPONIERUNG EINER ATOMWAFFE

Nur Spionageeinheiten können den Versuch unternehmen, Atomwaffen (bzw. Desintegratorwaffen oder Feuerbälle) in gegnerische Städte einzuschmuggeln. In Spielterminologie ausgedrückt, kann eine Stadt, die von einer SDI-Verteidigungseinrichtung beschützt wird, nur auf diese Art mit Kernwaffen angegriffen werden. Diese Mission durchzuführen erweist sich als äußerst schwierig, und das Risiko, gefangengenommen zu werden, ist hoch. Ferner besteht die Möglichkeit, daß Ihr Spion auf frischer Tat ertappt wird - ein Vorfall mit schwerwiegenden internationalen Konsequenzen. Weltweit werden sich alle Zivilisationen über Ihre abscheuliche Handlung entsetzen und Ihnen den Krieg erklären (außer wenn Ihre Regierung sich auf den Fundamentalismus oder vergleichbare Regierungsformen stützt).

SIEDLER UND INGENIEURE

Siedlereinheiten sind Gruppen ihrer vielseitigsten und unternehmungslustigsten Bürger. Als unabhängige Pioniere führen sie zwei kritische Funktionen durch: Sie gründen neue Städte und dienen als Bauingenieure, die das Gelände zum Nutzen Ihres Reiches verbessern. Nachdem Ihre Zivilisation den benötigten Fortschritt entwickelt hat, werden im Menü PRODUKTION die Siedlereinheiten durch Ingenieureinheiten ersetzt. Diese Bürger des Industriealters haben eine bessere Ausbildung und sind besser ausgerüstet als die einfachen Siedlereinheiten. Ingenieure können dieselben Aufgaben erledigen wie die Siedler, aber zweimal so schnell. Ferner besitzen die Ingenieure die außergewöhnliche Fähigkeit, problematische Geländequarekte wie z.B. Wüsten, Gletscher und Berge in verwertbare Gebiete umzuwandeln.

Ihre Zivilisation produziert Siedler und Ingenieure genauso wie jede andere Einheit, mit einer Ausnahme. Sobald eine dieser Einheiten vollendet ist, wird die Bevölkerung ihrer Heimatstadt um einen Punkt verringert (ein Bürger auf dem BEVÖLKERUNGSPLAN), um die Auswanderung dieser Pioniere anzudeuten. Hat eine Stadt nur einen Bevölkerungspunkt, wenn sie die Herstellung einer Siedler- oder Ingenieureinheit vollendet, dann verschwindet die Stadt, nachdem die Bevölkerung der neuen Einheit einverlebt wurde. Man kann auf diese Art Städte auflösen, die sich an einem ungeeigneten oder unbrauchbaren Standort befinden.

GRÜNDUNG NEUER & ERWEITERUNG BESTEHENDER STÄDTE

Siedler- oder Ingenieureinheiten können eine neue Stadt gründen, indem Sie sie zum gewünschten Standort bewegen und die Taste BAUEN  betätigen oder NEUE STADT BAUEN im Menü BEFEHLE wählen. Die Einheit verschwindet, sobald diese Menschen den Bevölkerungskern der neuen Stadt bilden.

Der Befehl STADTERWEITERUNG kann die Größe einer bestehenden Stadt mit weniger als zehn Bevölkerungspunkten erhöhen. Bewegen Sie zu diesem Zweck eine Siedler- oder Ingenieureinheit in die bestehende Stadt, und drücken Sie die Taste BAUEN **B**, oder wählen Sie STADTERWEITERUNG im Menü BEFEHLE. Die Einheit wird dann von der Stadt aufgenommen, und ihre Bevölkerung erhöht sich um einen Punkt.

SCHAFFUNG VON VERBESSERUNGEN

Siedler, und später Ingenieure, können eine Reihe landwirtschaftlicher und industrieller Verbesserungen in der Topographie Ihrer Zivilisation schaffen. Die Vollendung jeder Aufgabe erfordert, je nach dem Gelände, das verbessert wird, eine gewisse Anzahl von Runden. Einige Verbesserungen können nur dann in Angriff genommen werden, wenn Ihre Zivilisation bereits gewisse Technologien erworben hat. Ingenieure, die besser ausgebildet und ausgerüstet sind als Siedler, können Aufgaben doppelt so schnell bewältigen, und nur Ingenieureinheiten können Gelände umgestalten. Teamarbeit lässt diese Einheiten schneller arbeiten. Sie können Siedler und Ingenieure kombinieren, um die Aufträge schneller durchzuführen. Zwei Siedlereinheiten arbeiten z.B. zweimal so schnell wie eine, und drei können die normale Arbeitszeit auf ein Drittel reduzieren. Eine Siedlereinheit kombiniert mit einer Ingenieureinheit kann die normale Dauer einer Arbeit auf ein Drittel reduzieren, da Ingenieure grundsätzlich schneller arbeiten als Siedler.

Ihre Siedler oder Ingenieure können auf jedem Quadrat Verbesserungen durchführen, so oft Sie möchten - das Land kann sich den wechselnden Bedürfnissen Ihrer Zivilisation anpassen und nacheinander mit Rodung, Bewässerung, Aufforstung, Rodung, Säuberung (Entgiftung) der Umwelt und erneuter Aufforstung fertigwerden. Grau gezeichnete Optionen im Menü BEFEHLE markieren Aufgaben, die gegenwärtig nicht ausgeführt werden können. Wahrscheinlich wird die gewünschte Option nach der Vollendung einer anderen Verbesserung zur Verfügung stehen. Ein von Wäldern umgebenes Steppenquadrat hat z.B. keinen Zugang zu Wasser und kann nicht bewässert werden. Sie müssen mindestens eines der Nachbarquadranten (das auf einer Seite an das Steppenquadrat angrenzt) roden und mit Wasser versorgen, bevor Sie das Zielquadrat bewässern können.

Wir haben alle Variationen in einer Tabelle zusammengefasst, die die Aufgabe, die Schnelltaste, den notwendigen Fortschritt, falls erforderlich, und die Geländearten, die aus dieser Verbesserung Nutzen ziehen, aufführen. Details zu den Gegebenheiten auf anderen Welten finden Sie in der CIVIOPÄDIE und der **Terrainreferenz**. Ausführliche Erklärungen jedes Vorgangs folgen der Tabelle.

AUFGABE	SCHNELLTASTE	BEN. FORTSCHRITT	PROFITIERENDE TERRANARTEN
Bewässerung	[I]	–	Wüste, Grasland, Hügel, Prärie, Fluß
Ändern in	[I]	–	Wald, Dschungel, Sumpf
Ackerland	[I]	Kühlung	Bewässertes Terrainquadrat
Festung bauen	[F]	Bau	Beliebiges Terrainquadrat
Mine bauen	[M]	–	Wüste, Hügel, Gebirge
Aufforsten	[M]	–	Grasland, Dschungel, Prärie, Sumpf
Verschmutzung beseitigen	[P]	–	Beliebiges verschmutztes Terrainquadrat
Straße bauen	[R]	–	Beliebiges Terrainquadrat
Eisenbahn bauen	[R]	Eisenbahn	Beliebiges Terrainquadrat
Umwandeln in	[O]	Sprengstoffe	Beliebiges Terrainquadrat
Luftstützpunkt bauen	[E]	Radio	Beliebiges Terrainquadrat

BEWÄSSERUNG

Je nach der Regierungsform Ihrer Zivilisation kann Bewässerung die landwirtschaftliche Produktion auf dem relativ ebenen Gelände einer Stadt verbessern. Ein dafür geeignetes Quadrat kann bewässert werden, wenn es auf einer Seite an eine Wasserquelle (ein Meerquadrat oder ein Gelände mit Fluß) oder an ein bewässertes Quadrat angrenzt. (Diagonale Berührung der Quadrate zählt nicht.) Auch wenn Ihr Stadtquadrat bei der Gründung der Stadt bewässert wurde, kann das nicht als Wasserquelle für spätere Bewässerung angerechnet werden. Um Bewässerung auf die Quadrate der Stadt auszudehnen, ist es manchmal notwendig, Quadrate zu bewässern, zu denen die Stadt keinen Zugang hat. Wenn Ihre Siedlereinheit im Quadrat des betroffenen Geländes stationiert ist, wählen Sie die Option BAU VON BEWÄSSERUNGSANLAGEN auf dem Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste [I].

ÄNDERN

Die Änderung von Terrain ist eine unterentwickelte, arbeitsintensive Form der Umwandlung von Gelände, die nur für bestimmte Terraintypen zur Verfügung steht. Rodung verringert die Bewegungskosten, die bei dicht bewaldetem Gelände angerechnet werden (beseitigt aber zur selben Zeit den Verteidigungsbonus) und schafft Landstriche, die sich für die Einrichtung von Bewässerungsanlagen oder zur Aufforstung eignen. Manchmal muß ein Geländequadrat gerodet werden, um Zugang zu Bewässerungsanlagen zu gewinnen, und später wieder aufgeforstet werden, um neue Rohstoffe zu schaffen. Wenn Ihre Siedlereinheit im Quadrat des betroffenen Geländes stationiert ist, wählen Sie die Option ÄNDERN ZU im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste [I], um die möglichen Änderungen durchzuführen.

ACKERLAND SCHAFFEN

Die Aufgabe des Bauern in der Zeit nach der Industrialisierung besteht darin, Marktgärten und Felder mit landwirtschaftlichen Produkten zu bepflanzen, die eine hohe Rendite bringen. Sobald Ihre Zivilisation den benötigten Fortschritt (Kühlung im Original-Spiel) entdeckt hat, können die Siedler oder

Ingenieureinheiten in jenen Städten, die einen Supermarkt (oder vergleichbare Verbesserungen wie etwa Ernter) einrichten, die Nahrungsmittelproduktion auf bewässertem Boden um 50% erhöhen. Wenn Ihre Siedlereinheit im Quadrat des betroffenen Geländes stationiert ist, wählen Sie die Option VERBESSERUNG ZU ACKERLAND im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste **[I]**.

FESTUNGSKONSTRUKTION

Die Konstruktion von Festungen kann sich für die Verteidigung eines Geländes, das sich nicht in einer Stadt befindet, als unerlässlich erweisen. Festungen verleihen Land- oder Grenzlandeinheiten einen Verteidigungsbonus, genau wie die Einrichtung einer Stadtmauer den Verteidigungseinheiten. (Lesen Sie unter **Kampf** nach, um genauere Informationen zu erhalten.) Ferner können parlamentarische Regierungen Truppen in Festungen stationieren, die sich weniger als drei Quadrate von einer verbündeten Stadt entfernt befinden, ohne daß diese als "im Feld" gewertet werden. (Lesen Sie die genaueren Informationen dazu unter **Wohlbefinden & Zivile Unruhe**.) Sobald Ihr Stamm den benötigten Fortschritt (Bau im Original-Spiel) entdeckt hat, erscheint diese Option im Menü BEFEHLE. Wenn Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im entsprechenden Geländequadrat stationiert ist, wählen sie die Option FESTUNG BAUEN, oder drücken Sie die Taste **[F]**.

BERGWERKE

Der Bergbau in einem geeigneten Gelände führt zur vollständigen Verwendung der im Boden vorhandenen Ressourcen. Dieser Abbau erweist sich als besonders nützlich, wenn ein Gelände spezielle Ressourcen wie Kohle oder Gold enthält. Wenn Ihre Siedlereinheit im Quadrat des betroffenen Geländes stationiert ist, wählen Sie die Option MINE BAUEN im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste **[M]**.

VERSCHMUTZUNG BESEITIGEN

Quadrate werden entgiftet, indem die Folgen der Umweltverschmutzung entfernt werden, und damit zu ihrer vollen Produktionsfähigkeit (vor der Umweltverschmutzung) zurückgebracht. Ein Vorteil der Entgiftung ist, auf lange Sicht gesehen, ein verminderter Treibhauseffekt, der sich sonst leicht erhöhen könnte. (Unter Gelände und Bewegung finden Sie genauere Informationen.) Sowohl industrielle Verschmutzung als auch atomare Verseuchung können durch Säuberungsaktionen behoben werden. Wenn Ihre Siedlereinheit im Quadrat des betroffenen Geländes stationiert ist, wählen Sie die Option VERSCHMUTZUNG BESEITIGEN im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste **[P]**. (Je nach Art des Spiels kann die Verschmutzung durch unterschiedliche Begriffe wie Korrosion (Fantasy, Midgard) oder Biochaos (Science-fiction) bezeichnet werden.)

STRAß ENBAU

Der Bau von Straßen durch ein Gelände reduziert die Bewegungskosten dieses Quadrats um ein Drittel, vorausgesetzt die Einheit betritt das Quadrat von einem Nachbarquadrat aus, das ebenfalls Straßen besitzt. Je nach der Regierungsform, die in dieser Zivilisation herrscht, kann auch die Handelsproduktion des Quadrats verbessert werden. Straßen bilden das Fundament für Eisenbahnen und ihre Entwicklungen. Wenn Ihre Siedlereinheit im Quadrat des betroffenen Geländes stationiert ist, wählen Sie die Option STRASSE BAUEN im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste **[R]**.

EISENBAHNBAU

Eisenbahnschienen über ein Gelände zu verlegen, reduziert die Bewegungskosten dieses Quadrats auf Null, vorausgesetzt die Einheit betritt das Quadrat von einem Nachbarquadrat aus, das ebenfalls eine Eisenbahn besitzt. Weiterhin erhöhen Eisenbahnen (oder ihre Äquivalente Rutschbahnen und Ley-Linien) die Schildproduktion um 50%, nach unten abgerundet. Sie können nur dort Eisenbahnen bauen, wo schon Straßen bestehen. Wenn Ihre Siedlereinheit im Quadrat des betroffenen Geländes stationiert ist, wählen Sie die Option EISENBAHN BAUEN im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste **R**.

GELÄNDEUMGESTALTUNG

Moderne Maschinen und technische Verfahren ermöglichen es Arbeitern, selbst das unbrauchbarste Stück Land in produktives Gelände zu verwandeln. Sobald Ihre Ingenieureinheit den geeigneten Fortschritt entdeckt hat, steht diese Option Ihren Ingenieuren (oder vergleichbaren Einheiten) zur Verfügung. Wenn Ihre Ingenieureinheit im ausgewählten Quadrat stationiert ist, wählen Sie die Option UMWANDLUNG im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste **Q**.

LUFTSTÜTZPUNKTBAU

Durch den Bau von Luftstützpunkten (oder ihren Entsprechungen Erhöhte Plattform oder Serviceplattform) auf dem Land gewinnen Ihre Lufteinheiten mehr Flexibilität bei der Planung von Flügen und können über ein größeres Gebiet Patrouille fliegen. Sobald Ihre Zivilisation den benötigten Fortschritt entdeckt hat, wird diese Option im Menü BEFEHLE zur Verfügung gestellt. Wenn Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im ausgewählten Geländequadrat stationiert ist, wählen Sie die Option LUFTSTÜTZPUNKTBAU, oder drücken Sie die Taste **E**.

TRANSPORTER BAUEN

In allen Spielen, in denen mehr als eine Landkarte existiert (alle außer dem Original-Spiel), können Siedlereinheiten Transportereinrichtungen bauen, die den Wechsel zwischen den einzelnen Welten erlauben. In einigen Spielen gibt es mehrere Arten von Transporteinrichtungen mit unterschiedlichen Bezeichnungen, die Zugang zu den verschiedenen Welten erlauben. Überprüfen Sie am besten das BEFEHLE-Menü um festzustellen, ob und wann sich ein Standort für eine Transporteinrichtung eignet. Wenn die Bedingungen erfüllt sind, erscheint ein entsprechender Befehl im Befehlsmenü (der genaue Wortlaut variiert von Spiel zu Spiel und der verwendeten Technologie). Wenn das Zielgelände nicht zugänglich ist (vom falschen Typ, unpassierbar oder durch eine andere Einheit besetzt), so kann an der betreffenden Stelle keine Transporteinrichtung gebaut werden. Bewegen Sie die Einheit auf ein anderes Quadrat und versuchen Sie es erneut. Wenn Sie mehrere Welten erforscht haben, können Sie zwischen den Welten wechseln und das jeweilige Gelände überprüfen, wenn Sie als Weltkarte eine flache Welt gewählt haben. (Details hierzu finden Sie in **Referenz: Bildschirm für Bildschirm**.) Wenn Sie einen geeigneten Standort gefunden haben, können Sie den entsprechenden Baubefehl aus dem Menü oder über die Schnelltaste erteilen.

SIEDLER AUTOMATISIEREN

Wenn Sie Ihren Siedlereinheiten nicht länger mühsam Befehle erteilen wollen, so können Sie sie einer verbündeten KI unterstellen. Verwenden Sie die Option SIEDLER AUTOMATISIEREN , damit die Einheit für gewisse Zeit "automatisch" arbeitet. Automatisierte Siedler gründen zwar keine neuen Städte, allerdings verbessern sie das Terrain um existierende Städte. In einigen Situationen (beispielsweise bei der Annäherung von Feinden) benötigen die Siedler wieder direkte Anweisungen. In solchen Fällen wird die Einheit wieder Ihrer direkten Kontrolle unterstellt.

ENTDECKER

Entdecker sind nicht-kämpfende Einheiten, für die jedes Gelände eine Straße ist. Mit ihrer Tapferkeit und ihrem Einfallsreichtum sind sie ausgezeichnet darauf vorbereitet, schnell neue Kontinente zu erschließen und die ausgedehnten Flächen einer Landmasse zu entdecken. Entdecker können die Zonen der Kontrolle gegnerischer Einheiten ignorieren, aber aus diplomatischen Gründen (Friedensverträge und Bündnisse) halten Ihre Gegner die Entdecker für ebenso gefährlich wie die Kampfeinheiten.

BARBAREN

Barbaren sind kleine Stämme von Plünderern, die keiner der Zivilisationen angehören. Sie tragen immer rote Schlüsselkennungen. Sie können die Wahrscheinlichkeit und die Häufigkeit der Angriffe der Barbaren bestimmen, wenn Sie vor Beginn eines Spiels die Spielparameter einstellen. Sie werden während des Aufstiegs Ihrer Zivilisation immer wieder auf sie stoßen. Manchmal beginnen sie eine Invasion vom Meer, ein anderes Mal tauchen sie plötzlich in den unbesiedelten Teilen irgendeines Kontinents auf. Die Barbaren versuchen gelegentlich, Ihre Städte zu erobern oder zu zerstören und Ihre Felder und Bergwerke zu plündern. Die meisten Barbarenstämme werden von einem Anführer begleitet.



Da die Barbaren an jeder Küste und in allen unbesiedelten Gebieten auftauchen können, ist es äußerst wichtig, daß Ihre Städte von mindestens einer Militäreinheit verteidigt werden. Barbaren (und gegnerische Armeen) können ohne jede Schwierigkeit in eine unverteidigte Stadt einmarschieren und sie unter nur geringem Blutvergießen erobern. (Die eroberte Stadt verliert einen Bevölkerungspunkt, genau wie Städte, die mit Gewalt erobert wurden - lesen Sie im Kapitel Städte, im Abschnitt Stadtüberwerfung, die genauen Einzelheiten nach.)

Selbst wenn Barbaren eine oder mehrere Städte erobern, entwickeln sie sich nicht zu gegnerischen Zivilisationen - d.h. sie nehmen nicht am Wettlauf um die Eroberung des Weltraums teil oder verhandeln Verträge oder nehmen einen Platz in den Überlieferungen der Historiker ein. Plünderer, die über das Meer kommen, können an Land bekämpft oder auf dem Meer in ihren

Schiffen angegriffen werden. Landbarbaren tauchen in Gegenden auf, die sich außerhalb des Aktionsradius einer Stadt befinden. Im Lauf der Zeit treten sie in immer größeren Entfernungen von einer Zivilisation auf. Folglich verringert sich die Bedrohung durch Landbarbaren, je mehr Ihr Städtenetzwerk sich über einen Kontinent ausdehnt, da die ganze Gegend durch die Anwesenheit Ihrer Städte mehr oder weniger zivilisiert wird.

LÖSEGELDFORDERUNGEN FÜR BARBARISCHE ANFÜHRER

Wenn Sie Barbareneinheiten angreifen und vernichten, gehen die Anführereinheiten mit ihren Truppen unter und werden ebenfalls vernichtet. Steht jedoch ein barbarischer Anführer allein in einem Quadrat, und Ihre Armee geht als Sieger aus einer Attacke gegen ihn hervor, dann wird er gefangengenommen. Seine Untertanen bieten sofort Gold, um ihn freizukaufen - die Höhe des Betrags hängt von der Einstellung ab, die Sie im Set-up vor Beginn des Spiels festgesetzt haben. Barbarenanführer, die ihre Armee verloren haben, versuchen zu entkommen. Wenn sie innerhalb weniger Runden nicht wieder gefangengenommen werden, verschwinden sie.

EINHEITEN UND MEHRERE LANDKARTEN

Im erweiterten Original-Spiel sowie den Science-fiction-, Midgard- und Fantasy-Spielen können Sie mehrere Landkarten erforschen und erobern. Natürlich kann nicht jede Einheit auf jeder Karte existieren - das Weltall erweist sich beispielsweise für den Normalbürger als sehr lebensfeindlich. Welche Einheiten auf welchen Welten überleben können, wird in der CIVIOPÄDIE und auf dem **Poster** genauer beschrieben.

Ebenfalls ein wichtiger Aspekt ist die Bewegung zwischen den Welten. Einige Einheiten können die von Siedlereinheiten errichteten Transportmöglichkeiten benutzen, andere Einheiten können es wiederum nicht. Einige spezielle Einheiten haben "natürliche Fähigkeiten", die ihnen erlauben, sich von Welt zu Welt zu bewegen. Bei einigen von ihnen handelt es sich um Transporteinheiten, die andere Einheiten mit sich führen können. Alle von ihnen behalten jedoch ihren ursprünglichen Typ - Landeinheiten, Lufteinheiten oder Marineeinheiten. Eine Einheit kann sich nur auf eine andere Welt bewegen, wenn das Gelände am Zielort geeignet ist - beispielsweise Ozean für Marineeinheiten.

Überprüfen Sie am besten das BEFEHLE-Menü um festzustellen, ob und wann sich eine Einheit zwischen den Welten bewegen kann. Wenn die ausgewählte Einheit über eine eigene Transportmöglichkeit verfügt, erscheint der Teleport-Befehl (der genaue Wortlaut variiert von Spiel zu Spiel und der verwendeten Technologie). Wenn das Zielgelände der Einheit nicht zugänglich ist (vom falschen Typ, unpassierbar oder durch eine andere Einheit besetzt), so ist der Befehl nicht aktivierbar. Bewegen Sie die Einheit auf ein anderes Quadrat und versuchen Sie es erneut. Wenn Sie mehrere Welten erforscht haben, können Sie zwischen den Welten wechseln und das jeweilige Gelände überprüfen, wenn Sie als Weltkarte eine flache Welt gewählt haben. (Details hierzu finden Sie in **Referenz: Bildschirm für Bildschirm.**)



DIPLOMATIE

Andere Kulturen teilen Ihre Welt in **Civilization II: Test of Time**. Betreiben Sie gerne Expansionspolitik, und Ihr Heimatkontinent ist groß, dann können Sie Ihre Gegner gleich zu Anfang des Spiels suchen und auch finden. Es kann jedoch Jahrhunderte dauern, bis sie anderen Spielern begegnen, wenn Sie sich hauptsächlich darauf konzentrieren, Ihre Städte zu vollenden, oder wenn die Grenzen eines kleinen Kontinents Sie einschränken. Ob Sie sich für friedlichen Kontakt mit anderen entscheiden oder aggressive Handlungen vorziehen, hängt ganz von Ihnen ab. Dieser Abschnitt beschreibt die Grundlagen der Diplomatie, allerdings ist er besonders auf Einspieler-Partien ausgerichtet. Es gibt wesentliche Unterschiede, wenn man von Mensch zu Mensch anstatt mit einem Computergegner verhandelt. Details hierzu finden Sie im Abschnitt **Multplayer-Spiele**.

KONZEPTE DER DIPLOMATIE

Früher oder später werden Sie mit gegnerischen Zivilisationen in Kontakt kommen, selbst wenn Ihr Standort sehr abseits liegt und Ihre Politik sich nach isolationistischen Prinzipien richtet. Sollten Sie sich dafür entscheiden, sich mit einem Gegner zu treffen, haben Sie die Möglichkeit, komplizierte Verhandlungstaktiken kennenzulernen.

Nachdem Sie Kontakt zu Ihrem Rivalen aufgenommen haben, können Sie zu jeder Zeit mit ihm sprechen, indem Sie den Bericht des AUSSENMINISTERS aufrufen und die Schaltfläche ABGESANDTEN SENDEN anklicken. Sie brauchen nicht mehr zuvor eine Botschaft bei der Zivilisation Ihres Rivalen zu eröffnen. Ständige Gespräche gehen Ihren Gegnern jedoch auf die Nerven und Sie können ihre Geduld mit zu vielen Bitten erschöpfen.

Jeder Computergegner präsentiert den Unterhändlern seine Einstellung. Die Einstellung Ihrer Gegner kann sich von freundlich bis zu feindlich erstrecken. Sie können die Einstellung des Gegners an den Fenstertiteln der Verhandlungsdialoge ablesen. Die Persönlichkeit des Anführers beeinflußt die Einstellung des Boten. Sie hängt von Ihrem Rang im Spiel, von den gegenwärtigen Machtverhältnissen, von den von Ihnen angebotenen Geschenken und dem Ruf ab, den Sie sich in vorherigen Verhandlungen erworben haben - jedesmal wenn Sie Ihr Wort brechen, nehmen die ausländischen Beobachter dies zur Kenntnis und erinnern sich später daran. Diplomatische Verhandlungen können zu fünf Endresultaten führen:

Bündnis, Frieden, Waffenstillstand, Neutralität oder Krieg. Ein Gegner kann vielleicht Geld oder Zivilisationsfortschritte fordern. (Das Gegenteil kann auch der Fall sein - Sie können Geld oder Zivilisationsfortschritte von gegnerischen Herrschern verlangen.) Ferner können Verhandlungen zum Austausch von Landkarten und zu Anweisungen zum Truppenabzug führen. Es kann sogar vorkommen, daß ein Spieler Sie darum bittet, einem dritten den Krieg zu erklären. Alle Verhandlungen verlaufen über eine Reihe von Bildschirmen, die Ihnen die Entscheidungen in der Form von Optionen darlegen.

Die Einrichtung von Botschaften in den Städten Ihrer Gegner erhöht Ihre Verhandlungsfähigkeit. Wenn Sie den Bericht AUSSENMINISTER lesen, können Sie z.B. erfahren, ob sich die Drohungen der kriegslustigen Indianer auf die Versorgungsbasis einer Stadt stützen oder ob sie nur bluffen. Sie können dadurch besser entscheiden, wann Rückzieher angebracht sind und wann Konzessionen verlangt werden können.

DIE VORZIMMER IHRES RIVALEN

Wenn Sie sich mit dem Boten eines gegnerischen Herrschers treffen, können Sie aus dem Dekor der Empfangshalle Schlüsse über die ungefähre Größe und die Regierungsform der gegnerischen Zivilisation ziehen. Eine Nische enthält Symbole, die die militärische Macht Ihres Gegners preisen, die anderen Symbole stellen Wissen und Fortschritt dar. Dekorative Einzelheiten geben einen Hinweis auf die gegenwärtige Regierungsform.



DIPLOMATISCHER AUSTAUSCH MIT COMPUTERGEGNERN

In Spielterminologie ausgedrückt, öffnet sich nach der Wahl der Option **ABGESANDTEN SCHICKEN** ein Dialogfeld mit mehreren Aussagen, aus denen Sie die zutreffende aussuchen. Die Regierungsform Ihrer Zivilisation wirkt sich dabei auf Ihre Auswahl aus. (Lesen Sie die genaueren Informationen unter **Regierungen**.)

Botschaften in anderen Zivilisationen einzurichten ist eine ausgezeichnete Möglichkeit, sich auf Verhandlungen vorzubereiten. Ihr **AUSSENMINISTER** trägt die Informationen aller Ihrer Botschaften zusammen. Sie können wichtige Tatsachen über Ihre Gegner erfahren, einschließlich der Persönlichkeit Ihrer Anführer, des diplomatischen Stands der Zivilisation, der Anzahl und Namen ihrer Städte, der Anzahl Ihrer technologischen Fortschritte, ihrer gegenwärtigen Forschungsprojekte und ihrer finanziellen Lage. Diese Informationen stehen Ihnen für Zivilisationen, bei denen Sie noch keine Botschaft eingerichtet haben, nicht zur Verfügung.

STIMMUNG UND PERSÖNLICHKEIT

Der Ton und das Endergebnis jeglicher Verhandlungen werden stark von der Stimmung Ihres Gegners beeinflusst. Diese kann entweder antagonistisch oder anbetend sein oder irgendwo zwischen den beiden Extremen liegen. Die Stimmung hängt von der Persönlichkeit des Anführers ab und davon, wie der Vergleich zwischen Ihren beiden Zivilisationen und der restlichen Welt ausfällt.

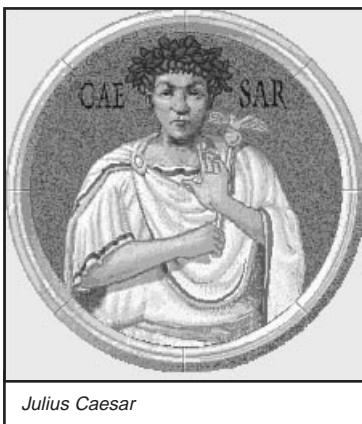
Die Persönlichkeit des Anführers der Gegner kann als aggressiv, rational oder neutral beschrieben werden. Aggressive Anführer haben die Tendenz zum Kriegführen oder verlangen einen höheren Preis für den Frieden. Rational denkende Anführer haben die Tendenz zum Frieden und bluffen womöglich nur, wenn sie Zahlungen verlangen. Haben Sie Friedensverträge mit irgendeiner Zivilisation schon einmal gebrochen, dann erinnern sich alle Gegner an Ihren Verrat, was natürlich das Ausmaß ihres Antagonismus gewaltig erhöht.

Sollten Sie der größten, mächtigsten und reichsten Zivilisation der Welt vorstehen, werden Ihre Gegner wahrscheinlich äußerst anspruchsvoll oder antagonistisch sein. Ein Gegner, der im Verhältnis zu Ihrer Macht kümmерlich abschneidet, wird jedoch seine normalerweise aggressive Tendenz für sich behalten, denn eine vom Untergang bedrohte Zivilisation konzentriert sich vor allem auf ihre Überlebenschancen.

Mit Ihnen verbündete Anführer werden leicht neidisch, wenn Ihre Zivilisation wächst und gedeiht; sie wollen mit Geldgeschenken oder Wissen beschwichtigt werden. Andererseits sind Verbündete, deren Zivilisationen Ihre übertreffen, eventuell sehr großzügig, wenn sie um einen Anteil von Ihrem Reichtum gebeten werden.

RUF

Ihr Ruf hängt nicht davon ab, wie friedlich oder kampflustig Sie sich Ihren Nachbarn gegenüber verhalten, sondern wie Sie zu Ihrem Wort stehen. Das Auflösen von Bündnissen und Brechen von Verträgen kann Ihren Ruf auf dem internationalen Parkett bedeutend schädigen. Die Stadt eines Vertragspartners brutal von Legionären ausplündern zu lassen oder einen Waffenstillstand zu ignorieren, um die Stadt eines Gegners mit Stealth-Bombern zu bombardieren, sind Taten, die in der ganzen Welt Mißbilligung hervorrufen werden. Auch die Handlungen Ihrer Diplomaten und Spione können Ihren Ruf schädigen. Ihre Computergegner lernen aus Ihren Handlungen und passen ihre eigenen daran an, um ihre Ziele zu verwirklichen. Wenn Sie regelmäßig Verträge brechen, werden die anderen Anführer nicht davor zurückschrecken, Ihnen dasselbe anzutun. Dabei sollten Sie immer im Gedächtnis behalten, daß Rädelführer am härtesten bestraft werden: Wenn Sie Ihr Wort brechen, weil ein anderer Spieler Sie dazu "angestiftet" hat, wird die diplomatische Strafe drastisch reduziert. Haben Sie z.B. einen Friedensvertrag mit den Römern abgeschlossen, und der griechische Botschafter bittet Sie, Ihren ehemaligen Freunden den Krieg zu erklären, kostet Sie dieser Vertragsbruch weniger, als wenn Sie der Hauptanstifter dieses Verrats gewesen wären.



Wenn Sie sich lange Zeit an Ihr Wort halten, kann sich Ihr schlechter Ruf etwas verbessern, und Ihre Ehre wird teilweise wiederhergestellt. Sobald Sie das Weltwunder des Eiffelturms (oder sein Äquivalent) bauen, beschleunigt sich die Wiederherstellung Ihres Charakters um 25%, gefolgt von einer schnelleren Rückgewinnung des verlorenen Vertrauens. Nur durch den Bau des Eiffelturms kann also ein Spieler, der sein Wort gebrochen hat, seinen guten Ruf vollständig zurückgewinnen.

Ihr Ruf spielt auch in einheimischen Angelegenheiten eine Rolle. Wenn Sie Ihre Zivilisation nach den Prinzipien einer Republik oder Demokratie regieren, wird Ihr Senat Ihre Außenpolitik genau überwachen.

Er kann Sie z.B. dazu zwingen, einen Waffenstillstand abzuschließen oder einen Friedensvertrag zu unterzeichnen. Er wird auch unbarmherzig versuchen, Sie zum Einhalten dieser Verträge zu zwingen. Wenn der Senat Sie z.B. dabei erwischt, daß Sie absichtlich einen Gegner provozieren (wenn Sie sich z.B. weigern, das gegnerische Gebiet nach Abschluß eines Friedensvertrags zu verlassen, oder ein Diplomat oder ein Spion eine Tat begeht, die einen internationalen Zwischenfall provoziert), dann besteht die Möglichkeit, daß Ihre Regierung wegen dieses Skandals in Anarchie verfällt.

DIE FÜNF DIPLOMATISCHEN ZUSTÄNDE

Im Spiel **Civilization** wurden alle Verhandlungen entweder mit einem Friedensvertrag oder einer Kriegserklärung abgeschlossen. In **Civilization II: Test of Time** stehen mehrere feine Abstufungen der diplomatischen Zustände und folglich mehr als zwei Optionen zur Verfügung. Das Verhältnis zwischen zwei Kulturen kann auf fünf verschiedene Arten beschrieben werden: Bündnis, Frieden, Waffenstillstand, Neutralität oder Krieg. Jeder Zustand beeinflusst die Bewegung und die Position der Armeen und anderen Einheiten sowie den internationalen Ruf der Teilnehmer. Es folgt eine kurze Beschreibung jedes dieser diplomatischen Zustände.

BÜNDNIS

Bei einem Bündnis verpflichten sich die beiden Partner zur völligen (oder fast völligen) Kooperation gegen gemeinsame Gegner. Dieses gemeinsame Ziel und das gegenseitige Vertrauen ziehen verminderte Einschränkungen nach sich. Die jeweiligen Gebiete können von beiden Parteien ungehindert betreten und die Zonen der Kontrolle ignoriert werden. Sie können Ihre Einheiten aber trotzdem nicht mit den Einheiten des Partners zusammenlegen oder die Stadtfelder des Partners betreten. (Allerdings können Sie Reparaturen anfordern indem Sie versuchen, die Stadt Ihres Verbündeten zu betreten.) Wenn Sie ein schwächeres Reich zu einem Bündnis überredet haben, erwartet der Herrscher - oder die Herrscherin - gelegentlich eine Belohnung für treue Dienste. Ihr Verbündeter erwartet von Ihnen auch militärische Hilfe bei einem Angriff.

Ein Bündnis kann nicht so einfach wie andere Verträge beendet werden, da zuviel Vertrauen und gegenseitige Kooperation damit verbunden sind. Sie können nicht so ohne weiteres einem Verbündeten in den Rücken fallen, sondern müssen zuerst Ihren Vertrag durch diplomatische Verhandlungen kündigen. Alle Einheiten, die sich in kürzerer Entfernung zu einer Stadt des vorherigen Verbündeten als zu einer Ihrer eigenen befinden, werden vom Feld zur nächsten verbündeten Stadt zurückgebracht. Das gilt auch für die andere Seite: Gleichzeitig werden auch die Armeen Ihres vorherigen Verbündeten in ihr Heimatgebiet zurückgebracht.

Das Aufkündigen eines Bündnisses, egal aus welchem Grund, wird von allen computergesteuerten Spielern als schwerwiegende Vertragsverletzung in Erinnerung behalten. Wenn Sie von sich aus ein Bündnis ganz einfach lösen, verschlechtert sich Ihr Ruf und kann nur ganz langsam im Verlauf der Zeit wieder gereinigt werden. Sie können nur dann ein Bündnis kündigen, ohne sich dabei Ihren Ruf zu ruinieren, wenn Sie Ihren Bündnispartner dazu bringen, den Vertrag zu kündigen.

FRIEDEN

Theoretisch handelt es sich bei einem Friedensvertrag um eine Absprache, nach der beide Parteien versprechen, einander nicht anzugreifen oder das Gebiet des anderen mit Militäreinheiten zu betreten. Das Gebiet eines Herrschers ist als jeder Ort innerhalb des Radius seiner Städte definiert. Einheiten, die diese Vertragsbedingung verletzten, werden eventuell zum Abzug aufgefordert. Sollten sie sich nicht daran halten, werden sie der Vertragsverletzung beschuldigt, selbst wenn gewisse Umstände (z.B. die Zonen der Kontrolle der gegnerischen Einheiten) die eingedrungenen Einheiten für eine gewisse Zeit am Abzug hindern.

Da ein Friedensvertrag nicht denselben Grad von Kooperation verlangt wie ein Bündnis, hindert Sie nichts daran, einen Friedensvertrag jederzeit zu brechen - außer natürlich das Interesse, Ihren guten Ruf zu wahren. Der Bruch eines Friedensvertrags ist eine äußerst ernste Angelegenheit, und Ihre Skrupellosigkeit wird lange Zeit allen Zivilisationen, nicht nur der von Ihnen betrogenen, in Erinnerung bleiben. Wollen Sie die "Anschwärzung" Ihres Rufs vermeiden, können Sie versuchen, den anderen Anführer - oder die Anführerin - so lange zu reizen, bis er oder sie Ihnen den Krieg erklärt. Erzielt dieses Manöver das erwünschte Resultat, bleibt Ihr Ruf tadellos. Ihr Militär kann jedoch eventuell Verluste erleiden, da es auf einen Angriff nicht vorbereitet ist.

Friedensverträge sind vor allem dazu geeignet, an gewissen Grenzen langfristigen Frieden zu garantieren und gegnerische Einheiten dazu zu zwingen, Ihre Gebietsgrenzen zu respektieren, anstatt Sie ständig zu belästigen und in der Nähe Ihrer Städte aufzurüsten. Andererseits halten die Friedensverträge aber auch Ihre eigenen Einheiten davon ab, in das Gebiet Ihres Vertragspartners einzudringen.

WAFFENSTILLSTAND

Ein Waffenstillstand verpflichtet Sie und Ihren früheren Gegner dazu, einen Krieg zu beenden. Die Gründe, einem Waffenstillstand zuzustimmen, können verschiedenartig sein: Der Gegner wünscht Frieden, ist erschöpft oder möchte ganz einfach vor dem nächsten Angriff eine Verschnaufpause einlegen. Sobald der Waffenstillstand unterzeichnet ist, stellt der frühere Gegner den Angriff auf Ihre Einheiten und Städte für ungefähr 16 Runden ein.

Ein Waffenstillstand untersagt es Ihnen zwar, Ihren früheren Gegner anzugreifen, schreibt Ihnen aber nicht vor, wohin Sie Ihre Einheiten bringen sollen - Sie können in Ihren Befestigungsanlagen bleiben, selbst wenn diese direkt neben den gegnerischen Städten liegen. Wenn Sie jedoch Ihre Militäreinheiten in solchen Stellungen belassen, führt das früher oder später zu Reibereien, da der Gegner Ihnen böse Absichten unterstellt.

Im Gegensatz zu einem Friedensvertrag ist ein Waffenstillstand nur eine vorübergehende Abmachung, deren Konsequenzen mit der Zeit abnehmen. Wenn ein Waffenstillstand ausläuft, bewahren die beiden betroffenen Zivilisationen ihre Neutralität, bis es zu neuen Verhandlungen oder aggressiven Handlungen kommt. Ein Waffenstillstand wird automatisch für weitere 16 Runden verlängert, wenn eine der beiden Seiten der anderen eine Tributzahlung leistet. Eine Meldung setzt Sie davon in Kenntnis, daß der von Ihnen unterzeichnete Waffenstillstand ausläuft. Der Bruch eines Waffenstillstands wird als Verrat angesehen, den die ganze Welt zur Kenntnis nimmt und der Ihren Ruf schädigt.

NEUTRALITÄT

Dieser diplomatische Zustand stellt weniger einen Vertrag dar als eine mit Argwohn verbundene Einigung darüber, daß man sich nicht einigen kann - es wird kein Krieg geführt, eine offizielle Verbindung besteht aber auch nicht. Das Fehlen verbindlicher Verträge erlaubt es Ihnen, jederzeit einen Krieg zu beginnen, indem Sie ganz einfach eine gegnerische Einheit oder Stadt angreifen. Andererseits können Sie aber auch einen Boten schicken, der einen Friedensvertrag oder vielleicht sogar ein Bündnis mit einem neutralen Gegner aushandelt.

Neutrale Zivilisationen halten die Wahrung ihrer Grenzen für äußerst wichtig; allein die Weigerung einer eingedrungenen Einheit, sich zurückzuziehen,

wird als Herausforderung angesehen und führt zu einer Kriegserklärung. Die Ausweisung Ihres Diplomaten oder Ihres Spions wird dagegen nicht als Verstoß gegen die Neutralität angesehen.

KRIEG

Dieser diplomatische Zustand beschreibt die Wahrscheinlichkeit, daß kriegerische Handlungen begangen werden, sobald Ihre Einheiten den Einheiten des Gegners begegnen. Es kann jedoch vorkommen, daß ein Kriegszustand ohne jeglichen Schußwechsel entsteht oder fortgesetzt wird, z. B. wenn Ihre Streitkräfte von denen des Gegners durch Kontinente getrennt sind.

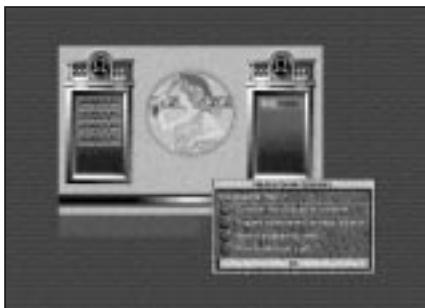
Kriege können aus vielen verschiedenen Gründen ausbrechen, die von Selbstverteidigung bis zu Habgier und Eroberung reichen. Die Kriegserklärung kann öffentlich abgegeben werden, z.B. nach dem Abbruch von Verhandlungen, sie kann aber auch eine Reaktion auf ungeschickt stationierte Truppen sein oder mit einem hinterlistigen Überraschungsangriff beginnen. Zivilisationen, die einen Krieg gegen Sie führen, verwickeln womöglich auch ihre Nachbarn in die Kampfhandlungen, indem sie sich auf Bündnisse berufen (d.h. die Verbündeten für ihren Kriegsbeistand bezahlen).

Der Herrscher der Zivilisation, der Sie den Krieg erklärt haben, betrachtet Sie bis zur Unterzeichnung eines Waffenstillstands oder sonstigen, dauerhafteren Abkommens als einen hassenwerten Gegner. Sie müssen einzeln mit jedem Gegner verhandeln (selbst mit jenen, die mit einer Zivilisation verbündet sind, die schon mit Ihnen verhandelt hat). Wenn z. B. die Wikinger und die Sioux im Krieg gegen Sie verbündet waren, müssen Sie zuerst ein Abkommen mit den Wikingern schließen, damit sie ihre kriegerischen Handlungen einstellen, und danach mit den Sioux, um auch sie versöhnlich zu stimmen.

VERHANDLUNGEN

Sie beginnen Verhandlungen mit einem anderen Herrscher, indem Sie ganz einfach im Menü BERATER den Bericht AUSSENMINISTER herunterziehen und die Schaltfläche ABGESANDTEN SCHICKEN anklicken. Die verfügbaren Optionen hängen vom derzeitigen diplomatischen Zustand und der Einstellung Ihres Rivalen ab. Wenn Sie zu viele Boten schicken, ärgert sich der Herrscher und weigert sich, mit Ihnen zu sprechen. Warten Sie ein paar Runden ab, bis seine Ungeduld nachläßt, und versuchen Sie es dann noch einmal.

Gelegentlich kommt es vor, daß Ihr Kriegsgegner eine Forderung an Sie stellt, die Sie erfüllen müssen, wenn Ihnen die Fortsetzung der Verhandlungen wichtig ist. Kommen Sie dieser Forderung nicht nach, kann er Ihnen eventuell ein Treffen verweigern. Haben Sie eine neutrale diplomatische Position oder stehen sogar noch besser, und Ihr Gegner ist Ihrer noch nicht müde, dann gehen Sie zum Menü DIPLOMATIE weiter. Wieder hängen die Optionen von Ihrem gegenwärtigen diplomatischen Zustand ab. Wir haben mehrere Tabellen vorbereitet, die Ihre Auswahl erläutern. Die folgende Tabelle faßt die



geschliffenen Redewendungen Ihres Botschafters zusammen, zeigt den diplomatischen Zustand, der diese Redewendungen ermöglicht, und die wahrscheinliche Antwort Ihres Gegners. Die meisten Ergebnisse sind ohne weitere Erläuterungen verständlich; die Erklärung für die beiden Optionen, die Sie zu anderen Menüs bringen, finden Sie weiter unten.

DIPLOMATIEMENÜ

DIPLOMATISCHE OPTION	ZUSTAND	ERGEBNIS
“betrachten diese Diskussion“ als beendet.	Immer außer Krieg	Ende des Gesprächs
“schlagen ein permanentes strategisches Bündnis vor.“	Friede	Wahrscheinlich Bündnisvertrag, fordert eventuell Zugeständnisse
“schlagen ein permanentes Friedensabkommen vor.“	Waffenstillstand / Neutralität	Wahrscheinlich Friedensvertrag, fordert eventuell Zugeständnisse
“möchten ein Geschenk von unseren Verbündeten.“	Bündnis	Wahrscheinlich Geschenkübergabe, aber auch verminderter Ansehen
“verlangen einen Tribut für unsere Geduld.“	Friede / Waffenstillstand / Neutralität	Entweder Tributzahlung, Kriegserklärung oder keine Reaktion
“bestehen auf einen Rückzug Ihrer Truppen.“	Friede	Wahrscheinlich Truppenrückzug, wahrscheinlich Kriegserklärung
“kündigen dieses wertlose Bündnis.“	Bündnis	Ende des Bündnisses, Rufschädigung
“möchten einen Vorschlag unterbreiten	Immer außer Krieg	Weiter zum Vorschlagsmenü
“möchten ein Geschenk“ anbieten	Immer außer Krieg	Weiter zum Geschenkmenü

“EINEN VORSCHLAG UNTERBREITEN...“

Sobald Sie die Aufmerksamkeit Ihres Rivalen haben, können Sie eine Vielzahl von Vorschlägen unterbreiten. Der gesunde Menschenverstand lässt annehmen, daß ein Gegner um so eher auf einen Vorschlag eingehen wird, je mehr er Sie mag. Gegner berücksichtigen auch Ihre relative Lage im Spiel. Sie sind wahrscheinlich etwas böswilliger, wenn Sie sehr zurückgeblieben und nicht die vorherrschende Weltmacht sind. Die folgende Tabelle zeigt die Angebote Ihres Abgesandten und die wahrscheinlichen Reaktionen des Rivalen.

VORSCHLAGSMENÜ

BEMERKUNG	ERGEBNIS
Meinung geändert	Rückkehr zum Diplomatiemenü
Wissen austauschen	Wahrscheinlicher Austausch von Fortschritten, entweder
Einem Feind den Krieg erklären	Wahrscheinlich nur gegen Gold oder Wissen
Landkarten austauschen	Wahrscheinlicher Austausch von Landkarten

Wissen austauschen: Zivilisationen, die nicht zu antagonistisch sind, könnten eventuell den Austausch von Zivilisationsfortschritten akzeptieren. Sie verhandeln, indem Sie einen bestimmten Fortschritt von Ihnen fordern. Zu Ihren Optionen gehören das Akzeptieren des angebotenen Handels, der Widerspruch oder das Anbieten eines anderen Fortschritts. Der Verhandlungspartner wiederum kann Ihr geändertes Angebot annehmen oder ablehnen. Manchmal kann Ihr Ansehen sinken, wenn Sie minderwertigere Fortschritte anbieten. Sie können so viele Technologien austauschen, wie Sie möchten - vorausgesetzt, der Partner hat Interesse. Gelegentlich wird Ihnen auch ein Fortschritt als Geschenk oder gegen eine Gebühr angeboten.

Krieg erklären: Zivilisationen, die in der Verschiebung des Kräftegleichgewichts interessiert sind, können sich zu einer Kriegserklärung an einen gemeinsamen Feind überreden lassen. Normalerweise verlangen sie für ihren Aufwand Bargeld, sind manchmal aber auch zwei Zivilisationsfortschritten nicht abgeneigt.

Landkarten austauschen: Zivilisationen können sich darauf einigen, Wissen über die Welt in Form genauer Karten der bereits erforschten Gebiete auszutauschen. Kommt eine Einigung zustande, so verschwinden die entsprechenden schwarzen Flecken auf Ihrer Landkarte.

“EIN GESCHENK ANBIETEN...”

Manchmal bevorzugen die Rivalen greifbare Ergebnisse anstatt blumiger Worte. Wenn Sie die Einstellung eines Herrschers Ihnen gegenüber verbessern wollen, können Sie ihm ein Geschenk anbieten. In drei Kategorien können Sie sich einschmeicheln: Wissen, Geld und Truppen.

GESCHENKMENÜ

BEMERKUNG	ERGEBNIS
Meinung geändert	Rückkehr zum Diplomatiemenü
Wissen anbieten	Übertragung von Wissen, Verbesserung der Einstellung
Geld anbieten	Je mehr Geld, desto größer ist die Verbesserung der Einstellung
Einheit anbieten	Transfer einer militärischen Einheit

Wissen anbieten: Sie können Wissen anbieten, um eine bessere Beziehung zu festigen. Ihr Rivale schlägt einen Fortschritt vor, an dem er besonders interessiert ist. Sie können der Wahl zustimmen, es sich anders überlegen oder ein Gegenangebot unterbreiten. Die Einstellung des Gegners zu Ihnen verbessert sich mit jedem gemachten Geschenk.

Geld anbieten: Sie können versuchen, Ihren Rivalen mit einem Geldgeschenk zu beglücken. Ein Dialogfenster zeigt Ihre drei Stufen der Großzügigkeit. Sie können Ihre Meinung jederzeit ändern. Ihr Ansehen beim Gegner steigt mit jedem Geldgeschenk.

Einheit anbieten: Sie können versuchen, eine Ihrer vorhandenen Militäreinheiten zur Verstärkung der Armee eines Freundes und zur Wahrung einer guten Meinung zu verwenden. Wenn Ihr Gegenüber Ihre Technologie als überlegen empfindet, erscheint eine Liste Ihrer Städte. Wählen Sie eine aus, um die dort stationierten Truppen zu sehen. Klicken Sie auf eine Einheit, um sie zu übergeben. Diese Einheit wird Bestandteil der Armee der anderen Zivilisation und benötigt keine Unterstützung mehr aus Ihrer Stadt.



GEWINNEN

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, gibt es mehrere Wege, **Civilization II: Test of Time** zu gewinnen. Sie können die anderen Zivilisationen schlagen, indem Sie als erster das Große Projekt (im Original-Spiel beispielsweise das Raumschiff nach Alpha Centauri) vollenden, alle anderen im Spiel befindlichen Zivilisationen erobern oder einen forschungs- oder ereignisbasierten Sieg erringen.

DAS GROßE PROJEKT

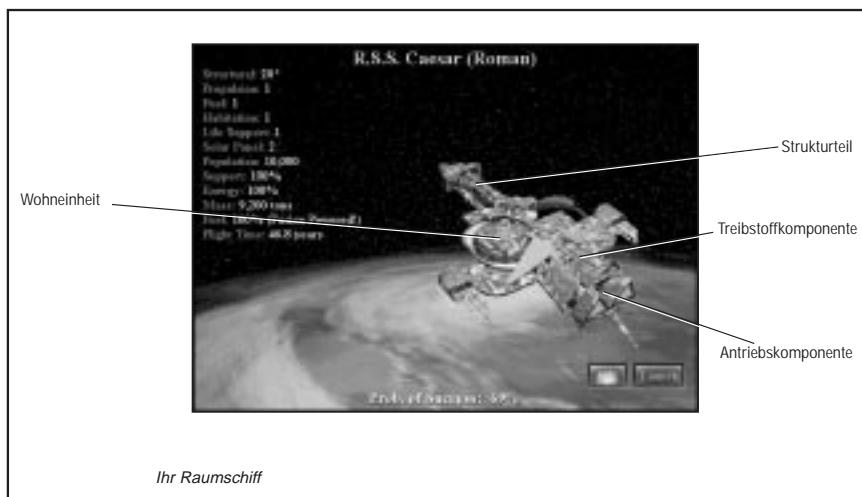
Im ursprünglichen **Civilization II** bestand die einzige Möglichkeit, das Spiel auf nicht-militärische Weise zu gewinnen darin, ein interstellares Raumschiff zu bauen und mit ihm im System Alpha Centauri zu landen. Das ist immer noch der Fall, und jedes der neuen Spiele hat sein eigenes Großes Projekt, das zum Sieg führen kann.

Keine Zivilisation kann mit dem Bau der Komponenten für das Große Projekt beginnen, bevor nicht eine Zivilisation das notwendige Wunder gebaut hat: Apollo-Programm, Deus Ex Machina oder Blick zur Erde. Danach ist das Rennen gestartet und jede Zivilisation, die über die notwendigen Fortschritte verfügt, kann mit dem Bau der Komponenten beginnen.

Große Projekte sind in vielerlei Hinsicht eine einmalige Sache. Jede Zivilisation inklusive der Ihren kann nur ein solches Projekt bauen. Sie können kein zusätzliches Ersatzprojekt beginnen, bevor Sie nicht das erste gestartet haben. Einmal gestartete Raumschiffe können nicht zurückgerufen werden. Sie können ein zweites Großes Projekt nur dann beginnen, wenn Ihr derzeitiges während der Reise oder durch die Eroberung Ihrer Hauptstadt zerstört wurde.

RAUMSCHIFF NACH ALPHA CENTAURI

In der heutigen Welt zwingen die Anforderungen der wachsenden Bevölkerung an die Umwelt die Menschen dazu, Ressourcen und Lebensräume im Weltraum zu finden. Die Frage ist nicht, ob die Menschen nach den Sternen greifen, sondern wann sie es tun. Die Führungsrolle in diesem Exodus sicherzustellen ist das Höchste, was Sie für Ihre Zivilisation vollbringen können.



Im Original-Spiel endet die Geschichte Ihrer Zivilisation, wenn entweder Sie oder einer Ihrer Rivalen mit Kolonisten ein nahegelegenes Sonnensystem erreicht. Wenn Ihr Raumschiff als erstes ankommt, erhalten Sie einen Bonus in der Zivilisationsbewertung, der diese großartige Leistung belohnt. Falls ein Rivale vor Ihnen den Planeten betritt, so erhalten Sie keinen Bonus, egal wie schnell Ihr Raumschiff war oder wie viele Kolonisten es transportiert hatte.

Im erweiterten Original-Spiel ist die Landung auf dem Planeten nicht das Ende, sondern der Anfang Ihrer Bemühungen, eine zweite Welt zu erforschen, zu zähmen und zu kolonisieren.

BELAGERUNGSMASCHINE

Wie in vielen Ländern, in denen Magie am Werke ist, wird auch Midgard von den Mächten des Bösen bedroht. Um die Ausbreitung des drohenden Untergangs aufzuhalten, können Sie eine mit magischen Bolzen bewaffnete Belagerungsmaschine bauen, die sich auf den Weg zur Festung des Bösen macht und sie zerstört, um das Böse aus der Welt zu vertreiben.

In den Fantasy- und Midgard-Spielen endet die Geschichte Ihrer Zivilisation, wenn Sie oder einer Ihrer Rivalen die Festung des Bösen erreicht und mit magischen Waffen angreift. Wenn Ihre Belagerungsmaschine als erste ankommt, erhalten Sie einen Bonus in der Zivilisationsbewertung, der diese großartige Leistung belohnt. Falls ein Rivale vor Ihnen die Festung erreicht, so erhalten Sie keinen Bonus, egal wie schnell Ihre Belagerungsmaschine war oder wie viele Waffen sie trug.

ÜBERLICHTSCHNELLES RAUMSCHIFF

So wie sich wohl die meisten fern der Heimat gestrandeten Leute über eine Heimkehr freuen, so tun dies auch die zwangsläufig auf Funestis gelandeten Kolonisten. Obwohl sie eine große Zivilisation aufgebaut haben, ist es doch ziemlich schwierig, die gesamte Bevölkerung zurück zur Heimatwelt Erde zu bringen. Die Entsendung einer Delegation, die den Kontakt wieder aufnimmt, muß zur Erfüllung des Traums ausreichen. Sobald regelmäßige Beziehungen aufgenommen wurden, sind vielleicht weitere Besuche möglich.

Im Lalande-Spiel endet die Geschichte Ihrer Zivilisation, wenn entweder Sie oder einer Ihrer Rivalen mit Abgesandten die Erde erreicht. Wenn Ihr Raumschiff als erstes ankommt, erhalten Sie einen Bonus in der Zivilisationsbewertung, der diese großartige Leistung belohnt. Falls ein Rival vor Ihnen den Planeten betritt, so erhalten Sie keinen Bonus, egal wie schnell Ihr Raumschiff war oder wie viele Diplomaten es transportiert hatte.

BAU EINES GROßEN PROJEKTS

Die Aufgabe Ihres Raumschiffes ist es, so viele Kolonisten wie möglich in ein anderes Sternensystem zu bringen. Mit der Belagerungsmaschine müssen möglichst viele magische Waffen zur Festung des Bösen transportiert werden. Jedes der Transportmittel muß über eine minimale Ausrüstung an Unterstützungsmechanismen und Energiequellen sowie Antriebs- und Treibstoffelementen verfügen. Je mehr Zeit Sie in den Bau zusätzlicher Komponenten investieren, desto größer werden die Reisegeschwindigkeiten und Erfolgschancen.

Mit der Fertigstellung jeder neuen Komponente erscheint die Darstellung des Raumschiffs oder der Belagerungsmaschine und zeigt die Plazierung der neuen Komponente sowie veränderten Daten und Spezifikationen an. Alle Großen Projekte verfügen über vergleichbare Eigenschaften. Wir werden sie der Reihe nach vorstellen.

BEVÖLKERUNG

Diese Zahl zeigt an, wie viele Kolonisten oder Abgesandte ein Raumschiff oder wie viele Waffen von einer Belagerungsmaschine transportiert werden können. Je größer diese Zahl, desto größer Ihr Bonus bei den Zivilisationspunkten.

UNTERSTÜTZUNG

Diese Zahl zeigt den Prozentsatz der Nutzlast, der von den benötigten Hilfssystemen unterstützt wird. Passagiere können ohne Lebenserhaltungssystem nicht überleben, Waffen sind ohne Feuermechanismus nutzlos.

ENERGIE

Diese Zahl gibt den Prozentsatz an Energie an, der für eine erfolgreiche Mission gerade geliefert wird. Wenn nicht genügend Energie verfügbar ist, sind die Erfolgschancen sehr gering.

MASSE

Alle funktionellen und strukturellen Komponenten tragen zur Masse Ihres Vehikels bei. Je größer die Masse, desto mehr Kraft wird von den Antriebskomponenten für die Bewegung benötigt.

TREIBSTOFF

Diese Zahl gibt an, wieviel Prozent des benötigten Treibstoffs gegenwärtig vorhanden ist. Steht nicht genug Treibstoff zur Verfügung, können die Antriebskomponenten nicht mit maximaler Leistung arbeiten und das Fahrzeug kann keine optimale Höchstgeschwindigkeit erreichen.

FLUGDAUER / REISEZEIT

Diese Berechnung zeigt basierend auf Masse und Antriebskomponenten an, wie lange Ihr großes Fahrzeug zum Erreichen des Ziels braucht. Durch zusätzliche Antriebs- und Treibstoffkomponenten lässt sich die Reisezeit verringern.

ERFOLGSCHANCE

Diese Zahl berücksichtigt alle anderen Daten für die prozentuale Berechnung der Erfolgschancen der Reise. Je schneller die Reise verläuft und je mehr Nutzlast an Bord ist, desto größer ist die zu erwartende Erfolgschance.

START

Um Ihr Raumschiff oder die Belagerungsmaschine auf die Reise zu schicken, betätigen Sie den START-Button. Der Startbefehl kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.

KONSTRUKTION

Ihr großes Projekt ist ein so großes Unternehmen, daß es nicht wie andere Verbesserungen in einem Rutsch gebaut werden kann. Statt dessen setzt es sich aus einzelnen Teilen zusammen. Es gibt drei Arten von Teilen: Komponenten, Module und Strukturteile, die im folgenden genauer beschrieben werden. Sie müssen einen neuen Zivilisationsfortschritt erreichen, bevor die jeweiligen Teile konstruiert werden können. Allerdings werden fertiggestellte Teile automatisch in Ihre Hauptstadt geliefert.

Obwohl Sie die Teile in beliebiger Reihenfolge bauen können, werden Sie höchstwahrscheinlich mehrere Teile gleichzeitig in Arbeit haben. alle Module und Komponenten müssen im Laufe der Zeit mit Strukturteilen verbunden werden, um ihre Funktion auszuüben. Nicht verbundene Komponenten und Module werden hervorgehoben um zu zeigen, daß sie nicht betriebsbereit sind. Sobald genügend Strukturteile für die notwendigen Verbindungen und Versorgungsleitungen zur Verfügung stehen, verschwindet dieses Problem.

KOMPONENTEN, TRIEBWERKE UND ANTRIEBSELEMENTE

Es gibt zwei Komponenten, die das Antriebssystem für jedes der Fahrzeuge ausmachen. Nach der Fertigstellung einer Komponente wählen Sie aus, welcher Typ gebaut wurde. Für das Raumschiff benötigen Sie folgende Komponenten:

Antrieb: Diese Teile sind die Triebwerke, die den Antrieb für den Raumflug liefern. Mehr Triebwerke bewirken, daß das Schiff schneller fliegt, sein Ziel eher erreicht und eine größere Erfolgschance hat.

Treibstoff: Diese Teile liefern den Treibstoff für die Antriebseinheiten. Damit die Antriebseinheiten maximale Leistung bringen können, benötigen Sie für jedes Antriebselement ein Treibstoffelement.

Für das überlichtschnelle Raumschiff benötigen Sie folgende ÜL-Komponenten:

Abaryonen-Kammer: In jeder dieser fortgeschrittenen Brennzellen erzeugt ein miniaturisierter Partikelbeschleuniger hochenergetische Reaktionen. Die Reaktionsprodukte und -energien aus jeder Kammer werden in eine Hyperfusions-Spule geleitet.

Hyperfusions-Spule: Die Reaktionsprodukte und -energien aus einer Abaryonen-Kammer erzeugen in der Hyperfusions-Spule ein Feldkaskadenereignis. Wenn die Isolationsströme abgeschaltet werden, umschließt die Feldkaskade das gesamte Schiff und zwingt den umgebenden Raum zu einem Phasenübergang und beschleunigt das Raumschiff somit auf Überlichtgeschwindigkeit.

Für die Belagerungsmaschine benötigen Sie folgende BM-Komponenten:

Kessel: Diese Teile sind die Maschinen, die physikalische Kraft für den Antrieb der Belagerungsmaschine liefern. (Die Verwendung magischer Energie könnte das Ziel vor der Annäherung warnen.) Mehr Kessel bewirken, daß die Belagerungsmaschine schneller reist, ihr Ziel eher erreicht und eine größere Erfolgsschance hat.

Brennstoff: Jedes Brennstoffmodul liefert genügend brennbares Material, um für die Dauer der Reise einen Kessel zu beheizen. Daher wird für jeden Kessel ein Brennstoffmodul benötigt.

MODULE, BEWAFFNUNG UND EINRICHTUNGEN

Die Nutzlast eines jeden Fahrzeugs, also das, was Sie ans Ziel bringen möchten, besteht jeweils aus drei Elementen. Nach der Fertigstellung wählen Sie die Art des Elements aus, danach wird es an das Fahrzeug montiert. Für das Raumschiff benötigen Sie folgende Module:

Wohnraum: Jedes Wohnraum-Modul liefert Lebensraum, Dienstleistungen und Erholungseinrichtungen für 10.000 Kolonisten.

Lebenserhaltung: Jedes Lebenserhaltungsmodul liefert Nahrung und andere Notwendigkeiten für die 10.000 Kolonisten eines Wohnmoduls. Kolonisten in einem Wohnmodul ohne Anschluß an ein Lebenserhaltungsmodul haben nur geringe Überlebenschancen.

Solarzellen: Ein Solarzellen-Modul liefert die Energie für zwei Exemplare der beiden anderen Modultypen. Werden Module nicht mit genügend Energie versorgt, funktionieren sie nicht ordnungsgemäß.

Für das überlichtschnelle Raumschiff benötigen Sie folgende ÜL-Einrichtungen:

Habitat: Habitate sind ganz einfach die Quartiere für die Abgesandten. Jedes Habitat liefert Wohn- und Freizeiteinrichtungen.

Labilitätszelle: Eine Labilitätszelle sorgt unaufhörlich für jene Energien und Materialien, die die Abgesandten zur Aufrechterhaltung ihres Lebens und ihrer proteanischen Flexibilität benötigen. Abgesandte in einem habitat ohne Anschluß an Labilitätsenergien haben nur geringe Überlebenschancen.

Quantron-Schild: Ein Quantron-Schild schützt die Abgesandten vor gefährlichen Nebenwirkungen der Hyperfusions-Kaskade und den daraus resultierenden ÜL-Phasenübergängen.

Für die Belagerungsmaschine benötigen Sie folgende BM-Bewaffnung:

Waffen: Jede Waffe an Bord sorgt für einen kräftigeren Angriff, nachdem die Belagerungsmaschine ihr Ziel erreicht hat.

Mechanik: Für jede Waffe wird ein mechanischer Feuermechanismus benötigt, um das Geschoß abzufeuern.

Mobilität: Jede Waffe und die zugehörige Mechanik benötigt eine mobile Aufhängung für das Zielen und den Einsatz.

STRUKTURTEILE

Sie müssen genügend Strukturteile herstellen, um die Komponenten und Module miteinander zu verbinden. Nicht befestigte Teile funktionieren nicht und haben folglich keinen Nutzen für das Projekt.

EROBERUNG DER WELT

Auf diesem Weg zum Sieg hilft Aggressivität weiter. Ihr Ziel besteht darin, alle rivalisierenden Zivilisationen zu übernehmen. Beachten Sie, daß ein Sieg im Frühstadium des Spiels es einem neuen Stamm ermöglicht, mit der Farbe der besiegen Zivilisation eine Siedlereinheit zu entwickeln und eine neue Zivilisation zu gründen. Auf diese Art können Zivilisationen "wiederauferstehen". Wenn Sie Glück haben, können Sie mit der Zeit die ganze Welt erobern. Sobald Sie als einzige Zivilisation überlebt haben, sind Sie der Sieger des Spiels, und die Schlußmeldung erklärt Sie zum Herrscher über die Welt.

BLUTGIER-OPTION

Ziehen Sie es vor, völlig auf die großen Projekte zu verzichten, dann können Sie in den anfänglichen Spieleinstellungen die Konstruktion derselben ausschalten. Sie sind dann zwar noch in der Lage, die Raumflug- und Plastikfortschritte zu erhalten, aber die Raumschiffteile erscheinen auf allen Menüs in Grau, und Sie können die Erde nicht verlassen. Die einzige Art und Weise, auf die Sie gewinnen können, besteht folglich in der völligen Unterwerfung der gesamten Welt, oder einem Sieg durch Forschung und Ereignisse.

SIEG DURCH FORSCHUNG UND EREIGNISSE

Eine neue Option von **Civilization II: Test of Time** ist der Sieg durch reine Forschung. In allen neuen Spielen ist es möglich, den Weg zum Erfolg zu studieren - obwohl dadurch Militäraktionen nicht überflüssig werden. Das **Poster** und die **CIVIOPÄDIE** zeigen für jedes Spiel das ultimative Ziel.

Eine andere Form des Sieges basiert auf Ereignissen, die in die neuen Spiele integriert wurden. (Diese entsprechend den Ereignissen, wie sie auch in Szenarien zum Einsatz kommen. Bei den in Midgard angesiedelten Spielen können Sie durch das Absolvieren von Aufträgen einen alternativen Weg zum Sieg (oder zumindest zum vorzeitigen Ende des Spiels) finden. Die betreffenden Ereignisse sollen Rätsel für Sie darstellen, also wollen wir an dieser Stelle nicht zu viel verraten.

BEWERTUNG

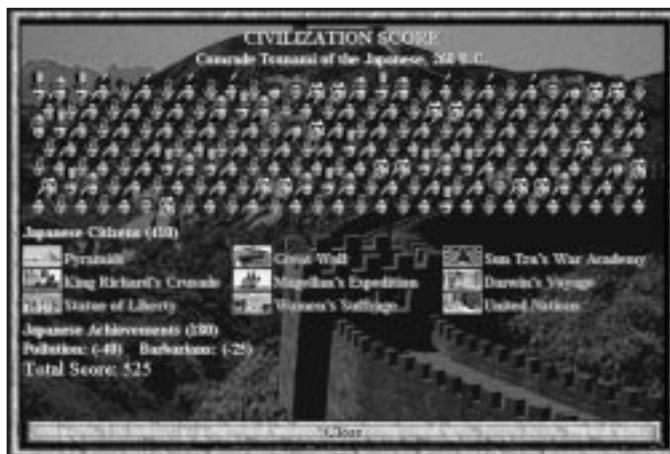
Civilization II: Test of Time zu Ende zu spielen kann viele Stunden dauern, besonders wenn Sie einen der höheren Schwierigkeitsgrade gewählt haben. Sie können auf verschiedene Art herausfinden, wie Sie im Spiel stehen.

DEMOGRAPHIE

Diese Option im Menü WELT zeigt Ihnen realistische statistische Daten über Ihre Zivilisation, wie z. B. Gesundheit, Wachstum, Wirtschaftslage und Militärgewalt. In jeder Kategorie werden sowohl der konkrete Wert als auch Ihr Stand im Vergleich zu den anderen Zivilisationen angezeigt. Wenn Sie eine Botschaft bei einer Zivilisation eingerichtet haben, die in einer gewissen statistischen Aufstellung an der Spitze steht, dann werden die Errungenschaften Ihrer Gegner zusammen mit Ihren eigenen angeführt. Sie können den Bericht DEMOGRAPHIE dazu verwenden, Ihre eigenen Leistungen mit denen Ihrer Gegner zu vergleichen, oder um festzustellen, welche Bereiche Ihrer Zivilisation Sie sofort in Augenschein nehmen müssen.

ZIVILISATIONSSTAND

Sind Sie der Typ, der konkrete Zahlen vorzieht, dann wählen Sie die Option ZIVILISATIONSSTAND im Menü WELT, um einen numerischen Überblick über Ihren Fortschritt zu erhalten. Das Spiel berechnet laufend die Punkte, die Ihnen für das Wachstum der Bevölkerung und verschiedene Errungenschaften verliehen wurden. Das Spiel hält Sie auch über Ihre Strafpunkte für Umweltverschmutzung und sonstige negative Handlungen auf dem laufenden. Die folgende Tabelle zeigt die Bewertungsbasis:



ZUSTAND

VERLIEHENE PUNKTE

Jeder glückliche Bürger	2
Jeder zufriedene Bürger	1
Jedes Weltwunder in Ihrem Besitz	20
Jede Runde mit Weltfrieden (keine Kriege oder Gefechte)	3
Jeder futuristische Fortschritt	5
Jedes im Moment verseuchte Landkartenquadrat	-10

BEWERTUNG IM FANTASY-SPIEL:

Beachten Sie, daß die Punkteverteilung im Fantasy-Spiel und im Midgard-Szenario ein wenig anders abläuft. Dort gibt es auch Punktabzüge, wenn Sie verbündete Zivilisationen verraten oder zu viele Ihrer Einheiten getötet werden.

Wenn Sie das Ende des Spiels erreichen (im Jahre 2020 n. Chr. im Original-Spiel) bildet die Gesamtzahl der verliehenen Punkte die Basis für Ihren Spielstand. Der Endstand wird jedoch von der ausgewählten Aggressivität der Barbaren beeinflußt. Die niedrigste Anzahl (keine Aggressionen) ergibt -50 Punkte, die nächsthöhere Anzahl -25, und die normale Anzahl verursacht keine Änderung. Wenn Sie die höchste Anzahl barbarischer Schurkereien wählen, fügen Sie Ihrem Endbetrag 50 Punkte hinzu.

Das grundlegende Spielziel besteht darin, mindestens 1.000 Punkte zu erreichen - eine schwierige Aufgabe. Natürlich können Sie eine noch höhere Punktzahl erzielen, müssen dazu aber das Spiel vor Ablauf der Spielzeit gewinnen.

Wenn Sie die Welt vor dem letzten Jahr vor Ablauf der Spielzeit erobern, berechnet **Civilization II: Test of Time** eine alternative Bewertung welche berücksichtigt, wie viele Gegner Sie besiegt und wie schnell Sie waren. Sie können bis zu 1.000 Punkte für die besiegten Zivilisationen verdienen und fast noch einmal so viele für Geschwindigkeit. **Civilization II: Test of Time** vergleicht diesen Alternativstand mit Ihrem normalen Gesamtbetrag und rechnet Ihnen den höheren davon an.

Wenn Sie erfolgreich die Sterne besiedeln, mit der Belagerungsmaschine angreifen oder zur Erde zurückkehren, erhalten Sie einen Bonus, der die Anzahl der Module an Bord berücksichtigt. Dieser Bonus wird Ihrem Gesamtbetrag hinzugefügt, wenn Sie Ihre Mission vollenden.



MULTIPLAYER- SPIELE

Wie die meisten anderen Dinge des Lebens macht auch **Civilization II: Test of Time** mehr Spaß, wenn mehrere Leute daran beteiligt sind. Genau darum geht es in der Multiplayer-Option - den Spaß mit anderen teilen. Spielen Sie gemeinsam mit anderen Spielern im selben Raum (Hot Seat), oder über ein Netzwerk oder sogar im Internet.

Die Unterschiede im Spielverlauf sind relativ unbedeutend. Es gibt einige neue diplomatische Funktionen und einige neue Tricks beim Abwickeln der Züge. Ansonsten ist **Civilization II: Test of Time** das gleiche Spiel, das Sie bereits kennen.

VERBINDUNGS AUFBAU

Bevor Sie ein Multiplayer-Spiel in **Civilization II: Test of Time** starten, stellen Sie sicher, daß Sie mit Ihrem Internet Service Provider (ISP) oder dem Netzwerk verbunden sind. (Wenn Sie ein Hot Seat-Spiel planen, ist dies natürlich überflüssig.)

TIMEOUT/LATENZ

Wenn Sie zu den technisch orientierten Spielern gehören, dann sollten Sie wissen, daß Sie für jede der verschiedenen Verbindungsarten die Fehlerwartezeit (Timeout, Latenzzeit) einstellen können. Die Vorgaben sind in einer Textdatei namens civ.ini im Installationsverzeichnis von **Civilization II: Test of Time** abgelegt. Beachten Sie, daß diese Datei erst angelegt wird, nachdem Sie das Spiel einmal gestartet haben und daß der Wert für eine Verbindung erst dann ermittelt und in der Datei abgelegt wird, nachdem Sie die Verbindungsart einmal benutzt haben. Jeder der Werte befindet sich in einer eigenen Zeile und wird in Sekunden angegeben.

Verändern Sie keine der anderen Werte in dieser Datei, denn sonst können Probleme im Spiel auftreten.

START DES SPIELS

Der Start eines Multiplayer-Spiels ist eine relativ einfache Sache. Zum größten Teil gleicht der Vorgang dem Start eines anderen Spiels innerhalb von **Civilization II: Test of Time** - nur mit dem Unterschied, daß es einige



zusätzliche Schritte gibt. Der erste Unterschied besteht darin, daß Sie im ersten Menü die Option MULTIPLAYER-SPIEL STARTEN wählen müssen. Die Optionen im folgenden Menü repräsentieren die verschiedenen Arten eines Multiplayer-Spiels:

Hot Seat: Alle Spieler verwenden den gleichen Computer und wechseln sich einfach an der Tastatur ab. (Sie werden überrascht sein, wie viel Spaß das macht.) Wenn Sie nicht an der Reihe sind, so übernimmt die KI die diplomatischen Aktivitäten für Ihr Imperium.

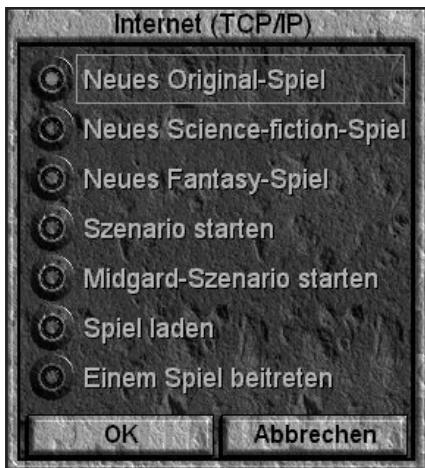
Netzwerkspiel: Jeder Spieler spielt an seinem eigenen Computer. Diplomatische Aktionen zwischen den Spielern finden im VERHANDLUNGSFENSTER statt.

Internet-Spiel: Dies entspricht genaue einem Netzwerkspiel, allerdings spielen Sie über das riesige Netzwerk namens Internet.

DFÜ-Netzwerk: Dieses Spiel wird in einem Netzwerk gespielt, das aus zwei direkt miteinander verbundenen Computern besteht.

Wählen Sie die gewünschte Art von Multiplayer-Spiel und klicken Sie auf den OK-Button, um die Wahl zu bestätigen oder auf den ABBRECHEN-Button, um zum vorigen Menü zurückzukehren

Nachdem Sie die Art des Spiels gewählt haben, gelangen Sie in ein weiteres Menü. (Für Netzwerk-, Internet- und DFÜ-Netzwerk-Verbindungen müssen Sie zuvor noch die Art der Netzwerkverbindung wählen.) Nun wählen Sie, genau wie bei Einspieler-Partien, die Art des Spieles aus:



Neues Original-Spiel: Sie und Ihre Freunde lenken die Siedler auf einer erdähnlichen Welt. (Auf Wunsch können Sie sogar die tatsächliche Topographie der Erde verwenden.)

Neues Science-fiction-Spiel: Ihre Zivilisationen bestehen aus Gruppen von Kolonisten, die im Sternensystem Lalande 21185 notlanden mußten.

Neues Fantasy-Spiel: Sie leiten Fantasy-Stämme auf einer Welt voller Magie und Fantasy.

Szenario beginnen: Wählen Sie diese Option, um ein Szenario zu laden und es als Multiplayer-Spiel zu starten. **Civilization II: Test of Time** unterscheidet nicht zwischen Szenarien und anderen Spielen, Sie können also jedes beliebige Szenario im Multiplayer-Modus spielen. Es gibt jedoch eine kleine Einschränkung: Beim Laden eines Szenarios als Multiplayer-Spiel müssen die Spieler ihr zu regierendes Imperium aus den im Szenario vorhandenen Zivilisationen auswählen - es können keine neuen Zivilisationen begonnen werden. Wenn Sie ein Szenario als Multiplayer-Partie spielen, muß jeder beteiligte Spieler das Szenario installiert haben.

Midgard-Szenario beginnen: Dieses auf dem Fantasy-Spiel basierende Szenario enthält Aufträge, vorbestimmte Ereignisse und Handlungselemente. Ihre Aufgabe besteht darin, den bösen Zauberer Volsang zu besiegen, bevor er die Welt von Midgard verwüsten kann.

Ein gespeichertes Spiel laden: Laden und setzen Sie ein zuvor gespeichertes Spiel fort. Sie können jeden gültigen Spielstand (siehe hierzu auch die Anmerkung über Spielstände) laden und als Multiplayer-Partie spielen, egal ob dieser Spielstand das Licht der Welt als Multiplayer-Spiel erblickt hat oder nicht.

Mitspielen: Treten Sie einer Spielrunde **Civilization II: Test of Time** bei, die von jemand anderem gehostet wird. Diese Option ist bei Hot Seat-Spielen nicht verfügbar, statt dessen gibt es eine Menüoption, die das Mitspielen ermöglicht..

Verwenden Sie den OK-Button, um Ihre Wahl zu bestätigen, oder ABBRECHEN, um **Civilization II: Test of Time** abzubrechen.

SPIELSTÄNDE

Es gibt einige unterschiedliche Arten von Spielständen, die von der Art des Spiels abhängen. Zur leichteren Unterscheidung verfügt jeder Spieltyp über eine eigene Dateierweiterung.

.SAV für Einspieler-Partien

.NET für Netzwerk- und Internet-Spiele

.HOT für Hot Seat-Spiele

Denken Sie daran, daß sich die gespeicherten Spiele in dem Ordner befinden, der dem Typ des Spiels entspricht, also Original, Fantasy usw., und daß sich Szenario-Spielstände im jeweiligen Ordner für das Szenario befinden.

Als nächstes müssen Sie aus zwei Optionen wählen:

Ein neues Spiel starten: Beginnen Sie da Spiel auf einer völlig neuen Landkarte oder einer Gruppe von Karten. Die Wahl dieser Option bedeutet, daß Sie durch die üblichen Vorspieloptionen-Bildschirme (und einige mehr) gehen, die unten beschrieben werden.

Welt anpassen: Hier können Sie die allgemeinen Eigenschaften der Welt bestimmen, auf der Sie Ihr Spiel beginnen wollen. Diese Wahl unterscheidet sich nicht von den obigen Spielvorbereitungen, außer daß Sie zusätzlich die Einstellungen für den Aufbau der Welt vornehmen müssen.

Verwenden Sie den OK-Button, um Ihre Wahl zu bestätigen, oder ABBRECHEN, um ins vorige Menü zurückzukehren.

Die folgenden kleinen Abschnitte beschreiben die wenigen ungewöhnlichen Einstellungsschritte, die für Multiplayer-Spiele im allgemeinen und jeden Spieltyp im besonderen notwendig sind. Abgesehen von diesen Ausnahmen unterscheiden sich die übrigen Einstellungen nicht wesentlich von den Vorbereitungen einer Einspieler-Partie **Civilization II: Test of Time**. Es gibt auch einige Besonderheiten, Menüoptionen und andere wichtige Eigenheiten von Multiplayer-Spielen, die wir im Abschnitt Besondere Eigenschaften vorstellen werden.

ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN

Wenn Sie die Einstellungen für ein Multiplayer-Spiel vornehmen, werden Sie als der Host (Gastgeber) des Spiels betrachtet. Als Host haben Sie die Kontrolle darüber, wie sich das Spiel verhält. (Sie haben allerdings keine Kontrolle darüber, wie sich die anderen Mitspieler später verhalten.) Im folgenden Menü können Sie die MULTIPLAYER-OPTIONEN AUSWÄHLEN und damit wichtige Fakten schaffen:

Offenes Spiel: Bei einem geschlossenen Spiel können keine weiteren Spieler mehr teilnehmen, sobald das Geschehen begonnen hat. Bei einem offenen Spiel können neue menschliche Spieler einsteigen und eine beliebige Zivilisation übernehmen, sofern diese vorhanden und noch nicht von einem menschlichen Spieler gelenkt wird. In einem offenen Multiplayer-Spiel mit sieben Zivilisationen und zwei menschlichen Spielern könnten beispielsweise noch andere menschliche Spieler mitmischen. Aktivieren Sie diese Option, um Ihr Spiel zu einem offenen Spiel zu machen.

Zivilisation bei Rücktritt vernichten: Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Städte und Einheiten eines Spielers, der zurücktritt oder das Spiel verläßt, sofort zerstört. Ist diese Option nicht aktiviert, so wird die betreffende Zivilisation vom Spiel weiter gesteuert. Beachten Sie, daß in einem offenen Spiel diese Zivilisation von einem anderen Mitspieler übernommen werden kann.



Menschliche Startpositionen zeigen: Bei einigen Spielen ziehen Sie es vielleicht vor, daß die Spieler gegenseitig ihre Startpositionen kennen. (Man kann sich so leichter finden, wenn man zusammenarbeiten möchte.) Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Startpositionen aller menschlichen Spieler von Beginn des Spiels an auf der jeweiligen Weltkarte gezeigt. Wird diese Option nicht aktiviert, so bleiben die Startpositionen wie bei einem normalen Spiel im Dunkeln.

Alle Menschen können vom Start an kommunizieren: Normalerweise können Sie erst dann mit anderen Königen plaudern, nachdem Sie auf eine ihrer Einheiten oder Städte gestoßen sind. Diese Option umgeht dieses Problem teilweise: Ist sie aktiviert, können Sie die in den Besonderheiten beschriebene CHAT-Funktion verwenden, um Kontakte zu anderen menschlichen Herrschern aufzunehmen. Sie können allerdings erst dann miteinander verhandeln, nachdem Sie sich persönlich getroffen haben. Bleibt diese Option deaktiviert, so gelten die Standardregeln.

Doppelte Produktion auf jedem TerrainTyp: Manchmal entwickeln sich Multiplayer-Spiele langsamer, als man es eigentlich gerne möchte. Wenn Sie das Geschehen (Wachstum der Städte, Forschung, Einkommen, Produktion) ein wenig beschleunigen wollen, so können Sie mit dieser Option die Ressourcenproduktion (Nahrung, Handel, Schilder) aller Terrainarten verdoppeln.

Doppelte Bewegungsrate für Bodeneinheiten: Eine andere Möglichkeit, mehr Schwung in Multiplayer-Sitzungen zu bringen besteht darin, den Einheiten eine schnellere Bewegung zu erlauben. Wenn Sie diese Option aktivieren, verfügen alle Bodeneinheiten (nur diese!) über die doppelte Anzahl von Bewegungspunkten. Die Bewegungskosten der Terrainarten sind davon nicht betroffen.

Nachdem Sie die Optionen nach Ihren Wünschen eingestellt haben, müssen Sie über eine ZUGZEITBEGRENZUNG nachdenken. Diese Uhr legt die Zeit fest, in der ein Spieler alle Züge seiner Runde abgeschlossen haben muß. Dadurch können Sie sicherstellen, daß die Spiele in einem vernünftigen Tempo verlaufen. Sie können eine der vorgegebenen Zeitbegrenzungen wählen oder eine beliebige Dauer zwischen 10 und 3.600 Sekunden (eine Stunde) angeben. Wenn Sie die Dauer der Runden nicht begrenzen wollen, wählen Sie die Option UNBEGRENZT. Die ablaufende Zeit wird in der Titelleiste des KARTENFENSTERS angezeigt.

Während des Spiels kann der Host eine Änderung des Zeitlimits und der beiden Verdopplungsoptionen vorschlagen. Wenn alle Spieler die Änderung einstimmig annehmen, tritt sie sofort in Kraft.

HOT SEAT-SPIELE

Bei Hot Seat Spielen gibt es nur eine einzige zusätzliche Entscheidung. Nachdem Sie entschieden haben, wie viele Zivilisationen im Spiel sein sollen, müssen Sie noch die Anzahl der menschlichen Regenten festlegen. Wählen Sie eine Anzahl zwischen zwei und der maximalen Anzahl der Zivilisationen im Spiel. Alle übrigen Zivilisationen werden wie gewohnt vom Spiel gesteuert.

NETZWERKSPIELE

Beim Spiel über ein Netzwerk müssen Sie zwei zusätzliche Schritte durchführen.

Schritt Eins ist die Auswahl des verwendeten Netzwerkprotokolls. **Civilization II: Test of Time** unterstützt die Protokolle TCP/IP und IPX/SPX.

Schritt Zwei ist die Eingabe Ihres Netznamens. Das ist ganz einfach der Name, unter dem Sie im Netz auftreten wollen. Sie können einen beliebigen Namen eingeben, dürfen das Feld aber nicht leer lassen.

Das ist schon alles, wenn Sie einem anderen Spiel beitreten wollen. Falls Sie jedoch ein eigenes Spiel hosten, sind noch zwei weitere Schritte fällig.

Benennen des Spiels. Sie müssen Ihrem Spiel einen Namen geben. Dies ist der Name, der in der Liste der Spiele auf dem Netzwerk erscheint, von der aus die Spieler einem Spiel beitreten. Sie können einen beliebigen Namen eingeben, dürfen das Feld aber nicht leer lassen.

Auswahl der Spieler. Nachdem Sie das Spiel benannt haben, sehen Sie die Spieler auf der Netzwerkliste. Dies sind die Namen aller Spieler, die Ihrem Spiel beitreten möchten. Wenn Sie auf den Button SPIEL STARTEN klicken, beginnt das Spiel mit allen auf der Liste enthaltenen Spielern. (Sie können ein Spiel auch allein starten - wenn es ein offenes Spiel ist, können neue Spieler im späteren Verlauf beitreten.) Wenn sich Spieler auf der Liste befinden, die Sie nicht ins Spiel aufnehmen wollen, dann müssen Sie die entsprechenden Spieler einzeln anwählen und jedesmal den Button SPIELER ABWEISEN anklicken, um den markierten Namen von der Liste zu streichen. (Abgewiesene Spieler werden benachrichtigt.) Verwenden Sie den Button ABBRECHEN, wenn Sie das Spiel absagen wollen.

Sobald Sie auf den Button SPIEL STARTEN klicken, beginnt das Spiel.

INTERNET-SPIELE

Wenn Sie über Internet spielen wollen, müssen Sie als zusätzlichen Schritt Ihren Netznamen eingeben. Das ist ganz einfach der Name, unter dem Sie im Netz auftreten wollen. Sie können einen beliebigen Namen eingeben, dürfen das Feld aber nicht leer lassen.

Das ist schon alles, wenn Sie einem anderen Spiel beitreten wollen. Falls Sie jedoch ein eigenes Spiel hosten, sind noch einige weitere Schritte fällig.

1) **Benennen des Spiels.** Sie müssen Ihrem Spiel einen Namen geben. Dies ist der Name, der in der Liste der Spiele auf dem Netzwerk erscheint, von der aus die Spieler einem Spiel beitreten. Sie können einen beliebigen Namen eingeben, dürfen das Feld aber nicht leer lassen.

- 2) **Auswahl der Spieler.** Nachdem Sie das Spiel benannt haben, sehen Sie die Spieler auf der Netzwerkliste. Dies sind die Namen aller Spieler, die Ihrem Spiel beitreten möchten. Wenn Sie auf den Button SPIEL STARTEN klicken, beginnt das Spiel mit allen auf der Liste enthaltenen Spielern. (Sie können ein Spiel auch allein starten - wenn es ein offenes Spiel ist, können neue Spieler im späteren Verlauf beitreten.) Wenn sich Spieler auf der Liste befinden, die Sie nicht ins Spiel aufnehmen wollen, dann müssen Sie die entsprechenden Spieler einzeln anwählen und jedesmal den Button SPIELER ABWEISEN anklicken, um den markierten Namen von der Liste zu streichen. (Abgewiesene Spieler werden benachrichtigt.) Verwenden Sie den Button ABBRECHEN, wenn Sie das Spiel absagen wollen.
 - 3) **Überprüfung der IP-Adresse.** Bevor das Spiel beginnen kann, müssen Sie die IP-Adresse Ihres Computers (des Host-Rechners) überprüfen. Wenn die angezeigte IP-Adresse falsch ist, müssen Sie die korrekte Adresse eingeben, bevor Sie weitermachen.
- Sobald Sie auf den Button SPIEL STARTEN klicken und die IP-Adresse überprüft haben, beginnt das Spiel.

HINWEIS ZUR AUSWAHL VON STÄMMEN

Nachdem alle Voreinstellungen gemacht wurden und das Spiel begonnen hat, trifft jeder Spieler seine eigenen Entscheidungen bezüglich Stamm, Namen, Titel und so weiter. An dieser Stelle werden Sie bei Multiplayer-Spielen einige kleinere Abweichungen gegenüber den normalen Spielvorbereitungen feststellen.

Bei der Auswahl des zu regierenden Stammes werden die Wahlmöglichkeiten immer begrenzter. Das liegt daran, daß Zivilisationen, die bereits von anderen Spielern ausgewählt wurden, ab diesem Zeitpunkt nicht mehr verfügbar sind. Zusätzlich sind auch jene Zivilisationen, die normalerweise die gleiche Farbe wie eine der ausgewählten Zivilisationen (diese stehen all ein derselben Zeile) verwenden, nicht mehr anwählbar. Das liegt daran, daß von jeder Farbe nur ein Stamm im Spiel sein kann, und diese Farben sind fest vergeben. Wenn beispielsweise Spieler 1 die Ägypter als Stamm wählt, kann Spieler 2 weder die Ägypter noch die Azteken noch die Spanier auswählen, da alle drei Stämme die Farbe Gelb verwenden.

In den seltenen Fällen, daß Sie und ein anderer Spieler genau zur gleichen Zeit einen Stamm mit derselben Farbe wählen, erhält nur einer den gewünschten Stamm, der andere muß erneut wählen.

BESONDRE EIGENSCHAFTEN

Es gibt einige Besonderheiten in **Civilization II: Test of Time**, die nur für Multiplayer-Spiele gelten. Sie werden in diesem Abschnitt vorgestellt.

IM SPIEL-MENÜ

Im Spiel-Menü finden sich folgende Besonderheiten für Multiplayer-Spiele:

Mitspielen: Diese Option ist nur in Hot Seat-Spielen verfügbar. Mit ihr kann ein neuer Spieler in ein laufendes Spiel einsteigen.

Kennwort bestimmen: Hiermit können Sie Ihre Zivilisation durch ein Passwort vor unberechtigten Zugriffen schützen. Wann immer Sie ein Multiplayer-Spiel laden oder einem geladenen Spiel beitreten, wählt jeder Spieler seine Zivilisation aus den im jeweiligen Spielstand enthaltenen. Wenn Sie Ihrer Zivilisation kein Passwort zugewiesen haben, könnte ein skrupelloser Mitspieler Ihre Zivilisation als die seine auswählen.

Zeit ändern: Mit dieser Option kann der Host die Zeitbegrenzung für die Runden festlegen. Diese Uhr legt die Zeit fest, in der ein Spieler alle Züge seiner Runde abgeschlossen haben muß. Sie können eine der vorgegebenen Zeitbegrenzungen wählen oder eine beliebige Dauer zwischen 10 und 3.600 Sekunden (eine Stunde) angeben. Wenn Sie die Dauer der Runden nicht begrenzen wollen, wählen Sie die Option UNBEGRENZT. Die ablaufende Zeit wird in der Titelleiste des KARTENFENSTERS angezeigt. Wenn der Host während des Spiels vorschlägt, das Zeitlimit zu ändern, müssen alle Spieler die Änderung einstimmig annehmen, bevor sie in Kraft treten kann.

Multiplayer-Optionen: Diese Option ruft eine Liste von weiteren Optionen auf, die alle ein- und ausgeschaltet werden können. Die Optionen mit angekreuzten Feldern sind jeweils eingeschaltet, und die mit leeren Feldern sind ausgeschaltet. Klicken Sie eine Option an, um sie entweder ein- oder auszuschalten. Wenn Sie die Optionen nach Wunsch eingestellt haben, klicken Sie OK an, um zum Spiel zurückzukehren. Die MULTIPLAYER-OPTIONEN lauten wie folgt:

- **Chat-Puffer zu Beginn eines neuen Spiels löschen:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden beim Start eines neuen Spiels oder beim Laden eines Spielstands die alten Nachrichten im CHAT-FENSTER gelöscht.
- **Chat-Puffer bei jedem Neustart löschen:** Aktivieren Sie diese Option für die Löschung alter CHAT-Nachrichten bei jedem Start von **Civilization II: Test of Time**.
- **Doppelte Produktion auf jedem TerrainTyp:** Als Host können Sie hiermit eine Verdopplung der Terrainproduktion vorschlagen. Wenn Sie diesen Vorschlag während des Spiels machen, müssen alle Spieler den Vorschlag einstimmig annehmen, damit der Wechsel vollzogen werden kann.
- **Doppelte Bewegungsrate für Bodeneinheiten:** Als Host können Sie hiermit eine Verdopplung der Bewegungspunkte von Bodeneinheiten vorschlagen. Diese Option funktioniert genau wie die vorgehende.

Weiterhin ist eine der normalen Spieloptionen nicht verfügbar. Der Punkt TUTORIAL-HILFE in den SPIELOPTIONEN hat während Multiplayer-Spielen keine Funktion

IM BERATER-MENÜ

Das BERATER-Menü verfügt über eine Neue Option: MIT KÖNIGEN PLAUDERN. Damit öffnen Sie das CHAT-Fenster, über das Sie Nachrichten mit anderen Mitspielern austauschen können. Eine genauere Beschreibung der Funktion dieses Fensters finden Sie im Abschnitt **Mit Königen plaudern** im Kapitel **Ein Multiplayer-Spiel spielen**. In Hot Seat-Spielen gibt es keine CHAT-Möglichkeit.

IM CHEAT-MENÜ

In einem Multiplayer-Spiel hat keiner der Spieler Zugang zum MOGELN-Menü. Die Befehle des MOGELN-Menüs sind in Multiplayer-Spielen nicht zugänglich.

VERHANDLUNGSFENSTER

Wenn Sie mit einem anderen menschlichen Spieler Verhandlungen aufnehmen wollen, so findet die Kontaktaufnahme im VERHANDLUNGSFENSTER statt. Dieses Fenster beinhaltet eine Vielzahl von Optionen, so daß Sie flexibel mit Menschen umgehen können, was in Multiplayer-Spielen sicherlich ganz praktisch ist. Eine genauere Beschreibung der Funktion dieses Fensters finden Sie im Abschnitt **Verhandlungen einleiten** im Kapitel **Ein Multiplayer-Spiel spielen**. Das VERHANDLUNGSFENSTER ist in Hot Seat-Spielen nicht verfügbar.

EIN MULTIPLAYER-SPIEL SPIELEN

Sobald die Voreinstellungen getroffen und alle Spieler mit dem Spiel verbunden wurden und eine Zivilisation übernommen haben, wird es ernst. Auch die Multiplayer-Version von **Civilization II: Test of Time** ist rundenorientiert wie die Einspieler-Variante.

Das gilt für alle Multiplayer-Spielweisen, wenngleich nicht alle von ihnen das Rundenkonzept auf die gleiche Art behandeln. Es gibt bei jeder Methode einige Unterschiede und Feinheiten. Wir wollen sie nacheinander vorstellen.

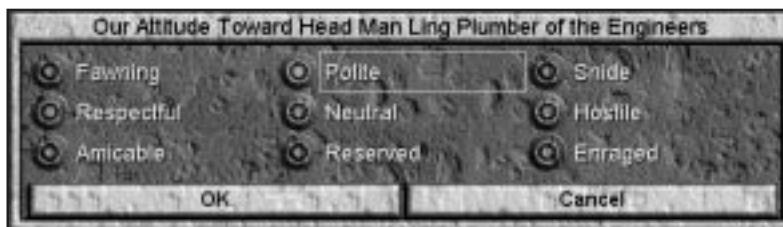
DIE ROLLE DES HOSTES

Wenn der Host-Spieler während eines Netzwerk- oder Internet-Spiels ausgelöscht wird, ist damit das Spiel nicht automatisch zu Ende. Der Host-Status wird automatisch an einen anderen Spieler übertragen, so daß das Spiel fortgesetzt werden kann. Wenn der Host in einer Partie mit zwei Spielern ausgelöscht wird, so kann der verbleibende Spieler allein gegen die verbliebenen KI-Zivilisationen weiterspielen.

HOT SEAT-SPIELE

Bei Hot Seat-Spielen tätigen alle Spieler nacheinander ihre Runden am gleichen Computer. (Die anderen Spieler werden gebeten, ihre Augen zu schließen.) Die computergesteuerten Zivilisationen (sofern vorhanden) machen ebenfalls ihre Züge nacheinander, wie in jedem anderen Spiel in **Civilization II: Test of Time**.

Wenn Sie nicht am Zug sind und jemand mit Ihrer Zivilisation verhandeln möchte, so werden die Verhandlungen vom Computer so geführt, als würde er Ihre Zivilisation steuern. Damit werden Sie ganz offensichtlich verwundbar für ethische Schwächen anderer Spieler - selbst wenn Sie sich ganz in der Nähe aufhalten sollten. Die Verhandlungstaktiken der KI sind in gewisser Weise vorhersehbar und werden wohl nicht immer mit Ihren Absichten übereinstimmen. Um diesen Machtverlust auszugleichen, können Sie die Einstellung Ihrer Zivilisation gegenüber allen anderen Imperien der Welt verändern.



- Rufen Sie den AUSSENMINISTER auf und wählen Sie eine Zivilisation, zu der Sie die Einstellung ändern möchten.
- Klicken Sie auf den Button EINSTELLUNG.
- Wählen Sie eine Einstellung, indem Sie das entsprechende Kästchen markieren.
- Klicken Sie auf OK um die Änderung wirksam werden zu lassen oder wählen Sie ABBRECHEN, um keine Änderung vorzunehmen.

Somit könnten Sie Ihre Einstellung auf "Feindlich" oder "Eisig" stellen um zu verhindern, daß der Computer während Ihrer Abwesenheit zu großzügig mit Geld oder Zivilisationsfortschritten umgeht.

Wenn zusätzliche Spieler bei einem Hot Seat-Spiel mitmachen wollen, so können diese eine der computergesteuerten Zivilisationen übernehmen, wenn sie die Option **MITSPIELEN** im **SPIEL**-Menü verwenden. Dazu muß jedoch mindestens eine nicht von menschlichen Spielern gesteuerte Zivilisation vorhanden sein.

ALLE ANDEREN ARTEN

Die Spiele, die Sie über Netzwerk und Internet spielen, dürften wohl zu den spannendsten und aufregendsten Spielen gehören, die Sie jemals spielen werden. Denn Sie treten gegen menschliche Mitspieler an, die ebenfalls erfahrene Herrscher sind.

Die Spiele spielen sich genau wie alle andern. Es gibt allerdings einen großen Unterschied. Alles, was Sie während Ihrer Runde machen sollten ist, Ihre Einheiten zu bewegen. Alle anderen Aufgaben, für die ein Herrscher verantwortlich ist (Stadtverwaltung, Verhandlungen, Produktionsplanung, Festlegung der Steuersätze, Lektüre der Beraterberichte) können auch zwischen Ihren Zügen erledigt werden, während die anderen Mitspieler und die KI ihre Einheiten bewegen. Warum sollte also wertvolle Zeit verschwendet werden? Dies ist ein neues Konzept - schauen wir uns einmal an, wie es funktioniert.

In **Civilization II: Test of Time** begrenzt der Timer die Länge der Runden für jeden Spieler (es sei denn, der Host hat eine unbegrenzte Zeit festgelegt). Die Idee hinter der ganzen Sache ist zu verhindern, daß Multiplayer-Spiele in der Online-Umgebung langsam und langatmig werden - nicht zuletzt zahlen Sie ja auch für die Zeit, die Sie online sind. Auf der anderen Seite hat eine Zeitbegrenzung auch den unangenehmen Nebeneffekt, daß Sie eventuell daran gehindert werden, alle geplanten Aufgaben zu erledigen. Das macht sich besonders in späteren Phasen des Spiels bemerkbar, wenn die Verwaltungsaufgaben immer komplexer werden.

Um dieses Problem zu lösen, können Sie in **Civilization II: Test of Time** die meisten Ihrer Verwaltungsaufgaben in der Zeit erledigen, in der andere menschliche Mitspieler und (in geringerem Umfang auch die KI) ihre Züge machen. Zwischen den Runden können Sie:

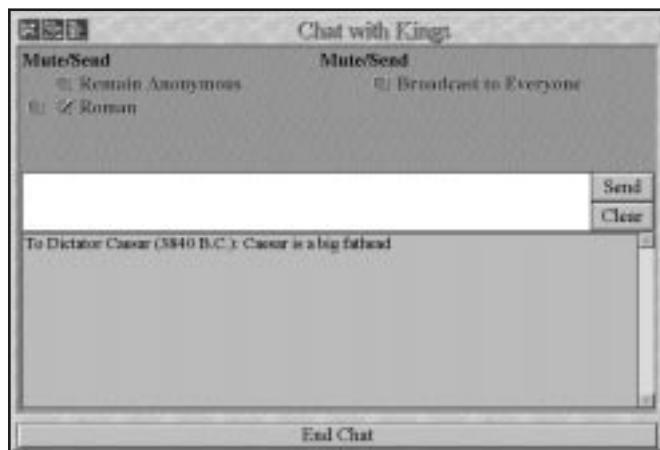
- **Städte verwalten:** Sie können in Ihren Städten alles Notwendige tun, darunter auch Produktionsbefehle ändern, Beschäftigungsfelder der Bevölkerung zuteilen, Spezialisten einsetzen und Verbesserungen verkaufen.
- **Berater konsultieren:** Sie haben Zugang zu den Berichten aller Ihrer Berater.
- **Steuersätze festlegen:** Sie können auch Ihre Kartenansicht ändern und alle Optionen verändern, die keinen Einfluß auf andere Spieler haben. Als Host können Sie auch Einstellungen ändern, die andere Spieler beeinflussen.
- **Chat:** Sie können Nachrichten mit andern menschlichen Spielern austauschen. Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt **Mit Königen plaudern**.
- **Abgesandte schicken und empfangen:** Wenn Sie Verhandlungen aufnehmen wollen, so können Sie dies tun. Einzelheiten dazu finden Sie in den folgenden Abschnitten.

Es gibt nur eine Funktion, auf die Sie zwischen Ihren Zügen nicht zugreifen können: Das Bewegen und Kommandieren Ihrer Einheiten. Dies können Sie nur während Ihrer Züge tun.

Alle Änderungen, die Sie zwischen den Runden in Ihren Städten vornehmen, treten zu Beginn Ihrer nächsten Runde in Kraft. Falls etwas geschieht, das die von Ihnen zwischen den Runden gemachte Änderung unmöglich oder überflüssig macht, dann tritt die Änderung nicht in Kraft. Wenn Sie beispielsweise die Kaserne in einer Ihrer Städte verkaufen wollten, die Stadt jedoch vor dem Beginn Ihrer nächsten Runde erobert wird, so bleibt die Kaserne in der Stadt und Sie erhalten kein Geld.

MIT KÖNIGEN PLAUDERN

Wenn Sie einem anderen menschlichen Mitspieler eine Nachricht zukommen lassen wollen oder eine an Sie gerichtete Nachricht lesen wollen, so können Sie dies tun, indem Sie die Option MIT KÖNIGEN PLAUDERN aus dem BERATER-Menü wählen.



In diesem Fenster können Sie Textmeldungen senden und empfangen und so mit anderen menschlichen Mitspielern kommunizieren. (Die KI-gesteuerten Spieler können nicht plaudern.)

Der obere Teil des Fensters enthält alle Ihre Chat-Optionen.

- **Anonym bleiben:** Hiermit können Sie Nachrichten senden, ohne daß deren Quelle identifiziert werden kann.
- **Allen bekanntmachen:** Sendet Ihre Nachricht an alle menschlichen Spieler.
- **Zivilisationsnamen:** Diese Liste unterhalb der beiden Markierungsfelder zeigt alle Zivilisationen an, die von menschlichen Spielern gesteuert werden und mit denen kommuniziert werden kann. Wenn der Host die Kommunikation zwischen allen menschlichen Spielern von Anfang an freigegeben hat, erscheinen die Namen der anderen Spieler während des ganzen Spiels. Andernfalls erscheinen die Namen erst, nachdem der erste Kontakt hergestellt wurde. Klicken Sie auf das Markierungsfeld neben dem Namen der Zivilisation. Alle Nachrichten werden an alle markierten Zivilisationen geschickt. Mit der anderen Gruppe der Markierungsfelder können Sie ausgewählte Gegner auf STUMM schalten - Sie werden dann keine Nachrichten von ihnen empfangen. (Wenn Sie einen Spieler stummgeschaltet haben, können Sie trotzdem normale Verhandlungen mit dieser Zivilisation führen.)

Im mittleren Teil des Bildschirms geben Sie Ihre Nachrichten ein. Geben Sie hier einfach Ihren Text ein oder verwenden Sie die Schnelltasten, die im folgenden Abschnitt beschrieben werden. Wenn Sie zufrieden sind, klicken Sie auf den Button **SENDEN**.

Der scrollbare Abschnitt im unteren Teil des Fensters zeigt alle Nachrichten an, die Sie senden und empfangen. Falls Ihnen die alten Nachrichten auf die Nerven gehen, so können Sie sie mit dem Button **LÖSCHEN** unwiderruflich löschen. (Beachten Sie, daß es einen Weg gibt, gelöschte Nachrichten wieder zurückzuholen.)

Wenn Sie nichts mehr zu sagen haben, klicken Sie auf den Button **UNTERHALTUNG BEENDEN**.

EIN WICHTIGER HINWEIS ZUR CHAT-FUNKTION

Hasbro Interactive überwacht, billigt oder akzeptiert in keiner Weise Verantwortlichkeit für den Inhalt von schriftlichen oder mündlichen Chat-Nachrichten, die durch Benutzung dieses Produktes übertragen werden. Benutzung der Chat-Funktion erfolgt auf eigenes Risiko. Es wird Benutzern dringend empfohlen, keine persönlichen Informationen in Chat-Nachrichten weiterzugeben.

Falls Sie unter 18 Jahren alt sind, sollten Sie Ihre Eltern oder Erziehungsberechtigten zu Rate ziehen, bevor Sie die Chat-Funktion benutzen oder falls Sie Bedenken bei irgendeiner empfangenen Chat-Nachricht haben.

CHAT-SCHNELLTASTEN UND DATEIEN

Im Spielverzeichnis befinden sich vier für die Chat-Funktion interessante Dateien. Drei davon (*ChatMac1.txt*, *ChatMac2.txt* und *ChatMac3.txt*) enthalten Text, den Sie durch einfachen Tastendruck zu einer Chat-Nachricht hinzufügen können. Um diese "Chat-Makros" einer Nachricht hinzufügen zu können, müssen Sie dabei sein, eine Nachricht zu erstellen. Drücken Sie dann:

- **Strg** **F2** um Text aus ChatMac1 einzufügen. Drücken Sie die Taste mehrmals, um die einzelnen Nachrichten in dieser Datei durchzublättern.
- **Strg** **F4** um Text aus ChatMac2 einzufügen. Drücken Sie die Taste mehrmals, um die einzelnen Nachrichten in dieser Datei durchzublättern.
- **Strg** **F5** um Text aus ChatMac3 einzufügen. Drücken Sie die Taste mehrmals, um die einzelnen Nachrichten in dieser Datei durchzublättern.

Beachten Sie, daß Sie diese Textdateien mit einem beliebigen Texteditor bearbeiten können, um gewünschte Texte wie beispielsweise häufig verwendete Nachrichten auf Tastendruck zugänglich zu machen.

Zusätzlich gibt es zwei weitere Schnelltasten, die Ihren Nachrichten Text hinzufügen.

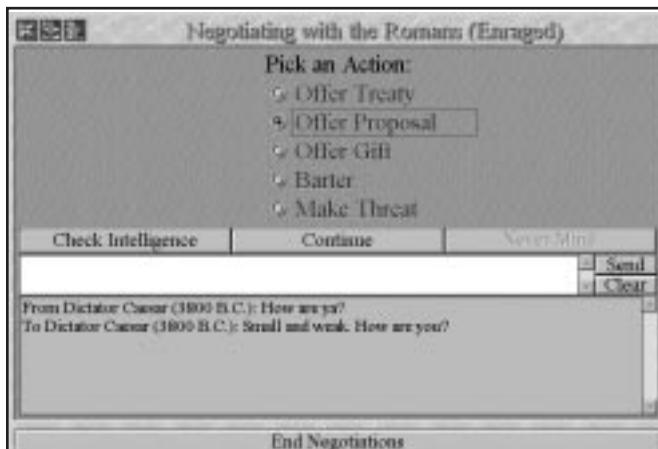
- **Strg** **F1** fügt den Namen einer Zivilisation (z. B. Römer) ein. Drücken Sie die Taste wiederholt, um zwischen allen Zivilisationen im laufenden Spiel zu wechseln.
- **Strg** **F2** fügt den Namen des Anführers einer Zivilisation (z. B. Imperator Caesar) ein. Drücken Sie die Taste wiederholt, um zwischen allen Zivilisationen im laufenden Spiel zu wechseln.

Jeder Text, der im scrollbaren Abschnitt des Chat-Fensters erscheint, wird in einer Datei namens *ChatLog.txt* gespeichert. Sofern die entsprechende

Einstellung in den MULTIPLAYER-OPTIONEN nicht geändert wurde (siehe hierzu **Besondere Eigenschaften**), werden diese Daten von einem Spiel ins nächste übernommen. Sie können diese Datei auch von Hand löschen, indem Sie den Button LÖSCHEIN im Chat-Fenster verwenden.

VERHANDLUNGEN EINLEITEN

Während eines Netzwerk- oder Internet-Spiels werden Verhandlungen zwischen menschlichen Spielern nicht von der KI, sondern von Angesicht zu Angesicht (oder besser Bildschirm zu Bildschirm) geführt, so daß Sie mit der Person am anderen Ende der Leitung hemmungslos feilschen können. (Wenn Sie mit computergesteuerten Zivilisationen verhandeln, laufen diese Verhandlungen genau wie bei einem normalen Spiel ab. Einzelheiten finden Sie im Abschnitt **Diplomatie**.) Sie können zu jeder Zeit Verhandlungen mit einer anderen Zivilisation einleiten, indem Sie die Dienste Ihres AUSSENMINISTERS in Anspruch nehmen. Wenn Sie einen Abgesandten zu einer von einem Menschen regierten Zivilisation schicken, wird das VERHANDLUNGSFENSTER geöffnet.



Der Name der Zivilisation am anderen Ende wird in der Titelleiste des Fensters angezeigt.

Die untere Hälfte des Verhandlungsfensters ist für private Plaudereien reserviert. Diese laufen genau wie die normalen Chats ab, allerdings können Sie hier nur mit einem Herrscher Höflichkeiten austauschen. Dadurch werden einige Chat-Optionen wie **Anonym bleiben** überflüssig, so daß sie hier erst gar nicht auftauchen. Beachten Sie jedoch, daß diese Privatgespräche abgefangen werden können, wenn in Ihrer Hauptstadt ein Lauschposten eingerichtet wurde. (Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt **Spionage während des Chats**.)

Im oberen Teil des Fensters sind alle Verhandlungsoptionen aufgeführt. Um eine Option auszuwählen, klicken Sie sie an und wählen WEITER. Der obere Teil des Fensters füllt sich dann mit den möglichen Optionen für die gewählte Aktion. Wenn Sie wollen, können Sie die Optionen jederzeit rückgängig machen, indem Sie den Button SCHON GUT anklicken. Sie können die Verhandlungen auch ganz beenden, indem Sie den Button VERHANDLUNGEN BEENDEN betätigen. Folgende Verhandlungsoptionen stehen zur Verfügung:

EINSTELLUNG

Die Einstellung des anderen Herrschers gegenüber Ihrer Zivilisation wird während der Verhandlungen im Fenster angezeigt und wird durch den Spieler festgelegt. Auf die gleiche Weise können auch Sie Ihrer Meinung über den Partner Ausdruck verleihen.

- Rufen Sie den AUSSENMINISTER auf und wählen Sie eine Zivilisation, zu der Sie die Einstellung ändern möchten.
- Klicken Sie auf den Button EINSTELLUNG.
- Wählen Sie eine Einstellung, indem Sie das entsprechende Kästchen markieren.
- Klicken Sie auf OK um die Änderung wirksam werden zu lassen oder wählen Sie ABBRECHEN, um keine Änderung vorzunehmen.

Vertrag anbieten: Mit dieser Option können Sie Verträge mit menschlichen Gegnern schließen oder brechen. Die aktuell gültigen Verträge mit Ihrem Gegenüber werden ebenso angezeigt wie die Vertragsarten, die Sie vorschlagen können und die Option, den bestehenden Vertrag zu kündigen. Wählen Sie eine Option und klicken Sie auf den Button ANNEHMEN, um den Vorschlag (oder die Kündigung) an den anderen Herrscher abzuschicken.

Vorschlag machen: Es gibt zwei Arten von Vorschlägen, die Sie einem andern Herrscher machen können.

- 1) **Kriegserklärung fordern** entspricht der gleichnamigen Option bei der Verhandlung mit computergesteuerten Gegnern: Sie fordern den anderen Herrscher dazu auf, einem Ihrer Feinde den Krieg zu erklären. Sie können aus allen Imperien wählen, mit denen Sie keine Verträge haben. Wählen Sie eines oder mehrere und klicken Sie auf den Button ANNEHMEN, um den Vorschlag an den anderen Herrscher abzuschicken.
- 2) **Gemeinsame Nutzung von Landkarten fordern** entspricht der gleichnamigen Option bei Verhandlungen mit computergesteuerten Gegnern: Sie fordern den anderen Herrscher auf, die Landkarten mit Ihnen zu tauschen Klicken Sie einfach auf ANNEHMEN, um diesen Vorschlag abzusenden.

Geschenk anbieten: Mit dieser Option können Sie Geben ohne zu Nehmen. In Multiplayer-Spielen könnte Sie durchaus mal über den Tisch gezogen werden, also seien Sie auf der Hut. Sie können fünf Arten von Geschenken anbieten:

- 1) **Wissen** bedeutet einen Zivilisationsfortschritt. Wählen Sie einen der aufgeführten Fortschritte und klicken Sie auf den Button ANNEHMEN, um das Angebot an den anderen Herrscher abzuschicken. Beachten Sie, daß das Angebot höchstwahrscheinlich abgelehnt wird, denn der andere Herrscher diesen Fortschritt bereits besitzt.
- 2) **Geld** bedeutet Gold aus Ihrer Schatzkammer. Geben Sie den gewünschten Betrag ein und klicken Sie auf ANNEHMEN. Es kommt nur höchst selten vor, daß ein Geldgeschenk abgelehnt wird.
- 3) **Militärische Einheit** bedeutet genau das, wonach es sich anhört. In einem Fenster werden alle Ihre Einheiten und ihre Heimatstädte angezeigt. (Sie können diese Liste nach Einheitentyp oder Heimatstadt sortieren lassen.) Wählen Sie eine Einheit und klicken Sie auf den Button ANNEHMEN, um das Angebot an den anderen Herrscher abzuschicken. Wenn das Geschenk akzeptiert wird, übernimmt der neue Eigentümer die Kontrolle. (Die Einheit benötigt nun keine Unterstützung mehr aus Ihrer Stadt.)

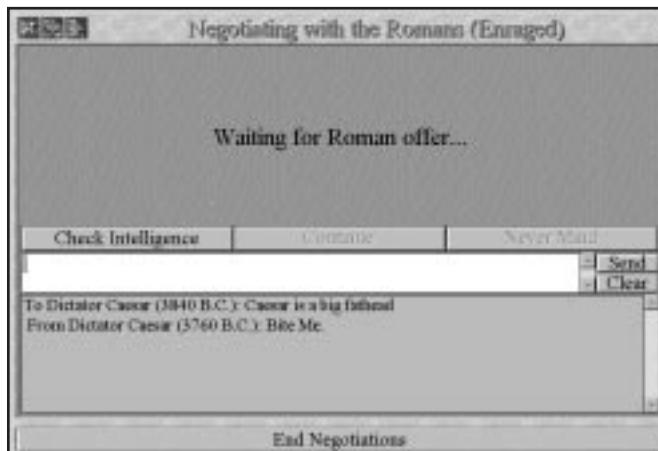
- 4) **4) Mit Territorium preisgeben** verschenken Sie Ihre Städte.
- 5) **5) Landkarten anbieten** ist eine einseitige Variante der Option GEMEINSAME NUTZUNG VON LANDKARTEN FORDERN. Sie geben Ihre Landkarten ab, ohne eine Gegenleistung zu erhalten.

Tauschen: Diese Option ist ausschließlich den Verhandlungen von Mensch zu Mensch vorbehalten. Im Prinzip können Sie mit der Option Tauschen alle möglichen Gegenstände anbieten und dafür alle möglichen Gegenstände erhalten (einschließlich derselben Gegenstände, die Sie angeboten haben). Wählen Sie in der linken Spalte den Gegenstand aus, den Sie anbieten möchten und wählen Sie anschließend in der rechten Spalte den Gegenstand, den Sie im Gegenzug verlangen. Wenn Sie auf Annehmen klicken, müssen Sie genau angeben, was Sie geben und nehmen wollen, also einen genauen Geldbetrag oder einen bestimmten Fortschritt.

Drohen: Mit dieser Option stellen Sie Forderungen an andere menschliche Herrscher. Wenn Sie eine Drohung senden, erhält Ihr Gegner beispielsweise folgende Meldung: "Wir greifen Euch nicht an, wenn Ihr uns folgendes gebt:" gefolgt von Ihrer Forderung. Sie können einen bestimmten Goldbetrag, einen bestimmten Fortschritt, eine militärische Einheit oder eine Kopie der Landkarte Ihres Gegners verlangen.

AUF VERHANDLUNGEN ANTWORTEN

Früher oder später werden Sie von einem abgesandten eines andern menschlichen Herrschers aufgesucht. Sollten Sie eine Audienz gewähren, so werden Sie feststellen, daß die Reaktion auf Verhandlungsangebote etwas anders abläuft als deren Unterbreitung. (Sie werden wahrscheinlich auch Besuch von Abgesandten computergesteuerter Zivilisationen erhalten, doch diese Verhandlungen folgen den etablierten Mustern, wie sie im Abschnitt **Diplomatie** beschrieben sind.)



Die Audienz findet in der gewohnten Weise statt und alle gewohnten Informationen stehen zur Verfügung. (Denken Sie daran, daß die Einstellungen von den Spielern kontrolliert werden, Details hierzu finden Sie im Abschnitt **Verhandlungen einleiten.**) Das Chat-Fenster für private Unterhaltungen (siehe **Verhandlungen einleiten**) ist ebenfalls aktiv.

Der Spieler, der um eine Audienz geben hat, eröffnet die Verhandlungen, indem er die erste Nachricht zusammenstellt und abschickt. Ihnen bleibt nichts anderes übrig als auf das Angebot, die Drohung, den Vorschlag oder die Einladung zu Tauschgeschäften zu warten. Sie können natürlich Chat-Nachrichten senden - und oft werden die wirklichen Verhandlungen auf diese Weise abgewickelt. Wenn die "offizielle" Verlautbarung eintrifft, können Sie auf drei Arten antworten: Um eine Option auszuwählen, klicken Sie sie an und wählen OK.

Nein danke: Übermittelt eine negative Antwort auf den Vorschlag Ihres Gegenübers. Sie machen kein Gegenangebot, sondern warten auf einen neuen Vorschlag oder das Ende der Verhandlungen.

Angebot annehmen: Übermittelt eine positive Reaktion auf das Angebot. Sie akzeptieren das Angebot, den Vertrag oder die Einladung oder Sie beugen sich der Drohung. Das Abkommen wird dann sofort in die Praxis umgesetzt. Wenn Sie Ihre Gegenleistung nicht erbringen können, weil Sie beispielsweise den geforderten Fortschritt noch nicht entdeckt haben, so ist diese Option nicht verfügbar. Anschließend kann der andere Herrscher einen weiteren Vorschlag machen oder die Verhandlungen beenden.

Gegenangebot machen: Der Vorschlag der Gegenseite wird abgelehnt. Statt einer Ablehnung senden Sie jedoch einen eigenen Vorschlag als Alternative. Wenn Sie diese Option wählen, arbeiten Sie in einem modifizierten Verhandlungsfenster (siehe **Verhandlungen einleiten**) die Bedingungen Ihres Angebots aus. Nachdem der andere Herrscher Ihre Antwort erhalten hat, kann er auf die gleichen drei Arten reagieren.

Am unteren Ende des Fensters befindet sich der Button zum Beenden der Verhandlungen. Damit wird die Verbindung sofort getrennt und das Fenster geschlossen. Verwenden Sie diesen Button, um eine abgeschlossene Verhandlungssitzung zu verlassen - oder als eine recht unhöfliche Reaktion auf einen Vorschlag.

SPIONAGE WÄHREND DES CHATS

Während eines Multiplayer-Spiels (ausgenommen Hot Seat-Spiele) haben Diplomaten und Spionageeinheiten eine neue Einsatzmöglichkeit: Wenn Sie eine Diplomateneinheit in die Hauptstadt einer Zivilisation bewegen, die von einem menschlichen Spieler gelenkt wird, erscheint eine zusätzliche Option in der Befehlsauswahl: **Unterhaltungen abfangen**.

Wenn dieser Auftrag erteilt wird, zapft die Einheit die gegnerischen Kommunikationskanäle an und etabliert in der Stadt einen Lauschposten. Solange der Lauschposten aktiv ist, werden alle im Chat-Fenster des Gegners ein- und ausgehende Nachrichten an Ihr Chat-Fenster weitergeleitet.

Dies funktioniert so lange, bis der Lauschposten auffliegt und geortet wird. Die Anzahl der Runden, die eine Einheit erfolgreich Nachrichten abfangen kann, hängt von der Art der Einheit (Spione halten länger durch als Diplomaten), dem Status der Einheit (Veteranen halten länger durch) sowie dem Schwierigkeitsgrad ab. Sobald die undichte Stelle entdeckt wurde, wird die Einheit zerstört.



DAS ERWEITERTE ORIGINAL-SPIEL

Eine der Siegesbedingungen im Original-Spiel war es, ein Raumschiff mit lebenden Kolonisten in das Sternensystem Alpha Centauri zu bringen. Mit der Landung des Schiffes war das Spiel vorbei. Das erweiterte Original-Spiel geht einen Schritt weiter. Das Schiff, das alle *Civ*-Fans seit Jahren starten lassen, erreicht endlich den Zielplaneten. Und dort können Sie nicht nur die Früchte des Sieges genießen, sondern werden von einer zweiten Welt herausgefordert, die auf ihre Erforschung, Besiedlung und Eroberung wartet. (Sie haben die gesamte Welt schon aus dem Orbit erforscht, so daß die eigentliche Erforschung nicht mehr so sehr das Problem ist.)

Mit dem erweiterten Spiel erhalten Sie nicht nur eine ganze neue Welt, sondern müssen sich auch noch um Ihr Imperium auf der Erde kümmern. Natürlich mag die Versuchung groß sein, alle Ihre Bemühungen in die Eroberung der neuen Welt zu stecken, doch das erweiterte Spiel ist eine wesentlich größere Herausforderung. Sie müssen das Terrain um Ihre Weltraumkolonie erforschen und erschließen, während Sie weiterhin auf der Erde für Wohlstand und Produktion sorgen. Sind Sie auf einer der Welten nachlässig, so können Sie beide verlieren.

ERWEITERTE KONZEPTE

Die bekannte Welt kann nicht mehr länger durch eine einzige Landkarte dargestellt werden. Im erweiterten Originalspiel kümmern Sie sich um zwei Planeten, daher gibt es zwei Weltkarten. Stellen Sie sich ganz einfach vor, daß die beiden Karten flach ausgebreitet übereinander liegen. *Jedem Terrainquadrat auf der Erde entspricht ein Quadrat direkt darüber (oder darunter) auf Centaurus.*

Der Wechsel von Karte zu Karte erfolgt zuerst mit einem riesigen Raumschiff, doch eine Belohnung des weiteren technischen Fortschritts sind schnellere Transportmöglichkeiten. Im Lauf der Zeit kann Ihre Zivilisation die Abgründe zwischen den Sternen auf drei neuen Wegen überwinden:

- *Transporteinrichtungen* sind Terrainverbesserungen, die die Reise zwischen den Karten erlauben. Sobald Sie die benötigte Technologie besitzen, können Ihre Ingenieure Quantenteleporter (QT-Portale) bauen.
- *Transporverbesserungen* sind Stadtverbesserungen, die, ähnlich wie Flughäfen, einen schnellen Transport von Einheiten zwischen zwei Städten mit dieser Verbesserung erlauben. *Raumhäfen* funktionieren ähnlich wie Flughäfen, allerdings können mit ihrer Hilfe Einheiten zwischen den Welten bewegt werden.
- *Interstellare Raumschiffe* sind seltene und fortschrittliche Einheiten wie etwa die Dreadnought, die die Reise zwischen den Welten durch eigene Kraft bewerkstelligen können. Im erweiterten Original-Spiel kann keines dieser Schiffe andere Einheiten transportieren.

Neue Welten umfassen notwendigerweise völlig neues Terrain und stellen eine Herausforderung an die Mobilität der Einheiten dar. Einige Terrainarten auf Centaurus gelten als unpassierbar, ihre Durchquerung ist also zu gefährlich oder zu schwierig für Bodeneinheiten. Nur bestimmte Spezialeinheiten können diese Art von Terrain überqueren.

Auf der neuen Welt können Sie auch auf Technologien und Einheiten stoßen, die Sie nicht verstehen können. Da das Original-Spiel auf der Erde spielt und alle beteiligten Stämme menschlich sind, verfügen sie über die gleichen Fortschritte und Einheiten. Auf Centaurus können fremdartige Einheiten und Technologien zu finden sein, die vom Menschen einfach nicht reproduziert werden können. Es gibt zum einen Technologien, die von beiden Spezies verstanden werden und die durch Verhandlungen ausgetauscht werden können. Die daraus resultierenden Einheiten können leicht von beiden Kulturen gebaut werden. Allerdings gibt es auch Fortschritte und Einheiten, die der einen oder anderen Spezies vorbehalten sind, so daß die Gegenseite bestimmte Einheiten nicht bauen (oder gar bestechen kann) und bestimmte Technologien auf keinen Fall erhalten kann.

DAS AUßERGEWÖHNLICHE AN AUßERIRDISCHEN

Die Anzahl der Zivilisationen, die Sie zu Beginn des Spiels festlegen, bestimmt darüber, ob Sie bei Ihrer Ankunft auf der zweiten Welt ein außerirdisches Imperium vorfinden wollen. Wenn Sie sechs oder weniger Zivilisationen wählen, können nur die Kulturen auf der Erde Ihrem Imperium gefährlich werden. Wenn Sie eine echte Herausforderung wollen, dann starten Sie ein Spiel mit sieben Zivilisationen. In diesem Fall wird die Frage, ob wir allein im Universum sind, mit einem eindeutigen "Nein!" beantwortet. Denn da wären noch die Centaurer, und die haben schon einige Kriege hinter sich und sind mit Vorsicht zu genießen.

Es gibt jedoch eine kleine Einschränkung: Natürlich können Sie sich dafür entscheiden, in einem erweiterten Spiel mit sieben Zivilisationen die Aliens anzuführen, aber das empfehlen wir nicht unbedingt. Sie werden feststellen, daß es wegen ihrer Abgeschiedenheit nicht unbedingt viel Spaß macht, sie zu regieren. Sie verfügen zu Beginn des Spiels nur über einige wenige Einheiten, und ihre begrenzte technologische Entwicklung bringt nur wenig neue hervor. Sie sind als Störenfriede für menschliche Weltraumforscher gedacht und nicht als Zivilisation, die von menschlichen Spielern gelenkt wird. Wir haben Sie jedenfalls gewarnt.

GEWINNEN

Ganz offensichtlich können Sie ein erweitertes Spiel nicht dadurch gewinnen, daß Ihr Raumschiff auf Centaurus landet. Allerdings haben Sie immer noch zwei Wege, um das Spiel zu gewinnen. Sie können die neue Welt genauso erobern, wie Sie es mit der Erde getan haben - indem Sie das Land erschließen und die Gegner besiegen. Alternativ können Sie den etwas friedfertigeren Weg einschlagen und den Forschungswettlauf um das Ziel der Transzendenz beginnen. Dadurch gelangen Sie letztendlich auf eine höhere Daseinsebene, die wesentlich über solchen banalen Dingen wie der territorialen Eroberung steht.



LALANDE: DAS SCIENCE-FICTION-SPIEL

Für ein umfassendes Science-fiction-Erlebnis bietet **Civilization II: Test of Time** ein Abenteuer im den Stern Lalande 21185 umkreisenden Planetensystem an. Ihr Ziel ist nichts geringeres als die vollständige Kolonisation eines ganzen Sternsystems, bestehend aus drei Planeten und einem Orbitalsystem. Obwohl dieses Spiel in vielerlei Hinsicht dem normalen **Civilization** entspricht, gibt es einige große Unterschiede und viele zusätzliche Elemente, die beachtet werden müssen. Dazu gehören auch extrem fortgeschrittene Technologien, nicht-menschliche Gegner und der Einfluß auf die Evolution Ihrer Spezies.

KONZEPTE DES SCIENCE-FICTION-SPIELS

Das Planetensystem, welches Lalande 21185 umkreist gleicht teilweise dem unseren und ist doch stellenweise fremdartig - voller seltsamer Phänomene und alten Ruinen, die auf ihre Erkundung warten. In diesem Spiel gibt es *vier bewohnbare Sphären in diesem System* - und damit vier verschiedene zu erforschende Landkarten. *Jedes Geländequarell auf einer Welt entspricht den Quadranten mit den gleichen Koordinaten auf den anderen Karten.* (Stellen Sie sich ganz einfach vor, daß die vier Karten flach ausgebreitet übereinander liegen.)

Der Wechsel von Karte zu Karte ist zunächst nicht möglich, doch eine Belohnung des weiteren technischen Fortschritts sind unterschiedliche Transportmöglichkeiten. Im Lauf der Zeit gewinnt Ihre Zivilisation die Fähigkeit, Funestis zu verlassen und die Abgründe zwischen den Planeten auf drei neuen Wegen zu überwinden:

- *Transporteinrichtungen* sind Terrainverbesserungen, die die Reise zwischen den Karten erlauben. Sobald Sie über die notwendigen Technologien verfügen, können Ihre Kolonisten, Nidus, Environeere oder Melior DIDO-Plattformen, Planetenbasen oder Gravitik-Gitter bauen.
- *Transporverbesserungen* sind Stadtverbesserungen, die, ähnlich wie Flughäfen im Originalspiel (auf Funestis nennt man sie Instaporter), einen schnellen Transport von Einheiten zwischen zwei Städten mit dieser Verbesserung erlauben. *Raumhäfen* funktionieren ähnlich wie Flughäfen, allerdings können mit ihrer Hilfe Einheiten zwischen den Welten bewegt werden. (Instaporter dagegen arbeiten genau wie Flughäfen: Sie können Einheiten nicht zwischen den Welten bewegen.)
- *Interstellare Raumschiffe* sind fortschrittliche Einheiten wie etwa Interceptor und HohMann, die die Reise zwischen den Welten durch eigene Kraft bewerkstelligen können. Einige von ihnen, beispielsweise Shuttles, können andere Einheiten transportieren.

Beachten Sie, daß einige Einheiten in der lebensfeindlichen Umgebung des Weltalls oder in extrem dünnen oder giftigen Atmosphären nicht überleben können. Weiterhin können nicht alle raumfähigen Einheiten auf Planeten mit Schwerkraft landen. Der Großteil Ihrer Einheiten unterliegt also bestimmten Beschränkungen, was die für sie zugänglichen Landkarten betrifft.

Einige Terrainarten auf jeder Welt gelten als unpassierbar, ihre Durchquerung ist also zu gefährlich oder zu schwierig für Bodeneinheiten. Nur bestimmte Spezialeinheiten können diese Art von Terrain überqueren.

Jede Zivilisation in diesem Spiel ist entweder menschlich oder nicht-menschlich. Obwohl viele Wissenschaften universal sind, gibt es doch einige spezifische Technologien, so daß jede Spezies über eigene Fortschritte verfügt. Zusätzlich können zwar viele Einheiten (überwiegend unbelebte oder genmanipulierte) sowohl von Menschen als auch Aliens gebaut werden, es gibt aber auch einige, die einer der beiden Spezies vorbehalten sind. Einige Einheiten sind auch natürlicher („barbarischer“) Herkunft und können von keiner Seite gebaut werden.

Viele der Einheiten haben neue Fähigkeiten. Eine davon ist natürliche Tarnung, eine Art der Unsichtbarkeit die so lange anhält, bis die Einheit zu kämpfen beginnt. Andere Einheiten sind vollkommen unbestechlich - manchmal wegen ihrer ethischen Stärke, manchmal aber auch ganz einfach deswegen, weil es keine Kommunikations- oder Verhandlungsgrundlagen gibt. Mächtige genmanipulierte Einheiten neigen dazu, sich als Individuen zu fühlen und weigern sich oft, aufgelöst zu werden. In der Civilopädie sind die neuen Eigenschaften der jeweiligen Einheiten zu finden.

Die Namen bestimmter Grundlagen von Civilization wurden geändert, um sie für ein Science-fiction-Geschehen stimmiger zu machen. Anstatt Handelsgüter aus bestimmtem Terrain zu gewinnen, sammeln Sie nun Daten (genetische und andere) über die örtliche Biosphäre, die als Handelsgüter dienen. Die meisten dieser Änderungen sollten selbsterklärend sein. Falls Sie auf Begriffe stoßen sollten, die auch nach der Lektüre dieses Kapitels nicht klar sind, so schlagen Sie bitte in der CIVILOPÄDIE nach.

WIE SIND SIE DORTHIN GEKOMMEN?

Der erste Versuch, Planeten von anderen Sternen zu kolonisieren war in der frühen Phase, ging aber gut voran. Um an den Erfolg des ersten historischen Pionierschiffes anzuschließen, starteten die Verantwortlichen ein zweites Schiff. Dieses zweite Kolonieschiff, gefüllt mit ausdauernden und fleißigen Siedlern, flog einen ähnlichen, wenngleich leicht verschobenen Kurs wie das erste - immerhin ändert die Sterne im Laufe der Jahre ihre Position zueinander.

Unterwegs traf das Schiff auf etwas, das nur als ein Artefakt beschrieben werden kann. Die eindeutig künstliche und offensichtlich fremdartige Einrichtung war ein Vielfaches größer als das lächerliche Kolonieschiff. Nach einer kurzen Diskussion und einer schnellen Abstimmung änderten die Siedler den Kurs, um die Einrichtung zu untersuchen. Keiner kann sich genau daran erinnern, was als nächstes geschah, aber es ist sicher, daß während der Annäherung an das Artefakt Energiemuster um das Kolonieschiff aufgebaut wurden. Die Überlebenden nahmen an, daß die Annäherung des Kolonieschiffes eine Art von Verteidigungsmechanismus ausgelöst haben mußte.

Die Besatzung und die Passagiere des Raumschiffs befanden sich plötzlich im schnellen Anflug auf ein unbekanntes Planetensystem, das einen Roten Zwerg umkreiste. Durch die Beschleunigungskräfte, die ein Vielfaches über den Belastungsgrenzen des Raumschiffs lagen, waren die Steuersysteme derart beschädigt worden, daß eine Reparatur nicht mehr möglich war. Der Besatzung wurde bald klar, daß sie nach einem Platz für eine Notlandung suchen mußte - und zwar möglichst schnell. Merkwürdigerweise führte sie ihre Flugbahn direkt zum zweiten Planeten des Systems - die einzige Welt in Reichweite, auf der nach teleskopischen Beobachtungen ein Überleben einigermaßen möglich war.

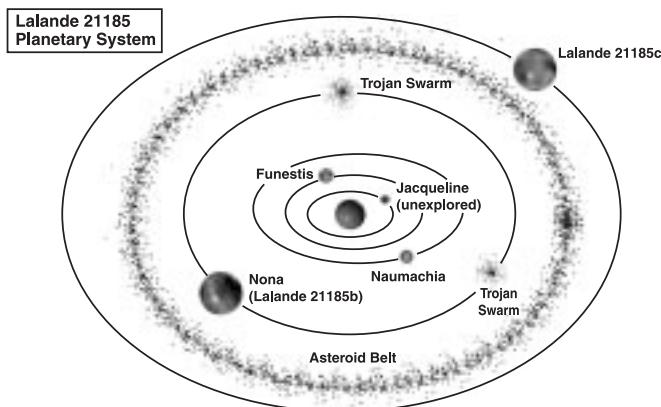
Leider bewegte sich das Schiff zu schnell und flog außerhalb seiner Betriebsgrenzen. Um die Triebwerke zu schonen und die Geschwindigkeit für einen sicheren Anflug zu erreichen, versuchte die Besatzung, einen der örtlichen Riesenplaneten für ein Bremsmanöver zu umfliegen. Fliehkräfte und andere Belastungen rissen das Schiff während dieses Manövers auseinander, doch die Teile bewegten sich weiter in Richtung des Zielplaneten.

Durch ein Wunder überlebten einige Gruppen nicht nur das Auseinanderbrechen, sondern auch den Anflug und die darauf folgende feurige Landung. Sie sind der Anführer einer dieser unglaublich glücklichen Gruppen. Die anderen Gruppen wurden überall auf dem Planeten verstreut und es kann auch vereinzelte Überlebende geben, die in Wrackstücken leben. Über die Gefahren, die der Planet selbst bereithält, kann nur geraten werden. Es sieht so aus, als könnte der Planet lange genug für Unterstützung sorgen, bis die Heimatwelt eine Rettungsoperation startet - vorausgesetzt, man weiß, was passiert ist und wo Sie sind. Mit etwas Arbeit könnte der Planet aber auch noch länger bewohnbar sein.

Wie bei jedem Schiffbruch besteht Ihr langfristiges Ziel darin, nach Hause zurückzukehren - oder zumindest dafür zu sorgen, daß Ihre Nachkommen es schaffen können. Die verheerende Landung hat dafür gesorgt, daß Sie überwiegend ohne Ausrüstung und Werkzeuge dastehen, die für die Kolonisation eines Planeten gedacht waren, also müssen Sie sich auf eine primitive Lebensweise einstellen. Ihre Zivilisation hat einen langen Weg vor sich: Sie muß Technologien neu entdecken und eine Infrastruktur aufbauen, die den Weg nach Hause erlaubt. Zum Glück starten Sie mit einigen fähigen Mitstreitern. Mit etwas Erfindungsgeist und viel Schweiß könnten Sie es vielleicht schaffen.

DAS SYSTEM LALANDE 21185

Nachdem Sie erst einmal die Grundprobleme des Überlebens gelöst haben, können Sie sich an die Erforschung eines Planetensystems machen. In **Civilization II: Test of Time** können Sie im Laufe der Zeit drei der Planeten erreichen, die diese fremde, abgelegene Sonne umkreisen. Sie beginnen das Spiel auf dem zweiten Planeten namens Funestis (zufällig der einzige, der lebensfreundlich ist) und können Ihr Imperium gegen Ende des Spiels bis zum Gasriesen Nona (Lalande 21185b) ausbauen.



DIE NEUE SONNE

Lalande 21185 ist etwas mehr als acht Lichtjahre von der Erde entfernt und ist damit der fünftnächste Stern zur irdischen Sonne Sol. (Bei den vier anderen handelt es sich um Proxima Centauri, das Binärsystem Alpha Centauri / Beta Centauri, Bernards Stern und Wolf 359. Im Sternbild Ursa Major ist er auf der nördlichen Hemisphäre fast jede Nacht sichtbar. Lalande 21185 gehört auch zu der wachsenden Anzahl der Sterne, bei denen Astronomen bereits das Vorhandensein von Planeten entdeckt haben.

ASTRONOMISCHE DATEN

Eine der Stärken von Civilization liegt schon immer in der Liebe zu Details und Realismus im Spiel. Auch bei der Auswahl des Sternsystems, das Sie kolonisieren sollen, wollten wir diesen Sinn für die Wirklichkeit beibehalten. Darum haben wir einen bestimmten Stern und sein Planetensystem ausgewählt, um darüber zu spekulieren. Für so etwas ist nicht jeder Stern geeignet, wie jeder gute Science-fiction-Autor bestätigen wird. Für alle Freunde genauer Informationen hier einige Daten von Lalande 21185:

Entfernung von Sol:	etwa 8,2 Lichtjahre
Scheinbare Helligkeit:	7,5 bis 7,6
Absolute Helligkeit:	10,4 bis 10,5
Rektaszension:	11 Grad 3 Minuten 21 Sekunden
Deklination:	+36 Grad 2 Minuten 24 Sekunden
Spektraltyp:	dM2 (kühl und rot)
Leuchtstärke:	0,0048 Sonnenleuchtstärke (dunkel)
Oberflächentemperatur:	3.000 bis 4.000 Grad Kelvin
Masse:	0,3 Sonnenmassen (klein)

Bei der neuen Sonne der Kolonisten handelt es sich um Roten Zwerge aus der Hauptlinie der Klasse M2, ähnlich wie Barnards Stern. Ähnlich wie die Erde sind Rote Zwerge stabil und vorhersehbar, allerdings viel kleiner und kälter. Anerkannte Theorien über Planetenbildung sagen aus, daß Welten, die um Rote Zwerge kreisen, relativ häufig vorkommen, allerdings gilt es als relativ unwahrscheinlich, daß sich im Umfeld eines Sterns mit so wenig Energieausstoß komplexe Lebensformen entwickeln. Das bedeutet nicht, daß Planeten eines Roten Zwergs ein schlechter Platz für die Existenz von Leben sind sondern nur, daß die Chancen, daß sich dort intelligentes Leben entwickelt, recht gering sind.

Am 11. Juli 1996 verkündeten George Gatewood und andere die Entdeckung von Planeten, die Lalande 21185 umkreisen. Bei beiden von der Erde aus beobachtbaren Planeten soll es sich um jupiterähnliche Planeten handeln: Einer von ihnen ein wenig kleiner, der andere mit der 1,6fachen Masse des größten Planeten unseres Sonnensystems. Von der Erde aus konnten keine kleineren Himmelskörper entdeckt werden

Nach astronomischen Berechnungen aus den 90ern bewegt sich Lalande 21185 mit 62 Meilen pro Sekunde durch das All, 52 Meilen pro Sekunde davon entfallen auf die Annäherung an die Erde. Die größte Annäherung an die Erde wird ungefähr im Jahre 22.000 nach Christus stattfinden.

FUNESTIS

Funestis wurde nicht unbedingt von einem Optimisten benannt (der Name ist vom lateinischen "funestus" abgeleitet, was soviel "Böses oder Tod verkündend" bedeutet), doch die Welt auf der sich die Überlebenden wiederfinden ist wesentlich erdähnlicher, als man hätte erwarten können. Insbesondere angesichts der Tatsache, daß die Sonne dieses Systems so wenig Ähnlichkeiten mit Sol, der Sonne der Erde, hat. Funestis ist der einzige problemlos bewohnbare Planet im System Lalande 21185

Dieser Planet gleicht nur sehr wenig den Heimatwelten der menschlichen und nicht-menschlichen Überlebenden. Obwohl einige seiner Terrains vertraut wirkt, ist seine Flora und Fauna jedoch völlig anders und manchmal ganz einfach bizarr. Für eine Heimatbasis reicht der Planet jedenfalls, doch die Ressourcen sind nicht überragend und der große Anteil an unpassierbarem Terrain kann Erforschung, Kolonisation und Handel zwischen den Kolonien ein wenig schwierig gestalten. Um die Kapazitäten für die Heimkehr zu schaffen, muß sich die Kolonie weiter ausbreiten, denn der Großteil der brauchbaren Ressourcen scheint sich anderswo im Systems zu befinden.

DER ORBIT

Selbst mit einem leistungsschwachen, primitiven Teleskop kann ein Beobachter vom Boden aus die riesigen Plattformen im Orbit von Funestis erkennen. Es ist für die meisten Leute recht offensichtlich, daß das System Lalande 21185 einst Heimat einer technologisch fortgeschrittenen Zivilisation war, die aus irgendwelchen Gründen Weltraumeinrichtungen in großem Maßstab baute. Während das Schicksal dieser Spezies so lange im Dunkeln bleibt, wie die Kolonien an die Oberfläche gebunden sind, so kann doch selbst das Studium der Abfälle der Alten zu Technologiesprüngen führen. Die Orbitalplattformen könnten auch strategische Militäroptionen bieten.

Durch Forschung und Industrie kann Ihr Imperium den Orbit von Funestis erreichen. Die Landkarte besteht überwiegend aus einem "Meer" aus Weltraum, in dem scheinbar zufällig riesige, alte Basen verstreut sind. Diese Plattformen wurden nicht gebaut, um von Ihrer Spezies bewohnt zu werden, aber mit der richtigen Technologie können Ihre entschlossenen Bürger etwas daraus machen. Der wissenschaftliche Fortschritt, der gewonnen werden kann, lohnt die Mühe.

NAUMACHIA

Kalte, felsige Welten mit minimaler Atmosphäre sind weit verbreitet. Naumachia gehört zu diesem Typ, aber das macht ihn nicht zum uninteressanten, kleinen Planeten. Die extrem niedrige Schwerkraft sorgt zusammen mit der normalen Molekularbewegung und einigen Abnormitäten im örtlichen Magnetfeld macht den Planeten zum einzigen bislang entdeckten Fundort von großen Mengen mikroskopischer Staubpartikel, die sich zu "Staubozeanen" zusammengeschlossen haben.

Mit etwas Zeit und Glück werden Sie die benötigten Technologien entwickeln und Einheiten bauen können, die eine Reise zwischen den Planeten erlauben. Der Nachbarplanet von Funestis ist hervorragend für Bergbau und Industrie geeignet, wenngleich er nicht unbedingt als idyllische Wohngegend bezeichnet werden kann. Die dortigen Siedlungen sind normalerweise wenig mehr als Minenaußenposten. Naumachia ist ein guter Ort, um Ihre Produktions- und Forschungsinfrastruktur auszubauen.

NONA

Nona ist der kleinere der beiden Riesenplaneten des Lalalande-Systems und umkreist den Zentralstern näher als sein größerer Bruder. Wie die meisten Gasriesen verfügt er über einen kleinen Felskern, der von enormen Mengen von Wasserstoff und anderen Gasen umhüllt ist. Weiterentwickelte Teleskope auf den Plattformen um Funestis haben die riesigen Klimazonen, regelmäßige Wolkenströme und -bewegungen und die auf Gasriesen üblichen, unvorstellbar heftigen Stürme aufgezeichnet. Diese Beobachtungen haben auch vielversprechende Hinweise auf künstliche Einrichtungen auf Nona ergeben. Wenn sie aus dieser Entfernung auf einem Planeten solcher Größe sichtbar sind, dann müssen diese Einrichtungen wahrhaft gigantische Ausmaße haben.

Die meisten Experten stimmen darin überein, daß dies ein Hinweis dafür sein könnte, daß die Spezies, die die Orbitalplattformen um Funestis gebaut hat, ähnliche Konstruktionen in stabilen Tiefen der Atmosphäre von Nona errichtet hat. Wenn dies wahr ist, dann wären diese Plattformen der einzige sichere Ort, um auf dieser Welt sicher zu landen und zu bauen. Es versteht sich natürlich fast von selbst, daß die Forschungsmöglichkeiten auf diesem Planet selbst die kühnsten Träume der Wissenschaftler übertreffen würden.

BEWEGUNG ZWISCHEN DEN WELTEN

Eines der wichtigsten Ziele im Science-fiction-Spiel ist das Erlernen der Möglichkeit, von einer Welt zur anderen zu reisen - also, sich von einer Landkarte zur anderen zu bewegen. Wie wir bereits in den Konzepten erwähnt haben, verfügen einige Einheiten wie Rocket Man oder Shuttle über die Fähigkeit, das All zu durchqueren, einige können dabei andere Einheiten transportieren. Andere Einheiten müssen einen speziell vorbereiteten Startplatz benutzen. Wiederum andere Transportmittel werden von den Bewohnern bestimmter Städte eingerichtet.

Die unterschiedlichen Reisemöglichkeiten zwischen den verschiedenen Welten mögen zu Beginn etwas verwirrend erscheinen, mit der Zeit werden Sie jedoch ein Gespür dafür entwickeln. Es hilft ungemein, sich das Lalande-System als einen Stapel aus vier übereinander liegenden Ebenen vorzustellen. Zusätzlich zu den normalen x- und y-Achsen (Länge und Breite) existiert nun eine "vertikale" Dimension, die z-Achse. Vier unterschiedliche Landkarten sind entlang dieser neuen Achse angebracht, und jedem Terrainquadrat auf einer Weltkarte entspricht ein Terrainquadrat, das "darüber" oder "darunter" liegt. Wenn sich beispielsweise eine Einheit bei den Koordinaten (15, 35) auf Funestis befindet, so kann sie sich normal auf der Oberfläche bewegen, oder sie könnte nach oben zu den Koordinaten (15, 35) im Orbit springen oder einer auswärts gerichtete Hohmann-Flugbahn nach (15, 35) auf Naumachia oder gar Nona folgen.

Es gibt verschiedene Arten, sich zwischen den Welten zu bewegen, allerdings müssen zwei Bedingungen erfüllt werden, die die Einheit und das Terrain betreffen: Als erstes muß die sich bewegende Einheit (und alle ihre Passagiere) in der Lage sein, am Zielort zu existieren. Ansonsten kann sie nicht dorthin reisen oder transportiert werden. Viele Einheiten können in der lebensfeindlichen Umgebung des Weltalls (Orbit) oder in extrem dünnen (Naumachia) oder giftigen (Nona) Atmosphären nicht überleben. Weiterhin können nicht alle raumfähigen Einheiten auf Planeten mit Schwerkraft landen, auch sind einige Einheiten für sehr bestimmte Umgebungen entwickelt worden. Der Großteil Ihrer Einheiten unterliegt also bestimmten Beschränkungen, was die für sie zugänglichen Landkarten betrifft.

Als nächstes muß das Terrainquadrat auf der Zielkarte (wohin sich die Einheit bewegen will) vom gleichen Typ (Land oder Meer) sein wie das, auf dem sich die Einheit gerade befindet. Bodeneinheiten können nur von Land- zu Landquadrat, Marineeinheiten nur von Meer- zu Meerquadrat wechseln. Jede Landkarte hat unterschiedliche Landmassen und Ozeane, so daß das Finden eines geeigneten Orts für den Transport zur Geduldsprobe werden kann. Einheiten können die Karten nicht von Bord eines Transportschiffs aus wechseln. Wenn eine Einheit die Möglichkeit hat, zwischen den Karten zu wechseln, so wird dies durch eine Farbänderung des Einheitenschlüssels angezeigt.

Beachten Sie, daß Einheiten mit eingebauter Transportfähigkeit nicht innerhalb eines Stadtquadrats die Karten wechseln können - es sei denn, die Stadt verfügt über einen Raumhafen, der in diesem Fall den Transport übernimmt. Andernfalls müssen sich diese Einheiten wegen der Sicherheit der Stadtbewohner mindestens ein Terrainquadrat von einer Stadt entfernt aufhalten, bevor der TELEPORT-Befehl aktivierbar ist.

ÜBERPRÜFEN SIE DAS BEFEHLSMENÜ

Sie können jederzeit das BEFEHLE-Menü verwenden um festzustellen, ob und wann sich eine Einheit zwischen den Welten bewegen kann.

Wenn sich die aktive Einheit auf einer Transporteinrichtung befindet oder eine eigene Transportmöglichkeit besitzt, so erscheint TELEPORT in der Liste der möglichen Befehle. Wenn das Zielterrain nicht geeignet ist oder die Einheit am Zielort nicht überleben kann, so erscheint dieser Befehl in Grau.

Eine ähnliche Regel gilt für die Stadtverbesserung Raumhafen: Wenn die aktive Einheit an keinem der möglichen Zielorte eines Raumhafens überleben kann, so ist der entsprechende Befehl nicht anwählbar.

Die ersten Transportmöglichkeiten, die technisch zugänglich werden, sind DIDO-Plattformen (Direkt In Den Orbit), die sich außerhalb von Stadtquadranten befinden müssen, um die Bevölkerung vor Hitze, Lärm und eventuellen Funktionsstörungen zu schützen. Wo ist der geeignete Standort für Startvorrichtungen? Solche Stellen sind nicht immer leicht zu finden. Stellen Sie zunächst einmal sicher, daß Sie über eine Einheit verfügen, die zumindest eine DIDO-Plattform errichten kann. (Planetenbasen und Gravitik-Gitter bieten mehr Zielorte an, sind aber erst später im Spiel zugänglich.) Bewegen Sie die Einheit an einen Ort, an dem Sie einen Startplatz errichten wollen. Wenn das örtliche und das Zielterrain geeignet sind (passierbares, nicht besetztes Bodenterrain), wird der Befehl TELEPORTER BAUEN aktiv. Falls Ozean oder andere Hindernisse am anderen (wahrscheinlich unerforschten) Ende des Transportwegs einen Bau verhindern, ist der Befehl nicht anwählbar. Bewegen Sie die Einheit auf ein anderes Quadrat und versuchen Sie es erneut.

Mit der Entdeckung neuer Welten und dem Verfügbarwerden weiterer Ziele wird die Auswahl der Bauorte flexibler und komplexer. Beachten Sie beim Bau der Transporter auch deren strategischen Wert. Denken Sie auch daran, daß Sie die Transporter anderer Zivilisationen benutzen können und daß eine einzige, gut plazierte Einheit ausreicht, um den Betrieb eines Transporters zu verhindern.

MENSCHEN UND ANDERE SPEZIES

Durch einen Zufall, der so unwahrscheinlich ist, daß es fast schon wieder verdächtig ist, sind die Kolonieschiffe zweier extrem unterschiedlicher Spezies zu ungefähr der gleichen Zeit auf dem Planeten abgestürzt. Unglücklicherweise kann sich keine der daraus entstandenen Splitterkolonien den Luxus leisten, über die Ursachen für diesen Zufall zu spekulieren. Das Überleben steht ganz oben auf der Tagesordnung, danach die Rückkehr in die Heimat - sofern möglich.

Jede Zivilisation in diesem Spiel ist entweder menschlich oder nicht-menschlich. Was macht das für einen Unterschied aus? Mehr als einen. Obwohl viele Wissenschaften universal sind, gibt es doch einige spezifische Technologien, so daß jede Spezies über eigene Fortschritte verfügt. Als Folge können zwar viele Einheiten (überwiegend unbelebte oder genmanipulierte) sowohl von Menschen als auch Aliens gebaut werden, es gibt aber auch einige, die einer der beiden Spezies vorbehalten sind. Auch einige Stadtverbesserungen und das eine oder andere Wunder sind bestimmten Spezies vorbehalten.

Um die Angelegenheit noch etwas komplizierter zu machen, können die beiden Spezies nicht miteinander kommunizieren. Erst wenn Sie das labyrinthische Puzzle der Kommunikationsmöglichkeit mit anderen Spezies (Xenolinguistik) gelöst haben, können Sie Kontakte zu anderen Spezies aufnehmen. Das kann zu

einigem Ärger führen, insbesondere zu ungewollten militärischen Auseinandersetzungen. Vergessen Sie in der Hitze des Gefechts jedoch nicht, daß die Kommunikation mit anderen Spezies einen wichtigen Schritt für die Heimkehr bedeutet. Sofern Sie keinen militärischen Sieg anstreben, können Sie das Spiel nicht gewinnen, wenn Sie die andere Spezies vollständig auslöschen. Es wird eine Zeit kommen, zu der Sie gewisse Schlüsseltechnologien austauschen müssen, um den Gasriesen Nona erreichen oder den überlichtschnellen Antrieb entwickeln zu können. Langer Rede kurzer Sinn: Wenn Sie die Geschicke der Menschen lenken, löschen Sie nicht alle nicht-menschlichen Zivilisationen aus. Wenn Sie die Geschicke eines nicht-menschlichen Imperiums lenken, löschen Sie nicht alle menschlichen Kolonien aus.

Aus dem Namen wird nicht immer ganz ersichtlich, welche Zivilisation zu welcher Spezies gehört. Die folgende Liste kann bei der Klärung der Zugehörigkeit helfen.

Menschlich Cadre, True Colony, Clerisy, Engineers, Star Officers, Funesti, Seekers, Uridians, Enclave, Liberests, Sciolists, Observers

Nicht-menschlich Ellecor, Grau, Iihibati, Ponn Jahr, Vallan, Det Pin, Selephon, Jilda, Ka Rhee

Mit der Zeit machen Fortschritte in der Biotechnologie die Grenzen zwischen den Spezies durchlässig, obwohl dabei die Forschungsgrenzen zwischen den Spezies nicht überschritten werden. Zu einem gewissen Punkt vermischen sich menschliche und nicht-menschliche Genetik, wodurch eine forgeschrittene, flexiblere Lebensform entsteht. Diese neue Lebensform, entstanden durch den Erfolg der Wissenschaft, nennt sich *Proteus sapiens*.

MODIFIZIERTE CIV-GRUNDWERTE

Um dem Thema Science Fiction gerecht zu werden, unterscheiden sich im Lalande-System viele im Laufe der Zeit so vertraut gewordene Elemente (Fortschritte, Einheiten, Terrain usw.) vom ursprünglichen **Civilization**. Dieser Abschnitt faßt die wichtigsten Punkte zusammen. Weitere Details liefern das **Poster**, die **Terrainreferenz** und die **CIVIOPÄDIE**.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Das Science-fiction-Spiel ist generell schwieriger als das Original-Spiel. Ein Grund dafür ist die Tatsache, daß Ihre Kolonisten in einer völlig neuen Umgebung gelandet sind und nicht mehr über die für eine Kolonisation notwendigen Werkzeuge und Ressourcen verfügen. Weiterhin kompliziert die artspezifische Beschränkung von Forschung und Kommunikation die Angelegenheit erheblich. Und außerdem dauert die Erforschung und Eroberung von vier Welten eben etwas Zeit. Und als ob das nicht schon genug wäre: Alle Fortschritte, Einheiten, Verbesserungen und Weltwunder sind mehr oder weniger anders - obwohl einige von ihnen ähnliche Funktionen haben. Diese fehlende Vertrautheit kann die ersten Spiele in den neuen Welten für alle Spieler schwieriger gestalten. Wenn Sie **Civilization** mit einem bestimmte Schwierigkeitsgrad gespielt haben, empfehlen wir, Ihr erstes Science-fiction-Spiel mit einem um eine Stufe geringeren Schwierigkeitsgrad zu beginnen.

Wie beim Original-Spiel ändert sich eine Reihe von Faktoren dem Schwierigkeitsgrad entsprechend, darunter die allgemeine Unzufriedenheit unter Ihren Bürgern, die durchschnittliche Zahl der Barbareneinheiten bei Überraschungsangriffen, die Geschwindigkeit des technologischen Fortschritts und die Gesamtzahl der Runden in diesem Spiel.

Spezies: Dieses leichteste Niveau empfehlen wir unseren Neulingen. Das Programm gibt dem Spieler Entscheidungshilfen.

Genus: Bei diesem Spielniveau dauert das Erreichen der Zivilisationsfortschritte länger. Es ist besonders für Spieler geeignet, die die CIVIOPÁDIE nicht überstrapazieren, sondern die Planeten auf eigene Faust erkunden wollen.

Familie: Bei diesem Schwierigkeitsgrad kommen die Fortschritte viel langsamer. Sie benötigen ein Gespür für den neuen Technologiebaum um zügig voranzukommen sowie etwas Erfahrung und Talent, um zu gewinnen.

Ordnung: Erfahrene und qualifizierte Spieler spielen oft auf diesem Niveau, wo die langsame Geschwindigkeit der Fortschritte und der brodelnde Aufruhr der Bürger eine echte Herausforderung bieten.

Klasse: Die ideale Einstellung für alle, die sich mit den neuen Gegebenheiten gut auskennen. Ihre Gegner halten sich nicht mehr zurück, und wenn Sie gewinnen wollen, dann müssen Sie es sich verdienen.

Phylum: Die größte **Civilization**-Herausforderung für alle, die meinen, Sie können gewinnen. Sie müssen eine virtuose Leistung zeigen, um auf diesem Niveau zu überleben.

AKTIVITÄTEN DER BARBAREN

Die Einstellungen für die Aggressionsstufe der Barbaren im Spiel haben sich etwas geändert:

Nur Wracks: Spieler, die Barbaren wirklich nicht mögen, können diese "ideale Welt" wählen. Die einzigen Barbaren sind durchgedrehte Überlebende des Absturzes oder örtliche Organismen, die in Absturzstellen hausen. Sie müssten diese Situation jedoch wirklich ganz ausnutzen, um die damit verbundene schwere Punktestrafe auszugleichen.

Sporadische Angriffe: Überlebende und Aliens erscheinen gelegentlich, jedoch nur halb so häufig und in kleineren Zahlen als bei schwierigeren Spielen. Es gibt eine leichte Punktestrafe bei diesem Niveau.

Öko-Verteidigung: Heimische Organismen und Verrückte, die Funestis vor den Kolonisten "beschützen" wollen, tauchen regelmäßig und in gemäßigten bis großen Gruppen auf. Dieser Level entspricht der "Standard"-Barbarenaktivität im Originalspiel Civilization. Dieses Niveau hat keinen Einfluß auf Ihren Punktestand.

Gaias Zorn: Sie wollten es ja so haben! Die Welt ist voll von aggressiver einheimischer Flora und Fauna und die Überlebenden laufen massenhaft Amok. Wenn Sie das überleben, erhalten Sie einen Punktebonus.

TERRAIN

Wie Sie zu Beginn zweifellos feststellen werden, unterscheidet sich das Terrain in diesem System doch sehr von dem auf der Erde. (Die besonderen Ressourcen sind ebenfalls völlig neu.) Genaue Informationen finden Sie in der Terrainreferenz und der CIVIOPÁDIE, aber wir wollen Ihnen an dieser Stelle schon eine kurze Einführung in das Terrain von Funestis geben, dem Planeten, auf dem Sie abgestürzt sind und den Sie zuerst erforschen müssen.

Salzebenen Dieses flache, trockene und mineralreiche Terrain ist schwer zu durchqueren.

Prärien Diese ausgedehnten Ebenen aus fremdartigen Gräsern erinnern an die alte Erde.

Gramineae Die Grasländer von Funestis wurden von einem Wissenschaftler der Expedition so genannt - "gramineae" ist das lateinische Wort für "Gräser".

Brennende Bäume	Viele Pflanzenarten auf der Erde nutzen das Feuer, um ihre Samen zu verbreiten, doch diese Wälder gehen einen aktiveren Weg: Sie haben sich so weit entwickelt, daß sie sich gelegentlich selbst entzünden.
Vorgebirge	Dieses hügelige Gelände scheint der bevorzugte Bauort der inzwischen verschwundenen, früheren Imperien auf Funestis gewesen zu sein.
Berge	Die Berge von Funestis sind eine Quelle brauchbarer Mineralien und lassen sich gut verteidigen.
Tundra	Dieses kühle Terrain, nach ähnlichem Gelände auf der Erde benannt, unterstützt einige Lebensformen.
Polargebiete	Wie auf der Erde, so sind auch auf Funestis die Polargebiete kalt und für die meisten Lebensformen unwirtlich.
Willies	Dieses unpassierbare Terrain erinnert an Sumpfe auf der Erde, doch die Ähnlichkeit hört an der Oberfläche auf. In diesen Feuchtgebieten gedeihen einige der seltsamsten Pflanzen, die jemals entdeckt wurden.
Saure Marschen	Auch dieses Terrain ist unpassierbar, da es die meisten Substanzen korrodieren läßt. Trotz der widrigen Umstände finden sich dort gewisse Lebensformen.
Ozeane	Mit seinen zahlreichen aus dem Weltraum sichtbaren Wasserflächen schien Funestis ein idealer Planet für eine Kolonisierung zu sein.
Auf Funestis tauchen kleine Stämme in von Wrackstücken des abgestürzten Raumschiffs auf. Im Orbit bestehen sie aus Stasiskugeln - Überreste, die von den technisch überlegenen Vorbewohnern hinterlassen wurden.	

EINHEITEN

Obwohl Sie Ihre Zivilisation und Ihr Militär praktisch von Null aus aufbauen müssen bedeutet das nicht, daß Sie Funestis mit Phalanzen oder Speerkämpfern erobern müssen - schon gar nicht, wenn Sie ein nicht-menschliches Imperium regieren. Sie haben Ihre Wissensbasis nicht vollständig verloren, sondern es geht vielmehr darum, Ihre technisch-industrielle Fähigkeiten neu zu erschaffen. Daher sind die Einheiten im Science-fiction-Spiel auch völlig anders ausgefallen als im Original-Spiel.

Es gibt einige Kategorien von Einheiten. Einige können von beliebigen Spezies gebaut werden und gelten als "universale" Einheiten. Es handelt sich dabei überwiegend um mechanische und genmanipulierte Einheiten. Die Verfügbarkeit einiger Einheiten kann auf eine der beiden Spezies beschränkt sein. Dabei handelt es sich meistens um Einheiten, die besonders ausgebildete oder ausgerüstete Soldaten repräsentieren. Die Korsareneinheit beispielsweise basiert auf Lektionen aus der irdischen Geschichte und kann daher nur von menschlichen Zivilisationen ausgebildet werden. Dann gibt es noch einige Einheiten, die nur als Barbaren auftauchen. Niemand kann sie bauen, aber man könnte in die Lage kommen, einige von ihnen zu kontrollieren.

Hier ist ein wenig Grundlagenwissen für die Kolonisierung von Funestis:

- **Kolonisten** sind die menschliche, raumfahrende Variante der alten irdischen Siedlereinheiten. Für alle, die nicht mit dem Original-Spiel vertraut sind: Diese Einheiten können Städte gründen, Straßen bauen, Terrain verbessern und Festungen errichten. Mit wachsendem Wissen können Kolonisten sogar Transporteinrichtungen bauen, die Funestis mit den Orbitalplattformen verbinden. **Environeere** sind ihre fähigeren robotischen Nachfolger. Ähnlich wie Ingenieure können diese Einheiten komplexere Aufgaben wie Terraforming durchführen und einfachere Arbeiten schneller erledigen.
- Die **Nidus** sind die nicht-menschlichen Siedlereinheiten. Die fortschrittlicheren Varianten der Nidus sind die **Melior**.
- **Diplomaten** haben in den menschlichen Kolonien die gleiche Funktion wie auf der Erde. Sie können diplomatische Beziehungen mit anderen Stämmen aufnehmen, Gegenspionage betreiben, fremde Städte auskundschaften und gegnerische Einheiten bestechen.
- **Mediatoren** wickeln die diplomatischen Angelegenheiten nicht-menschlicher Zivilisationen ab. Sie verfügen über die gleichen Fähigkeiten wie Diplomaten.
- Der **Salmagundy** ist eine fortgeschrittene diplomatische Einheit, ein Flickwerk aus menschlicher und nicht-menschlicher Genetik, und steht beiden Spezies zur Verfügung.
- **Arabber** sind die frühen Handelseinheiten auf Funestis. Wie die Karawanen der alten Erde bestehen sie aus einfachen Wagen mit Zugtieren. Im Laufe der Entwicklung werden Arraber durch die **Hi-DIE-Tanker** ersetzt.

Wie immer können Sie die gebauten Einheiten im Bericht des Verteidigungsministers einsehen, die CIVILOPÄDIE hält ausführliche Informationen über die verschiedenen Einheiten bereit

FORTSCHRITTE

Für das Science-fiction-Spiel wurde der Technologiebaum vollständig überarbeitet. Wenn Sie schon einmal **Civilization** gespielt haben, dürften Sie sich mit den Fortschritten recht vertraut fühlen. Die so gemachten Erfahrungen helfen Ihnen in diesem neuen Planetensystem jedoch nur wenig. In Lalande 21185 sind nicht alle Fortschritte in Technologie und Gesellschaft allein durch das Ansammeln von Wissen durch Forschung zugänglich. Einige Fortschritte, speziell die für Ihre ersten Versuche des Überlebens und des Aufbaus einer stabilen Gemeinschaft repräsentieren die Verwendung von Genialität. Die Kolonisten haben einen großen Teil ihrer Ausrüstung und Vorräte bei der Bruchlandung verloren und müssen nun neu erfinden und neu aufbauen, um nach Hause zurückkehren zu können. Gestrandete Bevölkerungsgruppen müssen Wege finden, um Dinge, die bereits bekannt oder sogar allgemein gebräuchlich sind, mit den wenigen zur Verfügung stehenden Ressourcen zu tun. (Wenn Sie dies nicht so recht nachvollziehen können, dann begeben Sie sich doch mal mit nichts anderem als den Kleidern auf dem Leib in die Wälder und versuchen Sie, ein Flugzeug zu bauen.) Denken Sie daran: Den Weg durch den neuen Technologiebaum zu finden ist ein Teil des Vergnügens. Die CIVILOPÄDIE ist immer für Sie da, falls Sie sich einmal verirren.

Als Ausdruck der unbestreitbaren kulturellen Kluft zwischen den menschlichen und nicht-menschlichen Zivilisationen sind einige Fortschritte (und die daraus resultierenden Einheiten oder Verbesserungen) nur einer der beiden Spezies zugänglich. Das bedeutet, daß es *Einheiten, Verbesserungen und Wunder* in

diesem Spiel gibt, die Sie nicht bauen können. Doch auch wenn Sie einen Fortschritt nicht selbst erforschen können, so besteht die Möglichkeit, daß Sie die entsprechenden Einheiten auf anderem Wege erhalten können. Es gibt einige seltene Technologien, die nur von einer der Spezies entdeckt werden können, wohl aber von der anderen verstanden werden, so daß ein Tausch oder Diebstahl möglich ist. Diese Fortschritte sind in der Tat wichtig, um den Gasriesen erreichen und seine gefährlichen Geheimnisse entdecken zu können.

VERBESSERUNGEN UND WUNDER

Alle Stadtverbesserungen und Weltwunder wurden umbenannt und an andere Fortschritte gekoppelt - und es gibt auch völlig Neues.

Im Science-fiction-Spiel spiegeln die Stadtverbesserungen und die Welt (System-)Wunder die Umwelt wider. Wegen der Kontinuität funktionieren die meisten von ihnen jedoch wie das entsprechende Gegenstück aus dem Original-Spiel. Das Wunder Morphonattraktor beispielsweise rüstet bestehende Einheiten automatisch auf, wenn sie durch technische Fortschritte veralten. Das klingt vertraut, oder?

Eine ganz neue Stadtverbesserung für Überlebenden auf Lalande ist ebenfalls vorhanden: der Raumhafen. Dieser funktioniert wie ein Flughafen zwischen den Welten und erlaubt pro Runde und Stadt den Transport einer Einheit zwischen zwei beliebigen Städten auf beliebigen Karten, sofern beide Städte über einen Raumhafen verfügen. Sie müssen den Fortschritt Quantengravitik entdecken, bevor Sie diese Verbesserung bauen können. (Verwechseln Sie den Raumhafen nicht mit dem Instaporter - letzterer kann Einheiten nur zwischen Städten auf der selben Landkarte transportieren.)

Wie bereits erwähnt, sind auch einige Stadtverbesserungen und Wunder nur einer der beiden Spezies zugänglich. Wenn Ihnen ein wichtiger Bestandteil für Ihre Strategie zu fehlen scheint, dann konsultieren Sie das **Poster** oder die **CIVIOPÄDIE**: Es könnte sein, daß das, was Sie wollen, nur für die andere Seite verfügbar ist.

GEWINNEN

Es gibt auch im Science-fiction-Spiel verschiedene Wege zum Sieg. Natürlich können Sie gewinnen, indem Sie alle anderen Zivilisationen des Systems auslöschen. Es gibt auch ein Äquivalent für den friedlichen Sieg im Original-Spiel: eine triumphale Rückkehr zur Erde mit einem überlichtschnellen (ÜL-)Raumschiff. Wie der Bau des Raumschiffes für die Abreise von der Erde, so ist auch der Bau des ÜL-Schiffs ein Unternehmen mit enormen Ausmaßen. Sie bauen das Schiff, indem Sie verschiedene Komponenten zusammenfügen, bis das Schiff endlich die Fähigkeit hat, die lange Reise erfolgreich zu bewältigen.

Als zusätzliche Alternative gibt es im Lalande-Spiel auch noch den "Sieg durch Forschung". Jene Zivilisation, die es schafft, die alten Riesenwächter auf Nona zu besiegen und die Geheimnisse der längst untergegangenen Alien-Zivilisation zu lüften (oder das Wissen auf eine andere Weise erhält), kann mit der Erforschung der Technologie des ErdTors beginnen. Letzteres erlaubt die sofortige Rückkehr zur Erde und zählt ebenfalls als Sieg.

WICHTIGER HINWEIS:

Die Zivilisationen anderer Spezies sind wichtig für den Erfolg, wenn Sie einen friedlichen Weg zum Sieg einschlagen wollen. Sie können nicht gewinnen, wenn Sie sie alle auslöschen. Zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel müssen Sie gewisse Schlüsseltechnologien austauschen, um den Gasriesen Nona erreichen oder den überlichtschnellen Antrieb entwickeln zu können. Langer Red kurzer Sinn: Wenn Sie die Geschicke der Menschen lenken, löschen Sie nicht alle nicht-menschlichen Zivilisationen aus. Wenn Sie die Geschicke eines nicht-menschlichen Imperiums lenken, löschen Sie nicht alle menschlichen Kolonien aus.



MIDGARD: DAS FANTASY-REICH

Das Fantasy-Spiel findet auf mehreren Ebenen im mythischen Reich Midgard statt, wo magische Kreaturen und Kräfte Teil der Wirklichkeit sind. Die grundlegende Spielweise in diesem Szenario gleicht natürlich dem normalen Civilization, doch es gibt einige wichtige Unterschiede und viele zusätzliche Elemente zu beachten. Das Midgard-Szenario spielt in der Fantasy-Welt - seine Vorgaben und Siegesbedingungen sind etwas anders.

FANTASTISCHE KONZEPTE

Das Fantasy-Reich Midgard ist seltsam und geheimnisvoll – gefüllt mit ungewöhnlichen Tieren und Pflanzen. Diese Welt hat vier verschiedene bekannte Ebenen, vier eigene Welten, die Sie erforschen können. Wenn es Ihnen hilft, stellen Sie sich diese Ebenen wie die Schichten einer Torte vor, einer über der anderen. *Jedes Stück Terrain einer Welt korrespondiert direkt mit demselben Stück über und/oder unter ihm.*

Sprünge von Karte zu Karte können auf drei neue Weisen vorgenommen werden:

- *Transporter* sind Terrainverbesserungen wie Tunneleingänge oder Tore nach Hel, die Reisen zwischen den Ebenen ermöglichen. Nutzen Sie die vorhandenen Übergänge, denn nur sehr wenige Einheiten können neue erschaffen.
- *Transportverbesserungen* sind Stadtverbesserungen, die – wie Flughäfen – schnelle Transporte zwischen zwei Städten erlauben, die beide über diese Verbesserung verfügen. Astralportale funktionieren genau wie Flughäfen, mit dem wichtigen Unterschied, daß sie Einheiten zwischen Welten hin- und herbewegen können.
- *Reisende* sind die wenigen Einheiten, wie Tümmlerschulen, die aus eigener Kraft zwischen den Ebenen hin- und herreisen können. Einige von ihnen können andere Einheiten zu verschiedenen Welten tragen, doch nur, wenn die Passagiere imstande sind, dort zu überleben.

Einige Terraintypen in jeder Welt sind *unpassierbar* – das bedeutet, daß es für Bodeneinheiten zu gefährlich oder schwierig ist, sie zu überqueren. Nur gewissen Spezialeinheiten können diese Terraintypen überqueren.

Jedes Volk in diesem Spiel entstammt einer der vier Welten. Zudem verfügt jede Rasse über ihre eigenen Fortschritte und Einheiten. *Nur bestimmte Einheiten (meist Gebäude oder Vehikel) können von allen Völkern gebaut werden.* Zur Krönung alldessen haben einige Einheiten neue Eigenschaften. Diese umfassen magische Unsichtbarkeit, die Standfestigkeit, unbestechlich zu sein sowie genug Willensstärke, um es *abzulehnen*, aufgelöst zu werden. In der CIVILOPÄDIE finden Sie eine Auflistung, welche Einheiten die neuen Fähigkeiten haben.

Die Namen gewisser Civilization-Grundlagen wurden an das Fantasy-Szenario angepaßt. Statt wissenschaftlicher Forschungen wird hier die Suche nach magischen Fortschritten betrieben. Die meisten dieser Änderungen sind offensichtlich. Wenn Sie auf welche stoßen, mit denen Sie Probleme haben, sehen Sie bitte in der CIVILOPÄDIE nach.

DIE VIER WELTEN

Ganz Midgard ist in vier Teile gespalten: die Oberflächenwelt, die Wolkenwelt, die Untersee-Region sowie die Unterwelt. Die Oberflächenwelt ist das eigentliche Midgard, das Mittelstück, das alle anderen Welten verbindet. Alle sieben Rassen haben Zugang zu diesem Reich, und hier haben Menschen, Elfen und Heiden ihre Heimat. Das Meervolk lebt in der Untersee-Region, die Wolken sind die Wohnstatt der Buteo-Rasse, und die Unterwelt schließlich wird von den Goblins und Stygianern beherrscht.

Während viel von dem Terrain Midgards dem des Originalspiels entspricht (Ozean ist z.B. noch immer Ozean), gibt es auch viele Unterschiede. Einzelheiten darüber, welche Geländetypen zu welchen Geländetypen umgewandelt werden können, was wo produziert wird etc. finden Sie in der **Terrainreferenz** oder der **CIVIOPÄDIE**. Einige Geländearten sind unpassierbar - so können die meisten Bodeneinheiten das Urgestein der Untersee-Region und der Unterwelt nicht passieren. Alle Rassen werden früher oder später Einheiten haben, die diese Bereiche passieren können, doch seien Sie gewarnt, daß diese Geländetypen an einigen sehr merkwürdigen Stellen auftreten!

LAND UND SEE

Es ist hilfreich, sich daran zu erinnern, daß jede der Welten in "Land" (für Bodeneinheiten) und "See" (für Marine-Einheiten) geteilt ist. Flugeinheiten können beide Geländearten passieren und werden auch von "unpassierbarem" Gelände nicht beeindruckt.

DIE OBERFLÄCHENWELT

Diese der Erde ähnliche Fantasy-Welt ist Zentrum und Tor zwischen den Welten, die die anderen drei Ebenen verbindet. Alle Einheiten, die versuchen, von einer Welt in die andere zu gelangen, müssen dabei die Oberflächenwelt passieren. Sie ist die Heimatwelt von Menschen, Heiden und Elfen.

Alle Völker, selbst die, die aus den anderen Welten stammen, haben Zutritt zur Oberflächenwelt. Sie ist wahrscheinlich die wichtigste der vier Welten. Alle Einheiten können hier überleben. Dadurch sehen alle diese Welt als natürlichen Teil ihrer eigenen Heimatwelt an, reif für die eigene Expansion im Rahmen der Eroberung ganz Midgards.

DIE WOLKENWELT

Dies ist der Geburtswelt der himmlischen Buteo-Rasse. Als geflügelte Halbmenschen, die mit magischen Vögeln verwandt sind, haben die meisten Buteo-Einheiten die Fähigkeit, durch die Luft und zwischen den Welten hin- und herzufliegen. Diese Flugwesen können allerdings nicht direkt in einer Stadt landen oder sich in die Lüfte erheben.

Während die Wolken genug Substanz für die Buteos bieten und bewohnbar sind sowie Ressourcen hergeben, sind sie dennoch nur Wasserdampf, und somit zu flüchtig, um verbessert zu werden. Buteo-Siedler können magische Wolken wie Minen nutzen, doch Bewässerungen sowie andere Formen der Geländemanipulation sind fast nirgends möglich. Trotz des Vorteils bei der Verteidigung, den die Isolation bietet, ist es offensichtlich, daß das Buteo-Imperium sich nicht auf den Himmel beschränken kann, sondern Städte in anderen Teilen Midgards gründen sollte.

DIE UNTERSEE-REGION

Die Heimat des Meervolks besteht aus seltsamen Geländetypen und ist gefüllt mit seltsamen Kreaturen. Die meisten Einheiten können sich nicht in dem Urgestein fortbewegen, das die Untersee-Region durchzieht, doch früher oder später werden Sie Einheiten bauen können, die hierzu in der Lage sind. Die Tiefen des Ozenas sind recht öde, enthalten aber die Nährstoffe, die nötig sind.

um das baufähige Land rund die Städte zu verbessern. Meervolk-Siedler können die Untersee-Welt nicht bewässern, sie können aber Straßen über die überall verstreuten Gräben bauen. Die meisten Meervolk-Einheiten haben die natürliche Möglichkeit, sich zwischen Oberflächen- und Untersee-Welt hin- und herbewegen zu können. Andere wiederum benötigen eine Tümmlerschule oder Kraken, um an die Oberfläche zu gelangen und dann an Land gehen zu können.

DIE UNTERWELT

Hier handelt es sich um eine dunkle Welt voller eigentümlicher Tunnel und wundersamer Edelsteine. Goblins bauen eifrig Tunneleingänge, die Verbindungen zur Oberflächenwelt darstellen, während stygianische Truppen nach den legendären Toren nach Hel suchen. Diese sind Ausgänge aus den Tiefen der Unterwelt und Eingänge zu ihren verlorenen Königreichen. Goblin-Minenarbeiter können Minen in das Urgestein treiben und so Tunnel erschaffen.

ANDERE WELTEN AUFSUCHEN

Die Art und Weise, auf die Sie in den einzelnen und zwischen den verschiedenen Welten hin- und herreisen, mag anfangs kompliziert erscheinen, erschließt sich Ihnen aber mit der Zeit. Es ist hilfreich, sich Midgard dazu als dreidimensionales Modell vorzustellen. Zusätzlich zu den flachen X- und Y-Achsen, gibt es nun auch eine "vertikale" Dimension entlang der Z-Achse. Entlang dieser Achse befinden sich vier verschiedene Karten. Stellen Sie sich die Wolkenwelt ganz oben und die Oberflächenwelt unter ihr vor. Die Untersee-Region befindet sich eine Stufe unterhalb der Oberflächen-Welt, und die Unterwelt befindet sich nochmal hierunter.

Jedes Stück Terrain einer Welt korrespondiert direkt mit demselben Stück über und/oder unter ihm. Wenn Sie z.B. eine Einheit an den Koordinaten (22,43) der Oberflächen-Welt haben, kann sich diese ganz normal entlang der Oberfläche bewegen oder z.B. an die Koordinaten (22,43) der Wolkenwelt springen oder an die Koordinaten (22,43) der Untersee-Welt.

Es gibt einige verschiedene Arten, sich zwischen den Welten hin- und herzubewegen. Hierzu müssen allerdings zwei Voraussetzungen erfüllt sein – die eine betrifft die Einheit, die andere das Terrain. Zuerst einmal muß die zu bewegende Einheit in der Lage sein, in der Zielwelt zu überleben – ansonsten kann sie dort nicht hinreisen oder –getragen werden. Alle Einheiten können in der Oberflächen-Welt existieren, doch nicht alle Einheiten können unter Wasser atmen oder funktionieren, ebenso wie in der Unterwelt oder zwischen den Wolken. Als nächstes muß das korrespondierende Zielgebiet (der Ort, an den sich Ihre Einheit begeben soll) Teil desselben Umfelds (Land oder See) wie das sein, auf oder in dem sich die Einheit derzeit befindet. Bodeneinheiten können sich nur von Landfläche zu Landfläche bewegen, Seeeinheiten nur von Wasserfläche zu Wasserfläche. Direkt von einem Transportvehikel aus können die Welten nicht gewechselt werden. Wenn eine Einheit die Gelegenheit hat, die Welten zu wechseln, wechselt der Rahmen rund um ihren Schlüssel seine Farbe, um dies zu verdeutlichen.

IM BEFEHLE-MENÜ NACHSEHEN

Sie können jederzeit im BEFEHLE-Menü nachsehen, um herauszufinden, ob eine Einheit die Welt wechseln kann.

Wenn sich die aktive Einheit auf einem Transportfeld befindet oder die Fähigkeit hat, zwischen den Welten zu reisen, erscheint LEVITATION als möglicher Befehl. Wenn das Zielgebiet nicht passend ist oder die Einheit den Sprung in die Zielwelt nicht überleben würde, ist diese Option ausgegraut.

Eine ähnliche Regel gilt für die Astralportal-Stadtverbesserung. Wenn die aktive Einheit an keinem der Orte, zu dem das Portal führt, existieren kann, ist der Befehl zum Benutzen des Portals im Menü ausgegraut.

Einige Einheiten können aus eigener Kraft zu anderen Welten reisen. Für die anderen bestehen zwei Arten physischer Verbindungen zwischen den Welten – einige können gebaut werden, andere bestehen natürlich. Tunneleingänge sind Transportfelder – sie können in der offenen Landschaft, außerhalb von Stadtfeldern, gebaut werden. Astralportale sind Stadtverbesserungen, die nur in Städten gebaut werden können. Jedes der Völker kann Astralportale bauen (sobald alle hierzu nötigen Fortschritte erzielt wurden), doch nur Goblin-Bergmänner und Zwerge können Tunneleingänge bauen. Das ist ein Grund, sich mit den Zwergen anzufreunden – und ebenso, das Gebiet der Goblins im Auge zu behalten.

Die beiden bereits bestehenden Arten von Transportfeldern, die niemand bauen kann, sind die Tore nach Hel und – nur im Midgard-Szenario – Jormungands Rachen. Die Tore nach Hel sind Tore zwischen der Oberflächen- und der Unterwelt – Sie müssen sie lediglich finden, um sie benutzen zu können. Der Rachen führt Sie ins Zentrum der Bestie ...

Die beste Art, alles über Reisen zwischen den Welten zu lernen, ist es einfach auszuprobieren. Jedes Volk hat andere Fähigkeiten und Einschränkungen in diesem Bereich – spielen Sie also alle und finden Sie heraus, welches Ihnen am meisten zusagt.

DIE VÖLKER

Die vier Ebenen von Midgard sind Heimat von sieben verschiedenen Völkern. Wenn das Spiel beginnt, müssen Sie sich für eines von ihnen entscheiden. Jedes Volk hat von Anfang an Zutritt zur Oberflächen-Welt – einige von ihnen leben zudem in einer eigenen Heimatwelt. Jedes von ihnen hat einen sehr eigenen Charakter.

- **Menschen** sind spirituell und sozial orientierte Expansionisten.
- **Elfen** leben in Harmonie mit den Wäldern.
- Die **Buteos** sind eine Rasse diplomatischer Himmelsbewohner.
- Das **Meervolk** hat sich die See zueigen gemacht.
- Die **Heiden** sind militaristische Extremisten.
- **Goblins** sind böswillige Fanatiker.
- Die **Stygianer** sind finstere Untote.

Diese Eigenschaften haben ihre Folgen. Zum Beispiel können nur Heiden und Goblins durch Fanatismus regiert werden. Die Unterwelt-Völker sind mit finsternen Mächten im Bunde und können daher Skidbladnir (ein himmlisches Boot) nicht bauen. Die Zombie-artigen Stygianer haben kein Interesse am Handel und können daher keine Karawanen bauen.

Die meisten Einheiten gibt es nur für eine einzige Rasse. Das ist so wichtig, daß wir es wiederholen: *Nicht jedes Volk kann jede Einheit bauen*. Zum Beispiel gibt es Trolls nur für die Goblins, Waldläufer nur für die Menschen, und Würmer sind barbarisch. Der CIVILOPÄDIE-Eintrag jeder Einheit sagt Ihnen, ob Ihr Volk sie bauen kann oder nicht. Das Fantasy-Spiel enthält mehr Einheiten als das Original-Spiel, um die Völkerbeschränkung zu kompensieren.

Das bedeutet allerdings nicht, daß die meisten Armeen im Spiel völlig gleichförmig aussehen. Eher das Gegenteil! Einheiten, die Sie aus kleineren Begegnungen gewinnen, können ihre Wurzeln in anderen Völkern als Ihrem eigenen haben. Dieses Phänomen - zusammen mit der guten, alten Bestechung - kann Ihnen Kontrolle über Einheiten einbringen, die Sie niemals bauen könnten. Setzen Sie sie weise ein. Solche Armeen können im Fall einer Niederlage womöglich nie ersetzt werden. Manchmal können Sie auch Fortschritte mit anderen Völkern tauschen und so die Fähigkeit erhalten, neue Einheiten zu bauen. Erfahrung und Offenheit werden Ihre Truppen gewinnen lassen.

Es gibt drei Kulturen, die Spielern nicht zur Verfügung stehen (es sind keine wirklichen Zivilisationen), die ein Bündnis mit Ihnen eingehen könnten – egal, welchem Volk Sie angehören. Das sind die Drachen, Zwerge und Frostriesen. Finden Sie heraus, wie Sie sie beeindrucken können, und sie können Ihnen beibringen, wie Sie neue Einheiten in Ihre Städten bauen.

VERÄNDERTE CIV-GRUNDLAGEN

Um dem Fantasy-Szenario optimal angepaßt zu sein, wurden viele der Grundlagen von **Civilization**, die wir alle kennen und lieben – Fortschritte, Gelände, Einheiten etc. – an Midgard angepaßt. Hier finden Sie einen Schnelldurchlauf der wichtigsten Punkte. Mehr Details hierzu finden Sie auf dem **Poster**, in der **Terrainreferenz** und der **CIVILOPÄDIE**.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Das Fantasy-Spiel ist insgesamt schwieriger als das Originalspiel, teilweise aufgrund der Völker- und Einheiten-Beschränkungen, teilweise weil das Finden und Erobern dreier weiterer Welten etwas Zeit braucht. Zudem sind viele der Fortschritte, Einheiten, Verbesserungen und Weltwunder anders – obschon einige von ihnen ähnliche Funktionen haben. Dieser Mangel an Gewohnheit kann die ersten Spiele für alle beteiligten Spieler erschweren. Wenn Sie **Civilization** mit einem bestimmten Schwierigkeitsgrad gespielt haben, empfehlen wir, Ihr erstes Fantasy-Spiel mit einem um mindestens eine Stufe geringeren Schwierigkeitsgrad zu beginnen.

GELÄNDE

Das Gelände im Fantasy-Spiel gleicht an vielen Stellen dem der Erde, an anderen ist es aber auch radikal anders. (Die besonderen Ressourcen sind ebenfalls weitgehend neu.) Detaillierte Informationen erhalten Sie in der **Gelände-Referenz** und der **ZIVILOPÄDIE**, aber wir dachten, wir geben Ihnen einen schnellen Überblick über das Gelände der Oberflächen-Welt.

Verwunschener Wald	Diese unschönen Wälder bescheren einem einen großen Defensiv-Bonus. Ein Gegner müßte ja wahnsinnig sein, Ihnen dort hinein zu folgen ...
Wildland	Das Wildland birgt reichlich Ressourcen, wenn Sie in der Lage sind, es zu zähmen.
Lichtung	Diese Wiesen werden von einem reichen Boden getragen, auf dem gegrast und Ackerbau getrieben werden kann.

Alter Wald	Durch sein hohes Alter liefert dieser Wald hervorragendes Holz.
Hügel	Das ist, was Sie bereits kennen – eine sanfte Hügellandschaft mit Verteidigungsbonus.
Berge	Groß und kalt – die Berge haben wenig zu bieten und behindern so machen.
Verbrannte Erde	Dieses Grenzgebiet wird von eisigen Winden und Schnee gegehrbt.
Eisregionen	Die Pole von Midgard sind gefrorene Einöden von tödlicher Schönheit
Urzeit-Sumpf	Hier gibt es fast nichts, das es wert wäre, für es durch den Modder zu kriechen.
Ödland	Dieses Gelände definiert das Wort "öde" neu – hier wächst nichts, und wenig Wertvolles kann gefunden oder abgebaut werden. Hier ist es echt extrem öde.
Ozean	Der Ozean bietet nicht nur wertvolle Güter und eine Oberfläche, die bereist werden kann – er ist zudem der Eingang zu der Welt, die unter den Wellen liegt.

Im Fantasy-Szenario sehen kleine Stämme wie Steinkreise, Säulen und andere Ruinen aus.

EINHEITEN

In Midgard gibt es einige wenige wertvolle Einheiten, die denen im Originalspiel entsprechen. Das ist ein Ergebnis der unterschiedlichen Entwicklungen, die die Forschung hier durchgemacht hat. Hier wirken Magien, und das hat Zivilisationen in andere Richtungen entwickelt als die des technologischen Fortschritts auf der Erde. Hier sind die Grundlagen, die Sie wissen müssen.

Siedler irgend einer Art stehen allen Völkern zur Verfügung. Buteo-Siedler, Elfen-Siedler, Goblin-Bergleute, Stygianische Minenarbeiter und – für die Menschen und Heiden – die guten alten Siedler sind die Einheiten, die sich um den Bau von Städten und die Aufbesserung von Gelände kümmern. Goblin-Bergleute haben die einmalige Gabe, Tunneleingänge zwischen der Unterwelt und der Oberflächen-Welt zu errichten.

Diplomaten werden von Skalden, nordischen Barden, ersetzt, die für die Verteilung von Neuigkeiten ebenso verantwortlich sind wie für die Unterhaltung.

Karawanen haben weder Namen noch Funktion verändert. Sie tragen Handelsgüter von Stadt zu Stadt. Beachten Sie, daß die Stygianer keine Kawanen unterhalten können. Untote haben nun mal wenig Interesse am Kommerz.

Wie immer können Sie die Einheiten, die Sie gebaut haben untersuchen, indem Sie den Bericht des Verteidigungsministers aufrufen. Zudem finden Sie eine Liste aller möglichen Einheiten in der CIVIOPÄDIE.

FORTSCHRITTE

Das Fantasy-Spiel bedient sich eines völlig neuen Technologie-Baums.

Wenn Sie **Civilization** schon einmal gespielt haben, fühlen Sie sich des Fortschritts womöglich sicher. Ihre Erfahrung bezieht sich allerdings nur auf das Original-Spiel. In einigen Fällen folgen die Fortschritte und Verbesserungen im Fantasy-Spiel denen im Original-Spiel – vielerorts wurden aber Funktion und Name verändert, um Midgards magischer Natur gerecht zu werden. Lassen Sie sich von gewohnt klingenden Namen nicht in die Irre leiten – erforschen Sie Ihre Optionen!

Sehen Sie's als Teil Ihrer Aufgabe, den neuen Technologie-Baum zu verinnerlichen. Und wenn Ihnen alles zuviel wird, haben Sie immer noch die CIVIOPÄDIE.

Zudem sind aufgrund der großen Unterschiede zwischen den einzelnen Kulturen einige Fortschritte (und folglich Einheiten) auf gewisse Völker beschränkt. Doch selbst wenn Sie einen Fortschritt nicht selbst erforschen können, lassen Sie den Kopf nicht hängen. Womöglich können Sie den gewünschten Fortschritt auf andere Weise ergattern.

Gewisse Fortschritte können zu Bündnissen mit wichtigen Sekundär-Rassen wie den Frostriesen führen. Ihr eigener Einsatz kann zu der Entdeckung dieser Fortschritte führen – denken Sie also genau nach, bevor Sie einfach alle Völker um sich herum auslöschen. Bedenken Sie auch, daß selbst wenn Sie z.B. mit den Frostriesen verbündet sind, immer wieder abtrünnige Einheiten als Barbaren auftauchen können.

Da die Einheiten-Mixtur im Fantasy-Szenario völlig anders als im Original-Spiel ist, können ganz andere Voraussetzungen als sonst für bestimmte Einheiten nötig sein. Daher müssen Sie Ihre Forschungsprioritäten für militärisch wie auch wissenschaftlich orientierte Strategien überdenken.

VERBESSERUNGEN UND WUNDER

Alle Stadtverbesserungen und Wunder sind umbenannt und anderen Fortschritten zugeordnet worden – und es gibt eine Neuigkeit!

Im Fantasy-Spiel entsprechen die Stadtverbesserungen und Wunder der Fantasy-Thematik des Szenarios. Um Sie aber vor heilloser Verwirrung zu bewahren, ähneln die meisten Funktionen denen des Original-Spiels. Zum Beispiel bringt die Heilige Rune der Veränderung (ein Wunder) Ihre Einheiten nach jedem magischen Fortschritt auf den neuesten Stand. Schon mal irgendwo gehört?

Eine brandneue Stadtverbesserung ist ausschließlich für dieses Reich entworfen worden: das Astralportal. Es funktioniert wie ein weltweiter Flughafen, mit dem Sie Einheiten (eine pro Runde und Stadt) zwischen zwei Städten – selbst auf verschiedenen Ebenen – hin- und herteleportieren können, solange beide Städte über ein Portal verfügen. Sie müssen Fortschritt Bund mit Reidmar entdecken, bevor Sie diese Portale bauen können.

Und denken Sie immer dran: Viele der Wunder in Midgard ähneln denen im Originalspiel, viele wurden aber auch an das Fantasy-Szenario angepaßt. Zum Beispiel hat jede der sieben Rassen im Spiel einen eigenen Helden, aber nur ein einziger von ihnen kann pro Spiel auftauchen. Dieser besondere Krieger zeigt sich als Antwort auf die Rufe des Volkes, das den Abgesandten der Krone baut.

GEWINNEN

Wie auch im Original-Spiel gibt es mehrere Arten, auf die man das Fantasy-Szenario gewinnen kann. Die Eroberung der gesamten Welt ist eine Option. An die Stelle des (nicht mehr ganz passenden) Weltraumrennens des Originals ist nun der Bau einer gigantischen Belagerungsmaschine getreten, die die Festung eines gefallenen Gottes vernichten kann, der Unfrieden im Reich stiftet. Wie der Flug durchs All ist diese Maschine ein Projekt gigantischen Ausmaßes. Sie bauen sie Stück für Stück und kombinieren mehrere unterschiedliche Komponenten, so daß die Maschine mit der Zeit in der Lage ist, den Gott zu besiegen. Es gibt noch einen dritten Weg zum Erfolg – die Forschung. In Midgard kann es den Sieg bedeuten, gewisse Fortschritte magisch erforschen zu lassen. Sehen Sie sich das **Poster** oder die CIVIOPÄDIE an, um herauszufinden, welche dies sind.

DAS MIDGARD-SZENARIO

Civilization II: Test of Time enthält ein einzigartiges Fantasy-Szenario. Im Midgard-Szenario haben Sie genau dieselben vier Welten, dieselben sieben Rassen und dieselben Verbesserungen und Wunder – und Einheiten wie in einem Fantasy-Spiel. (Die Verbesserungen sind leicht abgewandelt.) Sie gewinnen auf dieselbe Weise, doch auf dem Weg zum Sieg müssen Sie sich mit Dingen auseinandersetzen, die die Sache etwas schwieriger machen – wie z.B. der nötige Sieg über den bösen Zauberer Volsang.

DIE GESCHICHTE ...

Es war einmal vor langer Zeit, da versuchte ein böser Zauberer mit viel Schmerz in seinem Herzen Midgard zu beherrschen. Sein Ziel war die Macht – Macht, die er nutzen wollte, um die gesamte Welt in einen Ort des Schreckens zu verwandeln. Dieser böse Zauberer hatte Gewalt über die Toten. Er konnte die Geister – oder Schatten – toter Krieger fangen und für seine bösen Zwecke nutzen. Viele Helden starben durch seine Hand oder die Schwerter seiner Untertanen – nur um aufzuerstehen und für ihre einstigen Gegner zu kämpfen. Als ganze Armeen aus Volsangs versteckter Festung ausrückten, schien das Schicksal Midgards besiegtelt.

Buchstäblich im letzten Augenblick brachen Volsangs Armeen zusammen. Die Untoten unter ihnen fielen in Stücke, und der Rest war schnell vertrieben. Obwohl es zu dieser Zeit noch niemand wußte, hatte Dreya die Weise nach Monaten mühsamer Forschungen einen Zauber entdeckt, der Volsang binden und Midgard von seinem finsternen Einfluß befreien würde. In der Sekunde, als der Zauber wirksam wurde, war die Macht des Hexers über seine Horden gebrochen, wodurch die hageren Armeen Midgards einen unerwarteten Sieg errangen.

Mit der Zeit wurde aus dem Niedergang des bösen Volsang nicht mehr als eine Gutenacht-Geschichte.

Unglücklicherweise hält aber nichts ewig. In den letzten Jahren hat die Stärke von Dreyas Zauber nachgelassen. Experten, die den Fluß der Magie durch Midgard beobachten, berichten davon, daß Volsang Kraft sammelt, seine Fesseln mürbe werden und der Zeitpunkt, an dem er sich befreien und erneut versuchen wird, Midgard zu unterjochen, nicht mehr fern ist. Mit jedem Monat wird er mächtiger. Schon bald, so heißt es, wird Volsang beginnen, seine Zauber zu entsenden und das Land rund um seine Festung fäulen, was seine Macht noch vergrößert. Wenn Volsang nicht unter Kontrolle gebracht wird, kann er womöglich das gesamte Land in Schutt und Asche legen. Wenn das geschieht, haben alle verloren.

DIE SAGE GEHT WEITER ...

Als Anführer einer der sieben Stämme Midgards ist es Ihre Pflicht Ihren Untertanen gegenüber, Volsang aufzuhalten, bevor er entkommen und die Welt ins Chaos stürzen kann. Es gibt mehr als einen Weg, dies zu erreichen.

- Sie können eine Belagerungsmaschine bauen und Volsangs Festung stürmen.
- Vereinen Sie alle Rassen Midgards zu einem riesigen Imperium – und der böse Zauberer wird keine Chance haben.
- Überzeugen Sie die Götter, bei der Unterdrückung Volsangs zu helfen, und die Sorgen des Landes sind Geschichte.

Sie werden feststellen, daß die Zivilisationsfortschritte in diesem Szenario von denen im eigentlichen Fantasy-Spiel abweichen. Dies ist ein Ergebnis der größeren Unterschiede zwischen den Rassen, die hauptsächlich Folge des ersten Krieges gegen Volsang waren. Jede Rasse hat ihre eigene kulturelle Identität. Das bedeutet,

daß jede Rasse mit einem eigenen Fortschritt beginnt, der ihr ermöglicht, sofort eines oder mehrere Wunder zu erbauen. Zum Beispiel kennen die Elfen von Anfang an die Waldlehre aufgrund ihrer innigen Bindung mit dem Wald. Die Buteos verfügen über die Empyreische Lehre, da sie ein Volk von Diplomaten sind.

Durch diese Unterschiede kann jeder Herrscher eine eigene Strategie entwickeln, die auf den Stärken seines Volkes basiert. Es ist erforderlich, daß Sie sich das Poster und die CIVILOPÄDIE gut ansehen, besonders wenn Sie mit dem Fantasy-Spiel bereits vertraut sind. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Arten, auf die ein Volk am meisten erreichen und gegen Volsang bestehen kann.

DIE ZEHN HINDERNISSE

Wenn es Volsang gelingt, seinem Gefängnis zu entrinnen, bedeutet das die Korrumperung und Vernichtung der gesamten Welt an der Oberfläche. Es ist extrem schwierig, vorher die Völker zu einen, eine Belagerungsmaschine fertigzustellen oder Bifrost (die Regenbogenbrücke nach Asgard) zu finden, um dies zu verhindern, doch es gibt Möglichkeiten, die Befreiung des Magiers hinauszuzögern. Im ganzen Spiel stoßen Sie immer wieder auf Hinweise, die Sie auf faszinierende, schwierige und manchmal gefährliche Abenteuer führen. Die meisten von ihnen werden mit weltlichen Gütern entlohnt. Einige aber helfen Ihnen dadurch, daß sie Volsang bremsen. Hier ist eine Liste der zehn Hindernisse, der großen Abenteuer, die die Flucht des Finsterlings verzögern.

- 1) Die Riesenfliegenfalle
- 2) Die eisige Drachenhöhle
- 3) Jormungands Innereien
- 4) Der uralte Wurm
- 5) Der Pakt mit den Frostriesen
- 6) Der Schatz im Labyrinth
- 7) Die Zwergenhorde
- 8) Geburt der Irrlichter
- 9) Brians Expedition
- 10) Der wundersame Sack

Zusätzlich zu diesen Abenteuern gibt es weitere Vorkommnisse im gesamten Spiel. Einige von ihnen beeinflussen den Ausgang von Abenteuern, andere nicht. Als allgemeine Regel sollten Sie versuchen, soviele dieser Abenteuer wie möglich zu bestehen. Zum Beispiel erscheinen immer wieder Feen. Feen können als Spione für alle Völker dienen - wenn Sie also eine oder mehrere auf Ihrer Seite haben, können Sie sie für Ihre Zwecke einsetzen.

EINE WARNUNG

Wenn Sie das Midgard-Szenario spielen, benennen Sie bitte Ihre Zivilisation oder Städte nicht um.

Wie jedes andere Szenario auch nutzt Midgard die Ereignis-Makrosprache, um vorgesehene Dinge in die Wege zu leiten. Viele dieser Vorkommnisse beziehen sich auf Zeiten, Orte, Zivilisationen und Ereignisse. Einige dieser Vorkommnisse beziehen sich direkt auf Städte und Völker. Das bedeutet, daß wenn Sie Ihre Zivilisation oder die Städte umbenennen, einige wichtige Ereignisse nicht mehr auftreten. Dadurch geht die Balance des Spiels verloren - und möglicherweise sogar Ihr wohlverdienter Sieg in die Binsen.



REFERENZ: BILDSCHIRM FÜR BILDSCHIRM

Dieser Abschnitt beschreibt ausführlich alle Menüs und wichtigen Bildschirme im Spiel, ihre Bestandteile und Optionen. Schlagen Sie das Warum und Weshalb bitte im Handbuch nach. Hier diskutieren wir nur das Wie.

DIE STADTANZEIGE

Civilization II: Test of Time verfügt über eine neue STADTANZEIGE – wenn Sie es vorziehen, können Sie aber auch eine benutzen, die denen in den alten **Civilization**-Spielen ähnelt. Sie können vom neuen zu den alten Layouts umschalten, indem Sie die STADTLAYOUT-Option im ANSICHT-Menü anwählen.

Sie können jede Stadt mit Hilfe der STADTANZEIGE verwalten. Hier ordnen Sie den Bürgern die Arbeit in den umliegenden Feldern, Bergwerken, Wäldern und den Fischgründen zu. Diese Anzeige faßt alle wichtigen Informationen der gezeigten Stadt zusammen: Z. B. wie viele Schilder sie produziert, wie viele Nahrungsmittel und Handelseinnahmen sie erwirtschaftet, was sie produziert und wie nahe das Produkt seiner Vollendung ist, wie zufrieden die Bevölkerung ist, wer die Stadt verteidigt und welche Verbesserungen Sie bereits gebaut haben.

Sie können die STADTANZEIGE auf verschiedene Weisen öffnen

- Positionieren Sie den Cursor auf einer Stadt im Fenster LANDKARTE, und klicken Sie dann diese Stadt an.
- Ziehen Sie das Menü KÖNIGREICH herab, wählen Sie erst STADT FINDEN und dann die gewünschte Stadt.
- Positionieren Sie den Cursor auf der aktuellen aktiven Einheit in einer Stadt, und drücken Sie dann die **[Enter]**-Taste.
- Klicken Sie einen beliebigen Stadtnamen im STADTSTATUS-Bericht doppelt an.
- Klicken Sie einen beliebigen Stadtnamen im Bericht des HALTUNGSBERATERS doppelt an.



DIE NEUE STADTANZEIGE

Die neue Version der STADTANZEIGE unterscheidet optisch von der der bisherigen Spiele, funktioniert aber ganz ähnlich. Die Information jedes Bereichs ist für ein effektiveres Management zusammengefaßt.

RESSOURCENKARTE

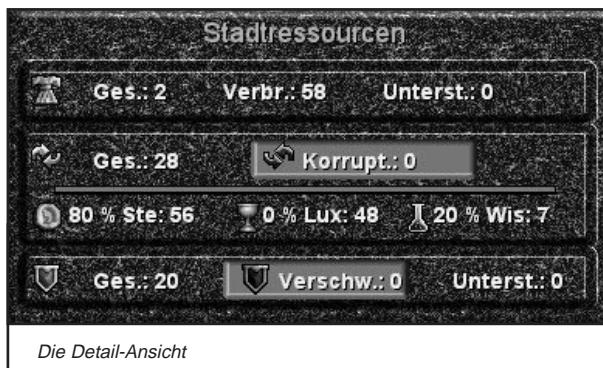
Der größte Teil der STADTANZEIGE ist eine Detailkarte, die das unerforschte Terrain rund um die Stadt zeigt. Das Gebiet im Radius der Stadt ist markiert, und auf jedem Feld, das bewirtschaftet wird, sind die Ressourcen markiert, die auf ihm gewonnen werden. Das Stadtquadrat selbst befindet sich immer in der Produktion. Für jeden Bevölkerungspunkt (ein weiterer Bürger auf dem Plan) können Sie ein weiteres Quadrat bearbeiten. Die maximale Anzahl von Quadraten, die eine Stadt bearbeiten kann, ist die Anzahl der Bürger plus eins bis maximal einundzwanzig. Es ist möglich, mehr Bürger als bearbeitete Quadrate zu haben.

Abhängig von der Art des Geländes in einem Landkartenquadrat können die dort arbeitenden Bürger Nahrungsmittel, Schilder und/oder Handelsgüter produzieren. Die meisten Quadrate produzieren eine Kombination von verschiedenen Ressourcen. Das Anklicken eines Produktionsquadrats (mit Ausnahme des Stadtquadrats, das ständig in Produktion bleibt) stoppt die Arbeit dieses Bürgers. Klicken Sie ein nicht besetztes Quadrat an, damit der Bürger an seinem neuen Ort wieder zu arbeiten anfängt. Sie können Bürger von einem Quadrat zum anderen bewegen, wenn Sie die Mischung der Ressourcen ändern wollen, die die Stadt produziert. Die von der Arbeit befreiten Bürger werden vorübergehend zu Unterhaltern umgewandelt.

Wenn die Stadtbevölkerung wächst, wird jedem neuen Bürger automatisch ein Bereich zur Entwicklung übergeben. Sie können eine gerade gewachsene Stadt karte betrachten, um sicherzustellen, daß sich die Arbeiter dort befinden, wo Sie es wünschen.

STADTRESSOURCEN-FELD

Im Feld links oben sehen Sie fünf Balken, die die Nettoproduction pro Runde jeder Ware anzeigen, die die Stadt produziert. Sie können überall in das Feld klicken, um weitere Information anzeigen zu lassen.



Nahrungsbalken: Der obere Balken zeigt die Netto-Nahrungsproduktion der Stadt. Eine rote Anzeige zeigt eine Knappheit an. Hier sehen Sie:

- **Netto** steht für den Gesamtüberschuß bzw. das Defizit der Stadt. Hier steht die insgesamt geerntete Nahrung, plus oder minus Verbesserungen, Karawanen und Unterstützung. Die Gesamt-Rohproduktion ergibt sich aus der Anzahl der Nahrungssymbole auf der Detailkarte zzgl. der Karawanen-Boni, die unter INFO im Datenfeld der Stadt aufgeführt werden.
- **Verbrauch** gibt die Nahrungsmenge an, die pro Runde für die Ernährung der Bevölkerung der Stadt benötigt wird.
- **Unterstützung** gibt die Nahrungsmenge an, die pro Runde für die Unterstützung von Siedlereinheiten benötigt wird.

Steuer-Balken: Hier sehen Sie den finanziellen Überschuß bzw. das Defizit der Stadt.

Luxus-Balken: Hier sehen Sie, wieviele Luxusgüter pro Runde in der Stadt erzeugt werden.

Wissenschafts-Balken: Dieser Balken zeigt die Netto-Wissenschaftsproduktion der Stadt.

Die detaillierte Ansicht zeigt diese drei voneinander abhängigen Werte – Steuer, Luxus, Wissenschaft – auf einmal.

- **Netto** steht für den Handelsüberschuss bzw. das Defizit der Stadt. Die Gesamt-Rohproduktion ergibt sich aus der Anzahl der Handelssymbole auf der Detailkarte zzgl. der Handelsrouten-Boni, die unter INFO im Datenfeld der Stadt aufgeführt werden.
- **Korruption** ist die Menge an Handelsgütern, die durch allgemeine Ineffizienz verloren geht.
- **Steuer** zeigt den Prozentsatz des Nettohandels für die Steuern sowie das Nettoeinkommen pro Runde vor Verbesserungen, Handelsboni, Wundern, Regierung und Steuereintreibern in der Stadt. Hier ist das für den Unterhalt von Verbesserungen der Stadt benötigte Geld (siehe INFO im Datenfeld der Stadt) *noch nicht* abgezogen.
- **Luxus** zeigt den Prozentsatz des Nettohandels für die Luxusgüter sowie das Nettoeinkommen pro Runde von Unterhaltern in der Stadt.
- **Forschung** zeigt den Prozentsatz des Nettohandels für die Forschung sowie das Nettoeinkommen pro Runde vor Verbesserungen, Handelsboni, Wundern, Regierung und Forschern in der Stadt.

Produktionsbalken: Dieser Balken zeigt die Netto-Güterproduktion der Stadt.

Eine rote Anzeige deutet einen Produktionsmangel an.

- **Netto** steht für den Gesamt-Produktionsüberschuss bzw. das Defizit – bestehend aus Terrain und beeinflußt von Verbesserungen, Wundern, Regierungen, Einheiten-Unterstützung, und die Menge, die durch Verschwendungen verloren geht. Die Gesamt-Rohproduktion ergibt sich aus der Anzahl der Schilder auf der Detailkarte.
- **Verschwendungen** gibt die Menge an, die durch schlampige Arbeit, schlechte Planung und gescheiterte Verträge abgeht.
- **Unterstützung** ist die Menge, die für Unterstützung und Erhalt der Einheiten aufgewendet wird, deren Heimat diese Stadt ist.

STADTRESSOURCEN-FELD

Oben in diesem Feld sehen Sie den Namen der Stadt, ihre Bevölkerungszahl sowie das Geld in ihrer Schatzkammer. Sie können diesen Bereich anklicken, um die Stadt umzubenennen. Mit Hilfe der beiden Pfeil-Buttons können Sie alle Städte Ihres Imperiums anzeigen lassen. Beachten Sie, daß diese Buttons nicht funktionieren, wenn Sie die STADTANZEIGE von einem der Popup-Menüs aus geöffnet haben, die während der Wartephase Ihres Zuges (vor dem Bewegen der Einheiten) erscheinen.

Die vier Buttons unter der Überschrift steuern, welche Informationen im Anzeigefeld rechts erscheinen, der fünfte Button schließt die STADTANZEIGE. Zwei Pfeil-Buttons neben dem Anzeigefeld lassen Sie die Einträge der Box nach oben und unten scrollen, wenn nicht alle hineinpassen.



- **Info:** Dies ist die Standard-Einstellung. Hier sehen Sie jede Einheit, die sich derzeit in der Stadt befindet – inklusive ihrem Energiebalken sowie eine aus drei Buchstaben bestehenden Abkürzung des Namens ihrer Heimatstadt. Im EINHEITENPLAN klicken Sie das Bild dieser Einheit an. Sobald Sie gewisse technologische Fortschritte gemacht haben, erscheinen in dieser Zusammenfassung weitere Informationen. Wenn Sie z.B. den Handel (oder das Äquivalent) entdeckt haben, zeigt die INFO, was die Stadt bereitstellt und benötigt.
- **Unterstützung:** Zeigt all die Einheiten, die diese Stadt ihre Heimat nennen. Jedes Icon enthält das Schlüsselsymbol (inklusive seines Energiebalkens) und zeigt, wieviel die Stadt derzeit zur Unterstützung dieser Einheit ausgibt. Wenn Sie auf ein Icon klicken, rufen Sie das BEFEHLE-Menü dieser Einheit auf.
- **Verbesserungen:** Hier finden Sie eine Liste der Verbesserungen und Wunder in der Stadt. Sie können jede der Verbesserungen verkaufen, indem Sie auf ihren Namen klicken. Wenn etwas verkauft werden kann (Wunder nicht), erscheint ein Menü mit drei Optionen, das Ihnen erlaubt, die Verbesserung dieser Stadt zu verkaufen, sie in all Ihren Städten zu verkaufen oder den Verkauf abzubrechen.
- **Zufrieden:** Diese Einstellung steht für eine Analyse der Gemütsverfassung der Bürger Ihrer Stadt. Es handelt sich hier lediglich um eine Anzeige – die können die Stimmung Ihrer Bürger nicht einstellen.
- **Ausg:** Mit dieser Option schließen Sie die STADTANZEIGE und kehren zum Spiel zurück.

NAHRUNGSMITTELSPEICHER

Diese Anzeige finden Sie unten rechts in der STADTANZEIGE. Der Balken zeigt an, wie weit die Stadt mit der Produktion ihres nächsten Bürgers vorangekommen ist. Die Bruchzahl zeigt die Menge gelagerter Nahrungsmittel im Vergleich zur für das Wachstum der Bevölkerung nötigen Menge. Unten in diesem Feld finden Sie einen kurzen Kommentar zum Wachstum der Bevölkerung.

Wenn eine Ihrer Städte nicht genügend Nahrungsmittel produziert, um Ihre Bevölkerung zu ernähren, wird der Nahrungsmangel in jeder Runde von der Reserve im Speicher abgezogen. Wenn das Feld leer ist und die Stadt immer noch unter Nahrungsmittelknappheit leidet, wird pro Runde eine Siedler- oder Ingenieureinheit, die ihre Nahrung aus der Stadt bezieht, aufgelöst. Sind keine Siedler oder Ingenieure vorhanden oder herrscht immer noch ein Mangel, nachdem die Einheiten aufgelöst wurden, verliert die Stadt pro Runde einen Bevölkerungspunkt, bis ein Gleichgewicht erzielt ist.



Wenn ein Bevölkerungswachstum auftritt, wird der NAHRUNGSMITTELSPEICHER geleert, und der Vorgang beginnt von Neuem. Die Kornkammer-Verbesserung bewirkt eine Beschleunigung des Bevölkerungswachstums. Wenn eine Stadt eine Kornkammer hat, leert sich der NAHRUNGSMITTELSPEICHER nur halb, wenn die Stadt einen neuen Bürger erhält. Das Pyramiden-Wunder hat dieselbe Wirkung, jedoch für alle Städte.

BEVÖLKERUNGSPLAN

Unten links im Bild befindet sich eine Liste von Bürgericons, die die Bevölkerung der Stadt darstellen. Jedes Bürger-Icon im BEVÖLKERUNGSPLAN steht für einen Bevölkerungspunkt. (Es sollte beachtet werden, daß jeder Bevölkerungspunkt eine unterschiedliche Anzahl von Bürgern darstellt, während das Spiel fortschreitet. Die tatsächliche Bevölkerung befindet sich auf der TITELLEISTE). Die Bürger auf den Icons können glücklich, zufrieden, unzufrieden oder verärgert sein. Wenn die Zahl der unzufriedenen Leute die der glücklichen Leute übersteigt (wobei die zufriedenen Leute und Spezialisten ignoriert werden), kommt es in der Stadt zu zivilen Unruhen (weitere Einzelheiten siehe **Zivile Unruhen**). Außer den gewöhnlichen Arbeitern kann eine Stadt über drei verschiedene Arten von Spezialisten verfügen.



Bürger, die nicht im Stadtradius arbeiten, sind Spezialisten. Wenn Sie zum Beispiel ein produktives Stadtradiusquadrat anklicken, werden die Arbeiter dort Entertainer (ein Bürger im BEVÖLKERUNGSPLAN wird durch ein Entertainer-Icon ersetzt). Spezialisten tragen nicht mehr direkt zu den Ressourcen bei, die eine Stadt hervorbringt. Sie können jedoch bei der Neueinstellung der Menge von Luxusartikeln, des Steuersatzes und der Forschung in der Stadt nützlich sein. Es gibt drei Arten von Spezialisten: Entertainer, Wissenschaftler und Steuereintreiber. Städte müssen eine Bevölkerungsbasis von fünf oder mehr haben, um Steuereintreiber oder Wissenschaftler zu unterstützen.

Entertainer: Bürger, die aus der Arbeiterschaft genommen werden, werden sofort Entertainer. Jeder Entertainer fügt der Gesamtmenge in der Leiste ZUTEILUNG zwei Luxus-Icons hinzu. Diese werden hinzugefügt, bevor die Effekte der Verbesserungen berechnet werden. Das Resultat der Produktion von Entertainern sind zusätzliche Luxusartikel, die mehr Bürger glücklich machen.

Steuereintreiber: Klicken Sie ein Entertainer-Icon im BEVÖLKERUNGSPLAN an, um ihn als Steuereintreiber arbeiten zu lassen. Jeder Steuereintreiber fügt der Leiste ZUTEILUNG drei Gold-Icons hinzu (anstelle der zwei Luxusartikel, die die Entertainer produzieren). Diese werden addiert, bevor die Wirkungen von Verbesserungen wie Marktplätzen und Banken berechnet werden. Es können keine Steuern eingetrieben werden, wenn eine Stadt von zivilen Unruhen erschüttert wird (Einzelheiten siehe Zivile Unruhen).

Wissenschaftler: Klicken Sie ein Steuereintreiber-Icon an, um einen Wissenschaftler zu produzieren. Jeder Steuereintreiber fügt der Leiste ZUTEILUNG drei Forschungs-Icons hinzu (anstelle der Steuern, die die Steuereintreiber produzieren). Diese zusätzliche Forschung wird addiert, bevor die Wirkungen von Verbesserungen wie Bibliotheken und Universitäten berechnet werden. Wie die Steuereintreiber sind Wissenschaftler nur nützlich, wenn die Stadt keine zivilen Unruhen erfährt.

Klicken Sie das Wissenschaftler-Icon an, um zum Entertainerstatus zurückzukehren.

PRODUKTIONSFELD

Diese Anzeige finden Sie unten rechts in der STADTANZEIGE. Klicken Sie irgendwo ins PRODUKTIONSFELD (außer auf den KAUFEN-Button), um zu ändern, was produziert wird.

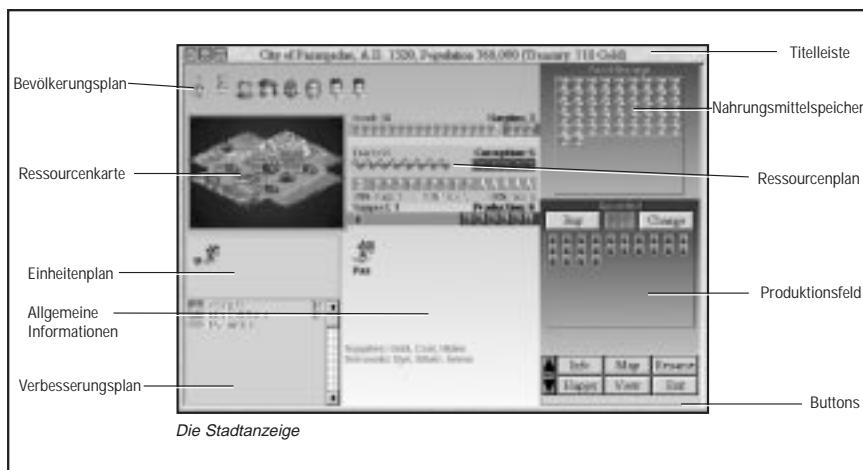
- Die **Bauleiste** zeigt an, wie weit das aktuelle Bauprojekt fortgeschritten ist
- Der **Name** dessen, was produziert wird, ist hier verzeichnet.
- Das **Iconfeld** enthält das Icon dessen, was gebaut wird sowie eine Bruchzahl der vorhandenen und benötigten Schilder.
- Beim **KAUFEN-Button** sehen Sie, wieviele Runden noch bis zur Fertigstellung vergehen werden, und wieviel es kosten würde, es in der nächsten Runde fertigstellen zu lassen. (Unter **Eilaufträge** finden Sie Gründe hierfür.) Dieser Bereich enthält zudem den KAUFEN-Button selbst.



DIE KLASISCHE STADTANZEIGE

Wenn Sie die traditionelle **Civilization II**-STADTANZEIGE vorziehen, können Sie sie nach wie vor benutzen. Sie können vom neuen zu den alten Layouts umschalten, indem Sie die STADTLAYOUT-Option im ANSICHT-Menü anwählen.

Sie können die STADTANZEIGE schließen, indem Sie den AUSG.-Button oder das Feld in der oberen linken Ecke des Fensters anklicken. Wenn Sie die Option EINGABETASTE SCHLIESST STADTBILDSCHIRM (eine der SPIELOPTIONEN, die durch das SPIELMENÜ erreicht werden kann) aktiviert haben, können Sie einfach die EINGABETASTE drücken.



Zwei wichtige neue Eigenschaften sind die ZOOM-Schaltflächen in der oberen linken Ecke des Fensterrahmens. Sie können den Pfeil nach oben anklicken, um die Stadtanzeige zu verkleinern oder den Pfeil nach unten klicken, um sie zu vergrößern

TITELLEISTE

Die TITELLEISTE befindet sich am oberen Rand der Anzeige. Der Name der Stadt, das aktuelle Datum, die Gesamtbevölkerung der Stadt und die Geldsumme, die sich in der Schatzkammer befindet, werden hier angezeigt.

BEVÖLKERUNGSPLAN



Nahe dem oberen Rand der Anzeige befinden sich die Icons, die die Bevölkerung der Stadt darstellen. Jedes Bürger-Icon im BEVÖLKERUNGSPLAN steht für einen Bevölkerungspunkt. (Es sollte beachtet werden, daß jeder Bevölkerungspunkt eine unterschiedliche Anzahl von Bürgern darstellt, während das Spiel fortschreitet. Die tatsächliche Bevölkerung befindet sich auf der TITELLEISTE). Außer den Arbeitern kann eine Stadt über drei verschiedene Arten von Spezialisten verfügen.

Die Bürger auf den Icons können glücklich, zufrieden, unzufrieden oder verärgert sein. Wenn die Zahl der unzufriedenen Leute die der glücklichen Leute übersteigt (wobei die zufriedenen Leute und Spezialisten ignoriert werden), kommt es in der Stadt zu zivilen Unruhen (weitere Einzelheiten siehe **Zivile Unruhen**).

Bürger, die nicht im Stadtradius arbeiten, sind Spezialisten. Wenn Sie zum Beispiel ein produktives Stadtradiusquadrat anklicken, werden die Arbeiter dort Entertainer (ein Bürger im BEVÖLKERUNGSPLAN wird durch ein Entertainer-Icon ersetzt). Spezialisten tragen nicht mehr direkt zu den Ressourcen bei, die eine Stadt hervorbringt. Sie können jedoch bei der Neueinstellung der Menge von Luxusartikeln, des Steuersatzes und der Forschung in der Stadt nützlich sein. Spezialisten essen Lebensmittel, wie jeder andere Bürger. Es gibt drei Arten von Spezialisten: Entertainer, Wissenschaftler und Steuereintreiber. Städte müssen eine Bevölkerungsbasis von fünf oder mehr haben, um Steuereintreiber oder Wissenschaftler zu unterstützen.

Entertainer: Bürger, die aus der Arbeiterschaft genommen werden, werden sofort Entertainer. Jeder Entertainer fügt der Gesamtmenge in der Leiste ZUTEILUNG zwei Luxus-Icons hinzu. Diese werden hinzugefügt, bevor die Effekte der Verbesserungen berechnet werden. Das Resultat der Produktion von Entertainern sind zusätzliche Luxusartikel, die mehr Bürger glücklich machen.

Steuereintreiber: Klicken Sie ein Entertainer-Icon im BEVÖLKERUNGSPLAN an, um ihn als Steuereintreiber arbeiten zu lassen. Jeder Steuereintreiber fügt der Leiste ZUTEILUNG zwei Steuer-Icons hinzu (anstelle der zwei Luxusartikel, die die Entertainers produzieren). Diese zusätzlichen Luxusartikel werden addiert, bevor die Wirkungen von Verbesserungen wie Marktplätzen und Banken berechnet werden. Es können keine Steuern eingetrieben werden, wenn eine Stadt von zivilen Unruhen erschüttert wird (Einzelheiten siehe **Zivile Unruhen**).

Wissenschaftler: Klicken Sie ein Steuereintreiber-Icon an, um einen Wissenschaftler zu produzieren. Jeder Wissenschaftler fügt der Summe in der Leiste ZUTEILUNG zwei Wissenschafts-Icons hinzu (anstatt der Steuern, die der Steuereintreiber generierte). Diese zusätzliche Forschung wird addiert, bevor die Wirkungen von Verbesserungen wie Bibliotheken und Universitäten berechnet werden. Wie die Steuereintreiber sind Wissenschaftler nur nützlich, wenn die Stadt keine zivilen Unruhen erfährt.

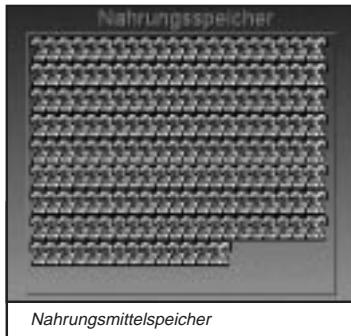
Klicken Sie das Wissenschaftler-Icon an, um zum Entertainerstatus zurückzukehren.



"Der King."

NAHRUNGSMITTELSPEICHER

Jegliche überschüssigen Nahrungsmittel, die von Ihrer Stadt während einer Runde erwirtschaftet werden, werden in diesem Feld gesammelt. Die Kapazität des Feldes erweitert sich, wenn die Bevölkerung der Stadt wächst. Wenn das Feld überfließt, wächst die Stadtbevölkerung um einen Punkt, und ein neuer Bürger wird dem BEVÖLKERUNGSPLAN beigefügt. Der NAHRUNGSMITTELSPEICHER leert sich und wird in der nächsten Runde nach und nach wieder gefüllt.



Wenn eine Ihrer Städte nicht genügend Nahrungsmittel produziert, um Ihre Bevölkerung zu ernähren, wird der Nahrungsmangel in jeder Runde von der Reserve im Speicher abgezogen. Wenn das Feld leer ist und die Stadt immer noch unter Nahrungsmittelknappheit leidet, wird pro Runde eine Siedler- oder Ingenieureinheit, die ihre Nahrung aus der Stadt bezieht, aufgelöst. Sind keine Siedler oder Ingenieure vorhanden oder herrscht immer noch ein Mangel, nachdem die Einheiten aufgelöst wurden, verliert die Stadt pro Runde einen Bevölkerungspunkt, bis ein Gleichgewicht erzielt ist.

Die Kornkammer-Verbesserung (und ähnliche) bewirken eine Beschleunigung des Bevölkerungswachstums. Wenn eine Stadt eine Kornkammer hat, leert sich der NAHRUNGSMITTELSPEICHER im Fall des Überfließens nur halb und vergrößert die Bevölkerung. Der Speicher leert sich nur bis zur Kornkammerlinie. Das Pyramiden-Wunder hat dieselbe Wirkung, jedoch für alle Städte.

DIE RESSOURCENLEISTEN



Auf den RESSOURCENLEISTEN werden in jeder Runde die Ressourcen gesammelt, die von den Arbeitern der Stadt erwirtschaftet werden. Nahrungsmittel, Schilder und Handelsgüter werden jede Runde in den STADTRADIUS-Quadraten, die von den Bürgern bearbeitet werden, gesammelt. Die Menge einer eingesammelten besonderen Ressource kann durch das Vorhandensein einer gewissen Verbesserung in der Stadt, der gewählten Regierungsform oder durch den Besitz eines bestimmten Weltwunders beeinflußt werden (Einzelheiten siehe [Stadtverbesserungen](#)).

Nahrungsliste: Die obere Leiste zeigt die Nahrungsmittelernte der Stadt pro Runde an. Jeder Bevölkerungspunkt (Bürger-Icon) in Ihrer Stadt konsumiert pro Runde zwei Nahrungseinheiten. Einige Einheiten konsumieren auch Nahrung als Teil ihres Unterhalts. Jeder Überfluß oder Mangel wird auf der rechten Seite der Leiste angezeigt. Überschuß sammelt sich im NAHRUNGSMITTELSPEICHER (siehe oben).

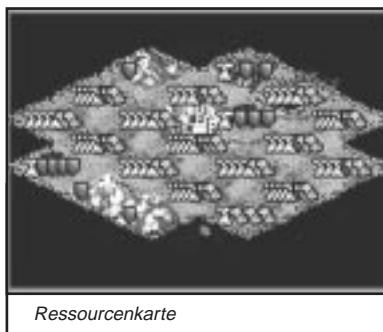
Handels-Balken: Der mittlere Bereich enthält die Leisten HANDEL und BUCHFÜHRUNG. Gemeinsam zeigen sie den Status und die Aufteilung der Handelseinnahmen der Stadt pro Runde an. Die Leiste HANDEL listet die gesamten produzierten Handelsgüter auf der linken Seite auf, einschließlich derer, die über HANDELSROUTEN kommen. Je nach Ihrer Regierungsform und der Entfernung der Stadt von der Hauptstadt kann ein Teil der Pfeil-Icons aufgrund von Korruption verloren gehen. Dies wird auf der rechten Seite der Leiste angezeigt.

Die Leiste BUCHFÜHRUNG zeigt, wie die Einnahmen durch Handelsgüter auf Steuern (Gold), Luxusartikel (Kelche) und Forschungsfinanzierung (Reagenzgläser) aufgeteilt ist. Diese Zahlen hängen von den Handelssätzen (siehe **Königreichmenü**) und von der Zuordnung der Spezialisten der Stadt ab. Die Buchführung wird vorgenommen, nachdem die Verluste aufgrund von Korruption abgezogen werden.

Produktionsbalken: Die untere Leiste zeigt den Produktionsstatus der Stadt pro Runde an. Abhängig von der Regierungsform Ihrer Zivilisation können einige Schild-Icons, die pro Runde erzeugt werden, für den Erhalt von Einheiten notwendig sein, die die Stadt früher gebaut hat. Die Unterhaltsanforderungen werden auf der linken Seite der Leiste angezeigt. Produktionskapazitäten, die wegen Verschwendungen verlorengehen, werden in der Mitte der Leiste angezeigt. Die Produktion wird rechts angezeigt und für das derzeitige Bauprojekt der Stadt im PRODUKTIONSFELD gesammelt.

Wenn die Stadt nicht genügend Ressourcen hat, um alle unterstützten Einheiten zu erhalten, werden die nicht-unterstützten Einheiten aufgelöst. Dabei werden zuerst die Einheiten zerstört, die am weitesten von der Stadt entfernt sind.

RESSOURCENKARTE



Gleich unter dem BEVÖLKERUNGSPLAN befindet sich eine detaillierte Karte, die alle entdeckten Geländequadrate innerhalb des Stadtradius zeigt. Das Stadtquadrat selbst befindet sich immer in der Produktion. Für jeden Bevölkerungspunkt (ein weiterer Bürger auf dem Plan) können Sie ein weiteres Quadrat bearbeiten. Die maximale Anzahl von Quadraten, die eine Stadt bearbeiten kann, ist die Anzahl der Bürger plus eins bis maximal einundzwanzig. Es ist möglich, mehr Bürger als bearbeitete Quadrate zu haben.

Abhängig von der Art des Geländes in einem Landkartenquadrat können die dort arbeitenden Bürger Nahrungsmittel, Schilder und/oder Handelsgüter produzieren. Die meisten Quadrate produzieren eine Kombination von verschiedenen Ressourcen. Das Anklicken eines Produktionsquadrats (mit

Ausnahme des Stadtquadrats, das ständig in Produktion bleibt) stoppt die Arbeit dieses Bürgers. Klicken Sie ein nicht besetztes Quadrat an, damit der Bürger an seinem neuen Ort wieder zu arbeiten anfängt. Sie können Bürger von einem Quadrat zum anderen bewegen, wenn Sie die Mischung der Ressourcen ändern wollen, die die Stadt produziert. Die von der Arbeit befreiten Bürger werden vorübergehend zu Entertainern umgewandelt.

Wenn die Stadtbevölkerung wächst, wird jedem neuen Bürger automatisch ein Bereich zur Entwicklung übergeben. Sie können eine gerade gewachsene Stadt karte betrachten, um sicherzustellen, daß sich die Arbeiter dort befinden, wo Sie es wünschen.

PRODUKTIONSFELD

Unter Ihrem NAHRUNGSMITTELSPEICHER befindet sich das PRODUKTIONSFELD. Jegliche überschüssigen Nahrungsmittel, die von Ihrer Stadt während einer Runde erwirtschaftet werden, werden in diesem Feld gesammelt. Die Kapazität des PRODUKTIONSFELDS ändert sich, um die Kosten der Einheit, der Verbesserung oder des Wunders, das gerade gebaut wird, widerzuspiegeln. Wenn das Feld voll ist, ist das Produkt fertig. Das Feld leert sich, und das neue Produkt ist bereit, verwendet zu werden. Das jeweilige Produkt wird oben angezeigt. Welche Produkte gebaut werden können, hängt von den Fortschritten ab, die Ihre Zivilisation erreicht hat.

Wenn Sie eine Einheit oder ein Wunder produzieren, das durch einen neuen Fortschritt überholt oder nutzlos gemacht wird, wird Ihre Produktion automatisch auf die neue Einheit umgestellt. Wenn Sie ein Weltwunder bauen und eine andere Zivilisation das gleiche Wunder zuerst fertigstellte, werden Sie daran erinnert, daß Sie die Produktion an diesem Standort ändern müssen.

Einige Weltwunder im PRODUKTIONSMENÜ können durch ein Sternchen (*) vor ihrem Namen markiert sein. Dies bedeutet, daß die besondere Fähigkeit dieses Wunders durch die Erfindung eines neuen Fortschritts (durch Sie oder einen Rivalen) überholt wurde. Sie können veraltete Wunder weiter bauen, um Punkte für Ihren endgültigen Spielstand zu erhalten (Einzelheiten siehe **Spielstand**).

Ändern: Sie können die Schaltfläche ÄNDERN verwenden, um jederzeit vor der Fertigstellung des existierenden Produktes den Produktionsgegenstand zu ändern. Wenn Sie bereits genügend Schilder gesammelt haben, um ein neues Produkt zu bauen, geht jeglicher Überschuß verloren, und das Produkt wird sofort fertiggestellt. Ansonsten werden die gesammelten Schilder-Icons dem neuen Produkt zugeordnet. Die Änderung der Produktionszuordnung führt jedoch oft zu einem bedeutenden Leistungsverlust, der als Verlust gesammelter Schilder angezeigt wird. (Im Original-Spiel gehen 50% der Schilder verloren, wenn Sie von einer Art von Produktion auf eine andere umschalten.) Diese Schaltfläche ändert sich zu AUTO AUS, wenn Sie die automatische Produktionsmethode für die Stadt einschalten.



Kaufen: Sie können die Fertigstellung eines Produktes beschleunigen, indem Sie die Schaltfläche KAUFEN anklicken. Ein Dialog zeigt an, wieviel Geld hierfür nötig ist. (Unter **Eilaufträge** finden Sie Gründe hierfür.) Wenn Sie genügend Geld in Ihrer Schatzkammer haben, haben Sie die Möglichkeit, das Produkt sofort zu kaufen.

Hier gibt es aber noch mehr Buttons. Diese Buttons befinden sich nicht im PRODUKTIONSFELD, sondern auf dem Produktionsmenü, von dem Sie das nächste Produkt wählen, das Sie herstellen möchten.

Auto: Dieser Schalter erlaubt Ihnen, die Produktionswahl für die Stadt Ihren Beratern zu übergeben (Sie können den militärischen Berater, den innenpolitischen Berater oder beide wählen). Jede Option bewirkt, daß Ihre Stadt nach einer anderen Philosophie geleitet wird. Das Spiel entscheidet automatisch, was nach der Fertigstellung eines Produktes als nächstes gebaut wird. Um die Verantwortung für diese Entscheidungen wieder selbst zu übernehmen, klicken Sie AUTO AUS im PRODUKTIONSFELD an.

Hilfe: Diese Schaltfläche ruft den CIVIOPÄDIE-Eintrag für das jeweils markierte Produkt auf

Mogeln: Ist das Menü "Mogeln" aktiviert, können Sie mit Hilfe dieser Schaltfläche eine Einheitenverbesserung oder ein Weltwunder vom PRODUKTIONSMENÜ wählen und sofort bauen, ohne Ihre reguläre Produktion in irgendeiner Weise zu unterbrechen.

OK: Wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind, klicken Sie auf OK. Wenn Sie eine Option gewählt haben, die zu Produktionsstrafen führt, erhalten Sie eine letzte Chance, Ihre Meinung zu ändern, bevor die Strafen eingefordert werden.

EINHEITENPLAN

Unterhalb der RESSOURCENKARTE befindet sich der EINHEITENPLAN. Er zeigt all die Einheiten, die diese Stadt ihre Heimat nennen. Der Status jeder Einheit (befestigt, Veteranen usw.) wird auf dem Schild der Einheit angezeigt. Nahrungs- und Schild-Icons unter diesen Einheiten zeigen, welche Ressourcen notwendig sind, um die Einheiten zu unterstützen. Die Menge und Art der Unterstützung hängt von der Regierungsform Ihrer Zivilisation ab (siehe **Regierungsformen**). Hat Ihre Zivilisation eine Demokratie oder Republik gewählt, werden außerdem im Ausland stationierte Truppen aufgeführt, deren Abwesenheit für Unzufriedenheit sorgt. Wenn die Stadt nicht genügend Ressourcen hat, um alle unterstützten Einheiten zu erhalten, werden die nicht unterstützten Einheiten aufgelöst. Dabei werden zuerst die Einheiten zerstört, die am weitesten von der Stadt entfernt sind. Klicken Sie eine beliebige Einheit an, um Ihren Standort zu erfahren. Das Fenster INFORMATIONEN ÜBER UNTERSTÜTZTE EINHEITEN öffnet sich und zeigt einige nützliche Informationen an.

- KEINE ÄNDERUNGEN
- LANDKARTE AUF EINHEIT ZENTRIEREN
- LANDKARTE AUF EINHEIT ZENTRIEREN UND STADTBILDSCHIRM SCHLIESSEN
- EINHEIT NACH HAUSE ZURÜCK BEORDERN
- EINHEIT AUFLÖSEN

Dies läuft genauso, wie es sich anhört.

VERBESSERUNGSPLAN

Unter dem EINHEITENPLAN befindet sich eine Liste der existierenden Verbesserungen und Weltwunder in der Stadt. Jeder Eintrag auf dieser Liste zeigt das entsprechende Icon und den Namen des Produktes. Wenn es eine Verbesserung ist, die Sie verkaufen können, befindet sich ein Gold-Icon neben dem Namen. Klicken Sie in die Liste, und ein Menü erscheint, in dem Sie aus drei Optionen wählen können: Verkauf der Verbesserung, Verkauf der Verbesserung in allen Städten oder Abbruch des Verkaufs. (Sie können keine Wunder verkaufen). Verbesserungen wurden dem Plan beigefügt, wenn sie fertiggestellt sind. Verbesserungen, die durch eine Katastrophe oder Bombardierung zerstört werden, werden von der Liste entfernt. Die gilt auch für Verbesserungen, die Sie verkaufen. Weltwunder bleiben auf dem Plan, selbst wenn ihre besondere Fähigkeit veraltet ist.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Welche Informationen im Feld unten in der Mitte der STADTANZEIGE zu sehen sind, hängt davon ab, was Sie sehen wollen. Drei von den Schaltflächen unten rechts steuern diesen Bereich.

Info: Klicken Sie INFO an, um diese Übersicht aufzurufen. (Dies ist der Standardbildschirm, wenn Sie zum ersten Mal die STADTANZEIGE öffnen.) Jede Einheit, die sich zur Zeit in der Stadt befindet, wird durch ein Icon dargestellt. Eine Abkürzung für den Namen der Heimatstadt (mit drei Buchstaben) erscheint unter jeder Einheit. Sie können jede dieser Einheiten anklicken, um ihr Befehle zu geben. Folgende Befehle stehen im EINHEITENINFORMATIONEN-Fenster zur Wahl:

- KEINE ÄNDERUNGEN
- BEFEHLE LÖSCHEN
- SCHLAFEN / AN BORD DES NÄCHSTES SCHIFFS GEHEN
- BEFESTIGEN
- AUFLÖSEN
- EINHEIT AKTIVIEREN
- EINHEIT AKTIVIEREN UND STADTANZEIGE SCHLIEßen

Nachdem Ihre Zivilisation den Fortschritt Handel entdeckt hat, werden hier auch nachgefragte Produkte und von der Stadt angebotene Produkte aufgeführt. Die Übersicht liefert auch eine Zusammenfassung der Einnahmen von den Handelsrouten. Eine Stadt kann bis zu drei Handelsrouten gleichzeitig haben. Jede Zielstadt und die Einnahmen pro Runde werden aufgelistet.

Die Verschmutzungsgefahr als Resultat der Industrie und des Smogs in der Stadt wird durch Warnschilder mit einem Totenkopf angezeigt. Je mehr von diesen unter ALLGEMEINE INFORMATIONEN erscheinen, desto höher ist das Risiko, daß ein willkürlich gewähltes Stadtquadrat innerhalb des Stadtradius in dieser Runde verschmutzt wird.

Zufrieden: Klicken Sie die Schaltfläche ZUFRIEDEN an, um diese Übersicht zu sehen. Die STIMMUNGSÜBERSICHT führt die verschiedenen Faktoren in Form von Bürger-Icons auf, die die Stimmung der jeweiligen Stadtbevölkerung anzeigen. Bis zu fünf Reihen können hier erscheinen, je nach Art der Verbesserung und der gewählten Regierungsform. Jede Reihe schließt die Wirkung der vorherigen Reihe ein und fügt die Resultate einer spezifischen Maßnahme hinzu.

- 1) Die erste Reihe zeigt die natürliche Stimmung einer Stadtbewölkerung vor jeglichen Änderungen an. Die Anzahl der zufriedenen Bürger wird von dem Schwierigkeitsgrad bestimmt, auf dem Sie spielen.
- 2) Die zweite Reihe zeigt die Wirkung, die Luxusartikel auf eine Stadt haben. Je zwei Einheiten von Luxusartikeln machen eine zufriedene Person glücklich und eine unzufriedene Person zufrieden. Zufriedene Personen werden glücklich gemacht, bevor unzufriedene Personen zufrieden gemacht werden.
- 3) Die dritte Reihe fügt den Nutzen von Stadtverbesserungen wie Tempeln, Kathedralen und Kolosseen hinzu.
- 4) Die vierte Reihe fügt die Wirkungen des Kriegsrechts und des Dienstes im Feld hinzu. Einheiten, die das Kriegsrecht verhängen, werden in dieser Reihe gezeigt. In einer Republik oder Demokratie gibt es kein Kriegsrecht, und diese Reihe zeigt die Unzufriedenheit, die dadurch erzeugt wird, daß sich Einheiten im Feld befinden.
- 5) Die fünfte Reihe fügt die Wirkung der Weltwunder hinzu, ob sie sich in dieser Stadt befinden oder nicht, und ihren Einfluß auf die Stimmung der Bevölkerung. Die fünfte Reihe spiegelt außerdem die Haltungen wider, die im BEVÖLKERUNGSPLAN gezeigt werden, da alle Änderungen berücksichtigt wurden.

Karte: Klicken Sie den LANDKARTE-Button an, um eine Miniaturweltkarte zu sehen. Der Standort der Stadt befindet sich auf dieser Landkarte, ebenso wie die Standorte der Einheiten dieser Stadt, die dem diplomatischen Dienst zugeordnet sind.

DIE BUTTONS

In der unteren rechten Ecke befinden sich zwei Pfeile und einige Buttons. Ihre Funktionen sind:

- Mit Hilfe der beiden Pfeil-Buttons können Sie alle Städte Ihres Imperiums anzeigen lassen. Diese Buttons funktionieren nicht, wenn die STADTANZEIGE eingeblendet wird.
- **Info** ändert die Anzeige im Feld ALLGEMEINE INFORMATIONEN zur STADTINFORMATION-Karte.
- **Zufrieden** ändert die Anzeige im Feld ALLGEMEINE INFORMATIONEN zur Stimmungsübersicht.
- **Landkarte** ändert die Anzeige im Feld ALLGEMEINE INFORMATIONEN zur DIPLOMATISCHE DIENSTE-KARTE.
- **Name** erlaubt die Änderung des Stadtnamens.
- **Ausg.** schließt die die STADTANZEIGE.

LANDKARTE-FENSTER

Das Fenster LANDKARTE ist die isometrische Landkarte, auf der Sie Ihre aktiven Einheiten ansehen und bewegen. Der Bereich, der in diesem Fenster gezeigt wird, ist der Teil der Welt, der auf der Landkarte im WELTFENSTER umrissen wird. Sie können das Fenster LANDKARTE bewegen, vergrößern oder verkleinern, wie jedes andere Fenster. (Wenn Sie so viele Berichte, Anzeigen und Nachrichten öffnen, daß Sie das Fenster verdecken, können Sie alle anderen Fenster schließen und die Karte nach vorne bringen, indem Sie FENSTER ARRANGIEREN im Menü ANSICHT wählen.)

MEHRERE FENSTER

Wenn Sie aus irgendeinem Grund mehr als ein Fenster LANDKARTE offen haben wollen (z.B. um ein besonders wertvolles Stück Land im Auge zu behalten), stellen Sie sicher, daß es die flache Weltansicht zeigt. Rechtsklicken Sie hierzu einfach in das WELTFENSTER. Das neue Fenster verhält sich genau wie das normale auch, mit der Ausnahme, daß es über SCHLIESSEN, ZOOM und MODUS-Buttons verfügt. Sie können diesen Button verwenden, um die Ansichtsmodi für dieses Fenster durchzuschalten. Die Modi sind: Verbündete Einheiten sehen, Gegnerische Einheiten sehen, Alle Einheiten sehen und Statische Ansicht (die sich auf das gewählte Landkartenquadrat zentriert und dort bleibt).

ANSICHT ZOOMEN

Sie können die Größe der Hauptansicht mit Hilfe der ZOOM- und ANSICHT-Menüs verändern. Zoomen Sie heraus, um mehr von der Karte zu sehen, zoomen Sie hinein, um die Karte zu vergrößern. Wenn Sie mehrere Karten geöffnet haben, benutzen Sie die ZOOM-Buttons, um die zusätzlichen Karten zu zoomen.

Wenn Sie das klassische Kartenlayout benutzen, können Sie hierzu auch die ZOOM-Buttons links oben im Fenster benutzen. Klicken Sie auf die Cursortaste nach oben, um herauszuzoomen und auf die Cursortaste nach unten, um hineinzuzoomen.

ANSICHT BEWEGEN

Um das Fenster LANDKARTE neu zu positionieren, damit es einen anderen Teil der Spielkarte zeigt, klicken Sie einfach ein anderes Landkartenquadrat im Fenster an. **Civilization II: Test of Time** zeichnet die Landkarte neu und zentriert sie auf das gewählte Quadrat. Wenn Sie die Landkarte auf ein Quadrat zentriert haben möchten, das sich zur Zeit nicht im Fenster befindet, können Sie auch einen Standort im WELT-Fenster anklicken, um sie darauf zu zentrieren. Wenn Sie die GLOBUS-Ansicht gewählt haben, erscheint die flache Weltansicht, und Sie können klicken, um die Karte um die gewählte Position zu zentrieren.

AUF START ZENTRIEREN

Verwenden Sie die Option STADT FINDEN im Menü KÖNIGREICH, um die Landkarte auf eine beliebige Stadt, egal wo und wem sie gehört, zu zentrieren.

AUF EINHEIT ZENTRIEREN

Um eine besondere Einheit anzusehen, die Ihnen gehört, öffnen Sie die STADTANZEIGE für die Heimatstadt dieser Einheit. Im EINHEITENPLAN klicken Sie das Bild dieser Einheit an. Verwenden Sie die Option LANDKARTE AUF EINHEIT ZENTRIEREN, um das Fenster LANDKARTE auf diese Einheit zu zentrieren.

MENÜLEISTE



Eine Menüleiste befindet sich wie in anderen Windows-Anwendungen oben im **Civilization II: Test of Time**-Fenster. Es gibt neun Menüs: SPIEL, KÖNIGREICH, ANSICHT, BEFEHLE, BERATER, WELT, MOGELN, LANDKARTE und CIVILOPÄDIE. Sie können jedes Menü öffnen, indem sie den Menünamen anklicken oder die [Alt]-Taste gedrückt halten und den im Menü unterstrichenen Buchstaben eingeben. Wenn Sie ein Menü geöffnet haben, doppelklicken Sie auf eine Option, um sie zu

aktivieren oder benutzen Sie die Cursortasten, um eine Option anzuwählen und drücken Sie dann ENTER. Die meisten Optionen sind zudem mit einem Tastenkürzel versehen, das Sie neben der Option im Menü finden. Selbst wenn das Menü nicht geöffnet ist, können Sie diese Abkürzung verwenden, um die Option zu aktivieren. Eine in Grau dargestellte Option ist zur Zeit nicht verfügbar.

Beachten Sie, daß wir die Optionen im Folgenden gemäß ihrer Bezeichnungen im Originalspiel aufführen. Einige der Optionen haben in den Fantasy- und Science Fiction-Szenarien andere Namen. Da sie aber grundsätzlich dieselben Funktionen haben und hier in der entsprechenden Reihenfolge aufgeführt sind, sollte klar sein, worum es sich jeweils handelt.

SPIEL

Die Optionen in diesem Menü werden "Metaspield-Funktionen" genannt, weil sie das ganze Spiel beeinflussen.

SPIELOPTIONEN

Diese Option ruft eine Liste von weiteren Optionen auf, die alle ein- und ausgeschaltet werden können. Die Optionen mit angekreuzten Feldern sind jeweils eingeschaltet, und die mit leeren Feldern sind ausgeschaltet. Klicken Sie eine Option an, um sie entweder ein- oder auszuschalten. Einige Optionen, wie TUTORIALHILFE, können die Spielgeschwindigkeit beeinflussen. Wenn Sie die Optionen nach Wunsch eingestellt haben, klicken Sie OK an, um zum Spiel zurückzukehren. Wenn Sie es sich anders überlegt haben und Ihre Änderungen nicht annehmen wollen, klicken Sie EXIT an.

Geräuschkulisse: Schließt Kriegslärm, Nachrichtensignale und Baugeräusche ein. Wenn Sie die ganze Geräuschkulisse von **Civilization II: Test of Time** hören möchten, muß diese Option markiert sein.

Musik: Schaltet die Hintergrundmusik im Spiel an oder aus. Beachten Sie, daß Sie keine Musik hören werden, wenn Ihr System nicht in der Lage ist, Redbook-Audio abzuspielen.

Beim Ende der Runde immer warten: Stellt sicher, daß eine Runde nicht zuende ist, bevor Sie nicht **Enter** gedrückt oder in die STATUS-Box geklickt haben. Ist diese Option nicht angekreuzt, brauchen Sie nur **Enter** zu drücken, um eine Runde zu beenden, wenn keine aktiven Einheiten bewegt werden müssen.

Autospeichern bei jeder Runde: Speichert Ihr Spiel nach jeder Runde und erstellt alle vier Runden eine Backup-Datei. Wenn etwas Schreckliches geschieht und Sie das Spiel neu starten müssen, können Sie eine der Backup-Dateien genauso wie ein gespeichertes Spiel verwenden.

Gegnerische Bewegungen zeigen: Macht die Bewegungen gegnerischer Einheiten innerhalb des Beobachtungsbereichs Ihrer Einheiten und Städte sichtbar. Wenn diese Option nicht angekreuzt ist, sehen Sie nur die Bewegungen, die zu einem Kampf gegen Ihre Einheiten führen.

Keine Pause nach gegnerischen Bewegungen: Normalerweise pausiert **Civilization II: Test of Time** kurz nach jeder Bewegung einer gegnerischen Einheit. Dies gibt Ihnen ausreichend Zeit, um diese Bewegungen tatsächlich zu sehen. Wenn diese Option aktiviert ist, gibt es jedoch keine Pause. Gegnerische Einheiten bewegen sich dann so schnell wie möglich.

Bewegungsbeschleunigung: Beschleunigt die Geschwindigkeit, mit der alle Einheiten sich von Quadrat zu Quadrat bewegen. Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Spiel schneller. Es wird aber auch schwieriger, einige Einheitenbewegungen zu verfolgen.

Sofortiger Rat: Wenn diese Option aktiviert ist, geben Ihre Berater hilfreiche Hinweise, wenn sie eine Meinung anzubieten haben. Ansonsten sind Sie still, bis Sie sie um Ihre Meinung bitten.

Tutorialhilfe: Ist sie aktiviert, so erhalten neue Spieler sogar noch mehr Ratschläge. Diese Option hat auf ein Multiplayer-Spiel keine Auswirkung.

Einheiten mit Maus (Pfeiltasten) bewegen: Wie auch im Original-*Civilization* benutzen Sie in *Civilization II: Test of Time* die Steuertasten der Tastatur (insbesondere des Ziffernblocks), um Ihre Einheiten zu bewegen. Wenn Sie lieber die "Maus-und-Tastatur"-Methode benutzen wollen, aktivieren Sie einfach diese Option. Sie können dann die Maus neben (bzw. über oder unter) einer aktiven Einheit positionieren - der Cursor ändert sich, um anzuzeigen, daß Sie Bewegungsbefehle geben - und klicken, damit sich die Einheit in die entsprechende Richtung bewegt. Die Tastatursteuerung bleibt trotzdem aktiv.

EINGABETASTE schließt Stadtbildschirm: Wenn diese Option aktiv ist, können Sie die STADTANZEIGE jederzeit mittels **[Enter]** schließen. Andernfalls bleibt die STADTANZEIGE geöffnet, bis Sie auf den SCHLIESSEN-Button klicken, um sie zu schließen. Ist diese Option aktiviert, können Sie nicht die **[Enter]**-Taste verwenden (wenn sich der Ansichtscursor auf der Stadt befindet), um die STADTANZEIGE zu öffnen.

GRAFIKOPTIONEN

Diese Option ruft eine Liste von weiteren Optionen auf, die alle ein- und ausgeschaltet werden können. Die Optionen mit angekreuzten Feldern sind jeweils eingeschaltet, und die mit leeren Feldern sind ausgeschaltet. Klicken Sie eine Option an, um sie entweder ein- oder auszuschalten. Diese Optionen werden mit großer Sicherheit die Spielgeschwindigkeit beeinflussen. Wenn Sie die Optionen nach Wunsch eingestellt haben, klicken Sie OK an, um zum Spiel zurückzukehren. Wenn Sie es sich anders überlegt haben und Ihre Änderungen nicht annehmen wollen, klicken Sie EXIT an.

Diplomatie-Bildschirm: Wenn diese Option angekreuzt ist, finden diplomatische Diskussionen auf einem vollen DIPLOMATIE-BILDSCHIRM mit einem Porträt, militärischen und technischen Informationen statt. Ist die Option deaktiviert, wird die Diplomatie ganz spartanisch in Textfenstern durchgeführt.

Zivilopädie für Fortschritte: Jedesmal wenn Ihre Zivilisation einen Fortschritt macht, wird Ihnen der ZIVIOPÄDIE-Eintrag für diesen Fortschritt angezeigt. Schalten Sie diese Option ab, wenn Sie diese Informationen bereits kennen.

Animierte Einheiten: Wenn Ihre Einheiten von Ort zu Ort rutschen sollen, wie Sie es im Original-*Civilization II* getan haben, können Sie ihre Animation mit dieser Option ausschalten. Hierdurch wird das Spieltempo drastisch erhöht.

STADTBERICHTOPTIONEN

Diese Option ruft eine Liste von weiteren Optionen auf, die alle ein- und ausgeschaltet werden können. Jede von ihnen schaltet die Berichte über einen Aspekt der Stadtinformationen an oder aus. Die Optionen mit angekreuzten Feldern sind jeweils eingeschaltet, und die mit leeren Feldern sind ausgeschaltet. Klicken Sie eine Option an, um sie entweder ein- oder auszuschalten. Einige dieser Optionen können die Spielgeschwindigkeit beeinflussen. Wenn Sie die Optionen nach Wunsch eingestellt haben, klicken Sie OK an, um zum Spiel zurückzukehren. Wenn Sie es sich anders überlegt haben und Ihre Änderungen nicht annehmen wollen, klicken Sie EXIT an.

Warnung beim Stoppen des Stadtwachstums (Aquädukt/Abwassersystem):

Wenn eine Ihrer Städte die maximale Bevölkerung für die aktuelle Infrastruktur erreicht, erhalten Sie eine Warnung, falls diese Option aktiviert ist.

Gebaute Stadtverbesserungen zeigen: Wenn diese Option aktiviert ist, werden

Sie über die Vervollständigung jeder Stadtverbesserung benachrichtigt. Dies ist besonders nützlich, wenn sich Ihre Stadt im automatischen Produktionsmodus befindet.

Gebaute nicht-kriegsführende Einheiten anzeigen: Wenn diese Option aktiviert

ist, werden Sie jeweils darüber benachrichtigt, daß die Produktion einer nicht-kriegsführenden Einheit (z.B. eines Diplomaten) vervollständigt ist. Dies ist besonders nützlich, wenn sich Ihre Stadt im automatischen Produktionsmodus befindet.

Ungültige Bauanweisungen zeigen: Haben Sie einer Stadt einen falschen

Produktionsbefehl erteilt - wie den Bau eines Weltwunders, das eine andere Stadt bereits fertiggestellt hat -, werden Sie über dieses Problem nur dann informiert, wenn diese Option aktiviert ist. Dies ist besonders nützlich, wenn sich Ihre Stadt im automatischen Produktionsmodus befindet.

Städte mit Unruhen angeben: Ist diese Option aktiviert, werden Sie

benachrichtigt, wenn eine Stadt Bürgerunruhen erfährt.

“Ordnung in Stadt wiederhergestellt“ angeben: Wenn diese Option aktiviert

ist, werden Sie benachrichtigt, wenn die Ordnung in diesen Städten wiederhergestellt ist.

“Wir lieben den König“-Tag ausrufen: Wenn die Bürger einer Stadt besonders

zufrieden mit Ihrer Herrschaft sind, halten sie eine Feier zu Ihren Ehren ab. Sie erfahren jedoch nichts darüber, wenn diese Option nicht eingeschaltet ist.

Warnung bei gefährlich niedrigem Nahrungsstand: Städte mit einem Erntedefizit

können ihre Lebensmittelspeicher schnell leerfuttern. Sie werden über diese drohende Hungersnot nur dann benachrichtigt, wenn diese Option aktiviert ist.

Warnung bei neuer Verschmutzung: Industrielle Zivilisationen stellen oft

Abfallprodukte her, die für die Umwelt schädlich sind. Sie werden nur dann von dem ökologischen Schaden hören, wenn diese Option aktiviert ist.

Warnung bei teurer Produktionsänderung: Die Änderung der

Produktionszuordnung resultiert in einem bedeutenden Abfall der Produktionsleistung und Verlust von gesammelten Schilden, wenn eine vorherige Zuordnung noch nicht fertiggestellt ist. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden Sie nicht benachrichtigt und haben nicht die Möglichkeit, Ihre Befehle zu überprüfen. Die Strafe wird Ihnen einfach abgezogen.

“Auf Stadt zoomen“ nicht vorgegebene Aktion: Wenn Sie eine Warnung erhalten,

enthält die Box gewöhnlich zwei Buttons: AUF STADT ZOOMEN und WEITER. Wenn Sie diese Box nicht markieren, ist die erste Option die Standardauswahl.

MULTIPLAYER-OPTIONEN

Diese Option ruft eine Liste von weiteren Optionen auf, die alle ein- und ausgeschaltet werden können. Die Optionen mit angekreuzten Feldern sind jeweils eingeschaltet, und die mit leeren Feldern sind ausgeschaltet. Klicken Sie eine Option an, um sie entweder ein- oder auszuschalten. Wenn Sie die Optionen nach Wunsch eingestellt haben, klicken Sie OK an, um zum Spiel zurückzukehren. Wenn Sie es sich anders überlegt haben und Ihre Änderungen nicht annehmen wollen, klicken Sie EXIT an.

Chat-Buffer zu Beginn eines neuen Spiels löschen: Wenn Sie diese Option aktivieren, werden alte Chat-Nachrichten beim Start eines neuen Spiels oder beim Laden eines Spiels gelöscht.

Chat-Buffer bei jedem Booten löschen: Schalten Sie diese Option an, um Ihre alten Chat-Mitteilungen bei jedem Spielstart zu löschen.

Produktion aller TerrainTypen verdoppeln: Wenn Sie der Host sind, können Sie vorschlagen, die Erträge aller TerrainTypen zu verdoppeln. Alle Spieler müssen dem zustimmen, bevor die Option wirksam wird.

Bewegungspunkte aller Bodeneinheiten verdoppeln: Wenn Sie der Host sind, können Sie vorschlagen, die Bewegungspunkte aller Bodeneinheiten zu verdoppeln. Alle Spieler müssen dem zustimmen, bevor die Option wirksam wird.

MUSIK WÄHLEN

Hier können Sie aussuchen, welche Musik im Spiel läuft. Beachten Sie, daß Sie keine Musik hören werden, wenn Ihr System nicht in der Lage ist, Redbook-Audio abzuspielen.

SPIEL SPEICHERN

Verwenden Sie diese Option, um Ihr Spiel zu speichern. **Civilization II: Test of Time** schlägt einen Namen für den Spielstand vor, den Sie allerdings nicht benutzen müssen. Die Standarderweiterung für gespeicherte Spiele ist SAV. Die einzige Beschränkung der Anzahl der gespeicherten Spiele liegt in der Kapazität Ihrer Festplatte. Spielstände werden in dem der Art des Spiels, das Sie spielen entsprechenden Ordner gespeichert und sollten von dort auch nicht wegbewegt werden.

EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN

Verwenden Sie diese Option, um ein vorher gespeichertes Spiel zu laden (einschließlich automatisch gespeicherter Spiele). Wählen Sie den Ordner (Spielstände werden in dem der Art des Spiels, das Sie spielen entsprechenden Ordner gespeichert und sollten von dort auch nicht wegbewegt werden), dann eine Spielstand-Datei und klicken Sie auf OK.

EINEM SPIEL BEITREten

Diese Option ist nur in Hotseat-Spielen verfügbar. Benutzen Sie sie, um einem laufenden Spiel einen neuen Spieler beizufügen.

KENNWORT FESTLEGEN

Hiermit können Sie Ihre Zivilisation in einem Multiplayer-Spiel durch ein Zugriffs-Passwort schützen. Immer wenn Sie ein Multiplayer-Spiel laden oder einem beitreten, wählt jeder Spieler seine Zivilisation aus den im Spielstand enthaltenen Zivilisationen. Wenn Sie Ihre Zivilisation nicht mit einem Passwort versehen haben, kann einer Ihrer gemeineren Mitspieler Ihre Zivilisation auswählen und mit ihr spielen.

TIMER WECHSELN

Erlaubt dem Host-Spieler, den Multiplayer- SPIELTIMER zurückzusetzen. Diese Uhr legt fest, wieviel Zeit jeder Spieler hat, um seinen Zug zu beenden. Wählen Sie eines der drei vorgegebenen Zeitlimits oder stellen Sie die Zeit zwischen 10 und 3.600 Sekunden (eine Stunde) ein. Wenn Sie die Länge eines Zuges nicht begrenzen möchten, wählen Sie UNBEGRENZT. Die Rundenzeit wird in der Titelleiste des LANDKARTE-Fensters angezeigt. Wenn der Host vorschlägt, diese Zeit zu verändern, müssen alle anderen Spieler dem zustimmen, bevor die Änderung wirksam wird.

ZURÜCKTREten

Zurücktreten ist eine der Methoden, Ihr Spiel zu beenden. Wenn Sie zurücktreten, zeigt das Spiel, wie Ihre Zivilisation im Vergleich zu den anderen abgeschnitten hat (was nicht geschieht, wenn Sie einfach aufhören). Die Schlußanzeigen erscheinen genauso, als ob das Spiel abgeschlossen wurde. Sie müssen natürlich bestätigen, daß Sie sich zurückziehen wollen.

SPIEL BEENDEN

Wählen Sie diese Option, wenn Sie das Spiel ohne die diversen Schlußanzeigen beenden wollen. Sie haben die Möglichkeit, das Beenden zu bestätigen oder weiterzuspielen.

KÖNIGREICH

Dieses Menü bietet Optionen, die nicht nur eine Stadt, sondern Ihre ganze Zivilisation beeinflussen.

STEUERSATZ



Wählen Sie diese Option, um das Verhältnis von Steuern (Gold-Icons) zu Wissenschaft (Reagenzgläser) zu Luxusartikeln (Kelch), die jede Stadt pro Runde generiert, zu bestimmen. Wenn der Prozentsatz für eine oder zwei der Kategorien steigt, muß der Prozentsatz der anderen oder der anderen zwei sinken.

STADT FINDEN

Mit dieser Option können Sie eine Stadt von der Liste aller Ihrer Städte wählen. Sobald Sie Kontakt mit anderen Zivilisationen gemacht haben, sind ihre Städte auch in der Liste. Das Fenster LANDKARTE zentriert sich auf die gewählte Stadt.

REVOLUTION

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Regierungsform wechseln wollen. Sie müssen spezifische technologische Fortschritte erzielt haben, um eine andere Regierungsform als die Despotie wählen zu können. Gewöhnlich bringt eine Revolution eine Zeit der Anarchie mit sich. Sie kann einige Runden andauern. Schließlich werden Sie benachrichtigt, daß Ihre Bürger bereit sind, eine neue Regierungsform zu wählen. Alle erhältlichen Optionen sind aufgelistet. Klicken Sie Ihre Wahl an.

Nach dem Ende der Anarchie und der Wahl einer neuen Regierungsform können Sie während dieser Runde die Regierungsform beliebig oft ändern, ohne eine weitere Anarchie zu bewirken.

ANSICHT

Dieses Menü enthält Optionen, die die Ansichten in verschiedenen Spielfenstern beeinflussen.

EINHEITEN BEWEGEN

Verwenden Sie diese Option, um das Fenster LANDKARTE vom Ansichtsmodus in den Bewegungsmodus umzuschalten. Die aktuelle aktive Einheit erscheint im Fenster LANDKARTE in der Mitte und blinkt.

EINHEITEN ANSEHEN

Verwenden Sie diese Option, um das Fenster LANDKARTE vom Bewegungsmodus in den Ansichtsmodus umzuschalten. Der Geländecursor erscheint im Fenster LANDKARTE in der Mitte und blinkt. Sie können die Tasten auf dem Ziffernblock verwenden, um diesen Cursor genauso wie eine Einheit zu bewegen.

HERANZOOMEN

Diese Option vergrößert schrittweise die Landkartenquadrate, die sich im aktuellen Fenster LANDKARTE -Fenster befinden. Dies funktioniert wie die Pfeil-Buttons oben links in den klassischen Ansichts-Fenstern.

WEGZOOMEN

Diese Option verkleinert schrittweise die Landkartenquadrate, die sich im derzeitigen LANDKARTE-Fenster befinden. Dies funktioniert wie die Pfeil-Buttons oben links in den klassischen Ansichts-Fenstern.

MAXIMALES HERANZOOMEN

Diese Option zoomt automatisch auf die maximale Größe des Landkartenquadrats im aktuellen LANDKARTE-Fenster.

STANDARD-ZOOM

Diese Option ändert die Quadratgröße im aktuellen LANDKARTE-Fenster auf die Standardgröße.

MITTLERES WEGZOOMEN

Diese Option zoomt auf eine mittlere Größe im aktuellen LANDKARTE-Fenster, die wir besonders nützlich finden.

MAXIMALES WEGZOOMEN

Diese Option zoomt automatisch auf die minimale Größe im aktuellen LANDKARTE-Fenster und zeigt die ganze bekannte Welt.

LANDKARTENRASTER ZEIGEN

Wählen Sie diese Option, um ein Raster über die Landkarte im LANDKARTE-Fenster zu legen. Dies kann neuen Spielern helfen, sich mit dem isometrischen Bewegungssystem in **Civilization II: Test of Time** vertraut zu machen.

FENSTER ANORDNEN

Die Größen der Fenster im klassischen und neuen LANDKARTE-Layout sowie in der STADTANZEIGE lassen sich einstellen, so daß Sie Ihre **Civilization II: Test of Time**-Fenster beliebig einstellen können. Diese Option bringt den Bildschirm zur ursprünglichen Konfiguration zurück. Nur die Fenster LANDKARTE, STATUS und WELT bleiben geöffnet.

VERSTECKTES TERRAIN ZEIGEN

Verwenden Sie diese Option, um vorübergehend die Verbesserungsgrafiken von allem Gelände zu entfernen, damit Sie eine klare Ansicht des Geländes darunter erhalten. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf OK, um vom VERSTECKTES GELÄNDE-Dialog zurück zur Spielkarte zu gelangen.

ANSICHT ZENTRIEREN

Diese Option zentriert automatisch das aktuelle Fenster LANDKARTE auf die aktuelle aktive Einheit. Wenn es keine aktuelle aktive Einheit gibt, geschieht nichts.

KARTEN-LAYOUT

Diese Option schaltet zwischen den neuen und klassischen Karten-Layouts hin und her. Das neue Layout plaziert das STATUS-Fenster oben und die Globus-Anzeige der Welt oben rechts im Bild. Das LANDKARTE-Fenster füllt den Rest des Bildes. Das klassische Layout plaziert das STATUS-Fenster rechts und die Flache Welt-Anzeige oben rechts im Bild. Das LANDKARTE-Fenster füllt den Rest des Bildes. Im klassischen Layout enthält das KARTE-Fenster Zoom-Buttons links oben.

STADT-LAYOUT

Diese Option schaltet zwischen der neuen und klassischen STADTANZEIGE hin und her. Unter **Stadtanzeige** finden Sie alle Details hierzu.

BEFEHLE

Dieses Menü listet die Befehle auf, die Sie der aktuellen aktiven Einheit geben können. Befehle, die für die aktive Einheit nicht geeignet oder zur Zeit nicht verfügbar sind, erscheinen in Grau (oder werden nicht aufgelistet). Einige Optionen zeitigen unterschiedliche Ergebnisse (und haben unterschiedliche Texte), je nachdem, auf welcher Art Terrain sich die Einheit befindet.

NEUE STADT BAUEN/DER STADT ANSCHLIEß EN

Diese Option weist eine Siedler-Einheit an, dort eine neue Stadt zu gründen, wo sie steht. Wenn die Einheit in einer existierenden Stadt steht, die weniger als acht Bevölkerungspunkte hat, lautet die Option DER STADT ANSCHLIESSEN, und die Einheit schließt sich der Stadt als ein Bevölkerungspunkt an. Beachten Sie, daß Sie in Gebieten direkt neben einer anderen Stadt keine neue Stadt aufbauen können. Auch können Sie nicht in einem verschmutzten Gebiet bauen – zuerst müssen Sie die Verschmutzung beseitigen.

STRASSE/EISENBAHN BAUEN

Diese Option teilt einer Siedler- oder Ingenieureinheit mit, Straßen über ein Quadrat zu bauen, auf dem sie sich befindet. Wenn Sie den Eisenbahnfortschritt entdeckt haben, kann die Option auch **EISENBAHN BAUEN** lauten. In diesem Fall kann Ihre Einheit die existierenden Straßen zu Eisenbahnen verbessern.

BEWÄSSERUNG BAUEN/ÄNDERN ZU...

Verwenden Sie diese Option, um einer Siedler- oder Ingenieureinheit zu befehlen, das Quadrat, auf dem sie sich befindet, zu bewässern. Wenn die Einführung der Landwirtschaft eine Änderung des Quadrattyps erfordert oder bewirkt, lautet die Option **ÄNDERN ZU**. Darauf folgt der Geländetyp, der das Resultat der Änderung sein wird. Wenn sich Ihre Einheit zum Beispiel in einem Waldquadrat befindet, kann die Option auch **ÄNDERN ZU STEPPE** lauten. Diese Befehle weisen die Einheit an, die Änderung vorzunehmen. Diese Änderung schließt *nicht* die Bewässerung ein, die Sie nur bei passendem Gelände durchführen können. Einzelheiten darüber, welche Geländetypen zu welchen Geländetypen umgewandelt werden können, finden Sie in der **Terrainreferenz** oder der **CIVILOPÄDIE**. Wenn Ihre Einheit auf einem Quadrat steht, das keinen Nutzen aus der Bewässerung ziehen kann, erscheint diese Option in Grau

BERGWERK BAUEN/ÄNDERN ZU...

Verwenden Sie diese Option, um einer Siedler- oder Ingenieureinheit zu befehlen, auf dem Quadrat, auf dem sie sich befindet, Bergbau zu betreiben. Wenn die Einführung des Bergbaus eine Änderung des Quadrattyps erfordert oder bewirkt, lautet die Option **ÄNDERN ZU**. Darauf folgt der Geländetyp, der das Resultat sein wird. Wenn sich Ihre Einheit zum Beispiel auf einem Graslandquadrat befindet, könnte die Option **ÄNDERN ZU WALD** lauten. Diese Befehle weisen die Einheit an, die Änderung vorzunehmen. Sie wird *anstelle* des Bergbaus durchgeführt. Einzelheiten darüber, welche Geländetypen zu welchen Geländetypen umgewandelt werden können, finden Sie in der **Terrainreferenz** oder der **CIVILOPÄDIE**. Wenn Ihre Einheit auf einem Quadrat steht, das keinen Nutzen aus einem Bergwerk ziehen kann, erscheint diese Option in Grau.

UMGESTALTEN ZU...

Diese Option befiehlt einer Ingenieureinheit, den Geländetyp des Quadrats, auf dem sie sich befindet, drastisch zu ändern. Wenn sich Ihre Einheit beispielsweise auf einem Gebirgequadrat befindet, lautet die Option **UMGESTALTEN ZU HÜGELN**, und befiehlt der Einheit, genau das zu tun. Einzelheiten darüber, welche Geländetypen zu welchen Geländetypen umgewandelt werden können, finden Sie in der **Terrainreferenz**.

LUFTSTÜTZPUNKT BAUEN

Diese Option befiehlt einer Siedler- oder Ingenieureinheit, einen militärischen Luftstützpunkt (nicht einen Flugplatz) auf dem Quadrat zu bauen, auf dem sich die Einheit befindet. Nachdem er gebaut wurde, können Ihre Lufteinheiten für Treibstoff und Reparaturen landen. Beachten Sie, daß Sie nicht in einem verschmutzten Gebiet bauen können – zuerst müssen Sie die Verschmutzung beseitigen.

FESTUNGSKONSTRUKTION

Diese Option befiehlt einer Siedler- oder Ingenieureinheit, Befestigungen zur Verteidigung auf dem Quadrat zu bauen, auf dem sie sich befindet. Nachdem die Festung gebaut wurde, können Ihre Einheiten sie verwenden, um ihre Verteidigungsfähigkeiten zu erhöhen.

TRANSPORTER BAUEN

Diese Option befiehlt einer Siedler- oder Ingenieureinheit, ein Transporter auf dem Quadrat zu bauen, auf dem sie sich befindet. Nur manche dieser Einheiten können können Transporter bauen. Wenn sich das Terrain hierzu nicht eignet (z.B. Ozean, gegnerische Stadt, durch Einheit besetztes Quadrat), kann dort nicht gebaut werden. Beachten Sie, daß Sie nicht in einem verschmutzten Gebiet bauen können – zuerst müssen Sie die Verschmutzung beseitigen.

SIEDLER AUTOMATISIEREN

Wenn Sie einem Siedler oder Ingenieur nicht ständig neue Befehle geben wollen, können Sie diese Einheiten automatisieren – ihre Steuerung also einer Ihnen wohlgesonnenen KI übertragen. Automatisierte Einheiten bauen keine Städte, werden aber das Terrain um bestehende Städte aufwerten. In einigen Situationen – wie dem Herannahen eines Feindes – geht die Steuerung zurück an Sie.

VERSCHMUTZUNG BESEITIGEN

Verwenden Sie diese Option, um einer Siedler- oder Ingenieureinheit zu befahlen, ein verschmutztes Quadrat zu säubern.

PLÜNDERN

Diese Option befiehlt einer Einheit, Verwüstungen auf dem Quadrat anzurichten, auf dem sie sich befindet. Dies kann die Vernichtung von Bergwerken, die Zerstörung der Bewässerungsanlagen, das Aufreißen von Straßen oder andere Zerstörungen einschließen.

ENTLADEN

Geben Sie einem Schiff diesen Befehl, um alle Passagiereinheiten zu aktivieren. Dies erlaubt Ihnen, an Land oder an Bord eines anderen Schiffes zu gehen. Das Schiff muß sich neben einem Landquadrat, einem Stadtquadrat oder einem anderen verbündeten Schiff befinden. Sie können auch ein Schiff anklicken, um ein Feld mit allen Einheiten an Bord aufzurufen, und dann jede Einheit anklicken, die entladen werden soll.

GEHEN ZU

Diese Option erlaubt Ihnen, eine Einheit direkt in eine Ihrer Städte zu schicken. Wählen Sie eine Stadt von der Liste (es werden nur Städte aufgelistet, die eine Einheit selbstständig erreichen kann), und die Einheit begibt sich dorthin, ohne weitere Befehle zu benötigen. (Hinweis: Die ursprüngliche Funktion dieses Befehls, das Senden einer Einheit zum Zielquadrat, ist jetzt eine Mausfunktion. Wenn Sie das Quadrat, zu dem sich die derzeit aktive Einheit bewegen soll, mit der linken Maustaste anklicken und die Taste gedrückt halten, bis sich der Mauscursor in einen "Gehen zu"-Pfeil verwandelt, dann ist das ein Befehl für die Einheit, sich zum gewählten Quadrat zu bewegen. Sie benötigt keine weiteren Befehle.)

FALLSCHIRMJÄGER ABWERFEN

Dieser Bewegungsbefehl ist nur für Fallschirmjägereinheiten verfügbar, die sich auf einem Luftstützpunkt oder in einer Stadt mit einem Flugplatz befinden. Wählen Sie ein nicht besetztes Quadrat, das weniger als zehn Quadrate vom derzeitigen Standort der Einheit entfernt liegt. Die Einheit bewegt sich sofort zu diesem Quadrat. Dies erfordert alle Bewegungspunkte der Fallschirmjäger für diese Runde mit Ausnahme eines Punktes.

TRANSPORT

Benutzen Sie diesen Befehl, um eine Einheit auf eine andere Karte zu bringen. Wenn es in der Nähe der Einheit eine Transporteinrichtung gibt, wird die Einheit versuchen, diese zu benutzen. Andernfalls ist diese Anweisung nur Einheiten zugänglich, die selbständig zwischen Welten hin- und herreisen können. Beachten Sie, daß viele Faktoren einen erfolgreichen Transport verhindern können. Diese Faktoren finden Sie unter **Terrain und Bewegung**.

LUFTBRÜCKE

Verwenden Sie diesen Befehl, um eine Einheit, die in dieser Runde noch nicht bewegt wurde, von einer Ihrer Städte mit einem Flugplatz zu einer anderen (verbündeten) Stadt, die ebenfalls einen Flugplatz hat, zu transportieren. Dieser Transport verbraucht alle Bewegungspunkte der Einheit für diese Runde. Nur eine Einheit pro Runde kann über den Lufttransport aus oder zu einer Stadt transportiert werden.

NÄCHSTE STADT ZUR HEIMATSTADT

Verwenden Sie diese Option, um eine Einheit direkt zur nächsten Stadt unter Ihrer Kontrolle gehen zu lassen. Wenn eine Einheit sich bereits in einer Stadt befindet, wird die Einheit dieser Stadt zur Unterstützung zugewiesen – wodurch die Stadt zur neuen Heimatstadt dieser Einheit wird.

BEFESTIGEN

Wählen Sie diese Option, um einer Militäreinheit zu befehlen, sich in ihrem gegenwärtigen Quadrat einzugraben und zu befestigen. Dies erhöht die Verteidigungsfähigkeit der Einheit, solange sie befestigt bleibt.

SCHLAFEN

Wenn Sie einer Einheit befehlen, zu schlafen, bleibt sie auf dem Quadrat, auf dem sie sich gerade befindet. Die Einheit schlaf so lange, bis Sie sie aufwecken (aktivieren) oder bis sich eine gegnerische Einheit einem benachbarten Quadrat nähert. Sie können eine schlafende Einheit anklicken und ihr zu jeder Zeit den Befehl **EINHEIT AKTIVIEREN** geben, um sie aufzuwecken und sie zum aktiven Status zurückkehren zu lassen. Einheiten, die an Bord eines Schiffs gehen, um per Schiff transportiert zu werden, werden automatisch in den Schlafstatus gesetzt, wenn sie den Hafen verlassen.

AUFLÖSEN

Dieser Befehl erlaubt Ihnen, eine Einheit aus dem aktiven Dienst zu entlassen. Die Einheit verschwindet vollständig und unwiderruflich. Seien Sie daher vorsichtig, wenn Sie diese Option aufrufen. Wenn Sie eine Einheit auf einem Stadtquadrat auflösen, wird die Hälfte der Baukosten dieser Einheit dem PRODUKTIONSFELD der Stadt hinzugefügt. Dies stellt die Neuverteilung der Unterstützung und Neuausbildung von Soldaten dar.

EINHEIT AKTIVIEREN

Diese Option befiehlt der Einheit am Cursorstandort, aktiv zu werden. Wenn sich mehr als eine Einheit auf diesem Quadrat befindet, können Sie wählen, welche Einheit Sie aktivieren wollen.

WARTEN

Verwenden Sie diese Option, um einer aktiven Einheit zu befehlen, auf einen Befehl zu warten, bis Sie jeder anderen aktiven Einheit etwas zu tun gegeben haben. Wenn Sie einer weiteren Einheit den Befehl WARTEN erteilen, kommt diese Einheit nach der ersten an die Reihe, der Sie den Wartebefehl gegeben haben, usw.

RUNDE ÜBERSPRINGEN

Verwenden Sie diese Option, damit eine Einheit eine Runde überspringt. Die Einheit unternimmt keine Aktionen, aber erholt sich ein wenig, wenn sie verletzt ist.

BERATER

Alle diese Optionen liefern Berichte über das Gesamtbild der Stärken und des Fortschritts Ihrer Zivilisation.

MIT KÖNIGEN PLAUDERN

Während einer Mehrspieler-Partie öffnen Sie hiermit das CHAT-Fenster, über das Sie Mitteilungen mit anderen Spielern austauschen können. Eine detaillierte Anleitung dazu, wie das Chatten mit anderen Königen funktioniert, finden Sie im **Mit Königen plaudern**-Abschnitt der Beschreibung von **Multiplayer-Spielen**. Chat-Features sind für Hot Seat- und Einspieler-Partien nicht verfügbar.

STADTBERICHT

Dieser Bericht listet die Bevölkerungsstatistik aller Städte in Ihrem Reich in der Reihenfolge auf, in der sie gegründet wurden. Diese Informationen schließen ein, wie viele Ressourcen von jedem Typ (Nahrung, Produktion und Handel) eine Stadt erwirtschaftet, was jede Stadt baut und wie nahe sie der Fertigstellung ist. Sie können einen beliebigen aufgelisteten Namen doppelt anklicken, um die STADTANZEIGE für diese Stadt zu öffnen.

VERTEIDIGUNGSMINISTER

Der VERTEIDIGUNGSMINISTER berichtet über Ihre Militäreinheiten. Dies schließt Informationen über jede Ihrer existierenden Einheiten sowie Statistiken zu Leistungen im Gefecht und Verlusten ein.

AUßenMINISTER

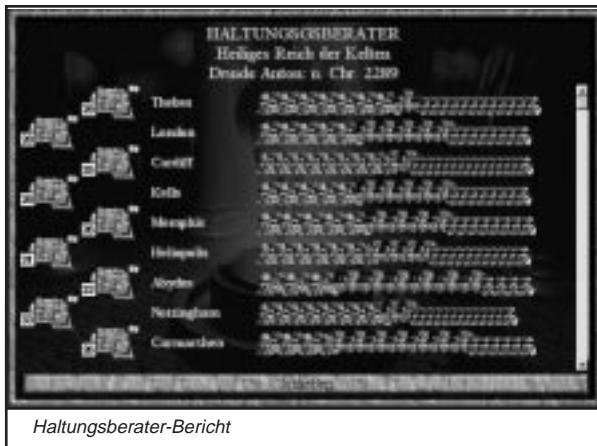
Dieser Bericht ist eine Zusammenfassung von allem, was Sie über andere Zivilisationen wissen, zu denen Sie Kontakt aufgenommen haben. Dieser Bericht schließt Miniaturporträts (Namen und Titel des Anführers, Ihren aktuellen diplomatischen Status und die derzeitige Haltung des Anführers Ihnen gegenüber) ein. Wenn Sie eine Botschaft in einer Zivilisation haben, können Sie auch herausfinden, wieviel Gold sich in ihrer Schatzkammer befindet.

Sie können einen Anführer (oder die Schaltfläche BOTSCHEFTER SENDEN) doppelt anklicken, um sofort Verhandlungen mit diesem Herrscher zu beginnen.

Wenn Sie eine Botschaft in einer bestimmten Zivilisation errichtet haben, öffnet NACHRICHTENDIENST ÜBERPRÜFEN den NACHRICHTENDIENST-BERICHT, der Ihnen weitere Details bietet, einschließlich einer vollständigen Liste der Städte und eventuell der Benachrichtigung, welches Weltwunder sie zu bauen versuchen.

HALTUNGSBERATER

Dieser Berater faßt die relative Stimmung Ihrer Bürger zusammen. Sein Bericht zeigt die Größe jeder Stadt sowie die BEVÖLKERUNGS-LISTE (glücklich, zufrieden, unglücklich und Spezialisten). Städte, die sich im Aufruhr befinden, sind gekennzeichnet. Klicken Sie einen der aufgelisteten Städtenamen doppelt an, um die STADTANZEIGE dieser Stadt zu öffnen.



Haltungsberater-Bericht

HANDELSBERATER

Ihr Handelsberater berichtet über die Prozentsätze des Handels, die Sie für Luxusartikel, Steuersätze und Finanzierung von wissenschaftlicher Forschung in jeder Stadt vorgesehen haben. Zudem listet der Bericht sämtliche Verbesserungen Ihrer Städte auf, die Wartungszahlungen benötigen, sowie ihre individuellen und gesamten Kosten. Wenn Sie eine große Anzahl von Städten haben, scrollen Sie das Fenster ganz nach unten, um die Summe Ihrer Wartungskosten mit Ihren Steuereinnahmen zu vergleichen. Hier können Sie sehen, ob das Guthaben Ihrer Zivilisation mit jeder Runde sinkt, steigt oder gleich bleibt.



Wenn Ihre Schatzkammer schrumpft, wäre es an der Zeit, die Steuern zu erhöhen oder dafür zu sorgen, daß die einzelnen Städte ein höheres Einkommen produzieren. Im Notfall könnten Sie eine Verbesserung verkaufen, um Gelder aufzutreiben. Letztes Endes überwacht Ihr Handelsberater die Märkte sämtlicher Handelsgüter im Spiel (sobald hierfür die Voraussetzungen geschaffen sind). Klicken Sie ANGEBOT UND NACHFRAGE an, um eine Liste von Gütern aufzurufen. Klicken Sie die Ware an, von der Sie sehen möchten, wo sie angeboten und wo benötigt wird. Mit OK können Sie ein anderes Gut wählen, mit SCHLIESSEN kehren Sie zum Bericht des HANDELSBERATERS zurück.

WISSENSCHAFTLICHER BERATER

Ihr wissenschaftlicher Berater führt Buch über die bereits erzielten Fortschritte Ihrer Zivilisation und darüber, wie weit Ihre Wissenschaftler auf dem Weg zum nächsten Fortschritt bereits gekommen sind. (Fortschritte, die Ihre Zivilisation

zuerst entdeckt hat, erscheinen in weißer Schrift.) Benutzen Sie den Regler unter dem Bericht, um nach links und rechts durch die Liste zu scrollen.

Klicken Sie ZIEL an, um eine vollständige Liste aller Fortschritte und verfügbaren Hilfe-Optionen aufzurufen.

Es ist möglich, Fortschritte zu machen, die über die Liste hinausgehen, die die gesamte menschliche Zivilisation bis zum Ende des 20. Jahrhunderts erzielt. Diese weiteren Fortschritte werden ZUKUNFTSTECHNOLOGIE genannt, und jeder Fortschritt, den Sie erreichen, wird zu Ihren Spielpunkten hinzugezählt.

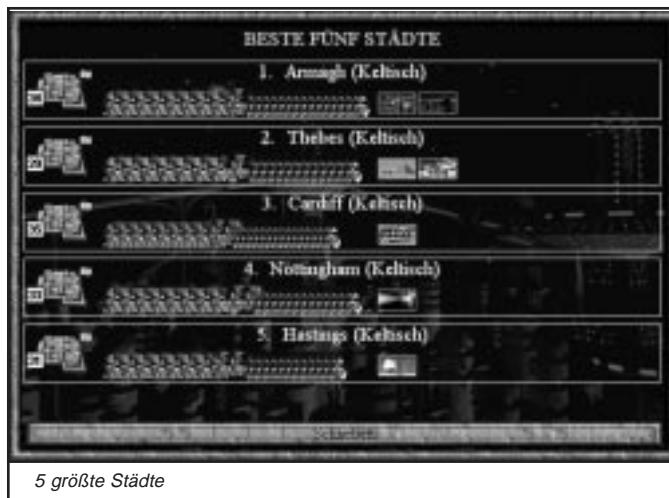
WELT

Dieses Menü erlaubt Ihnen, Statistiken anzusehen, die den Fortschritt der Zivilisationen der Welt vergleichen.

WUNDER DER WELT

Diese Option zeigt ein Bild jedes Wunders, das bisher gebaut wurde, und gibt seinen Standort und die Kultur an, die es (derzeitig) besitzt. Wenn ein Wunder gebaut, dann aber zerstört wurde, wird auch diese Tatsache angezeigt.

5 GRÖßTE STÄDTE



Diese Option zeigt wichtige Statistiken über die fünf Spitzstädte in der Welt an, wie ihre Bevölkerungsgröße, die Haltung der Bürger, die Kultur, zu der sie gehören, und die Weltwunder. Der Rang der Stadt wird auf der Basis der Anzahl von glücklichen und zufriedenen Bürger und der Weltwunder bestimmt. Diese Liste kann auch Informationen über Orte enthalten, von denen Sie nicht wußten, daß sie existieren. (Ihre Zivilisation muß Sie zuerst entdecken.)

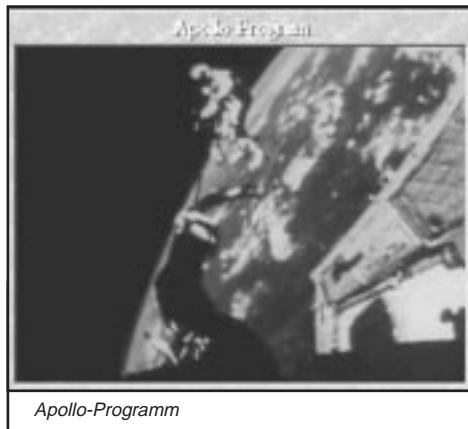
ZIVILISATIONSSPIELSTAND

Verwenden Sie diese Option, um Ihren aktuellen Spielstand zu erfahren. Als Basis werden die Gesamtanzahl der Bürger in Ihrer ganzen Zivilisation, Weltwunder, die Sie gebaut haben, Bonuspunkte für verschiedene Maßnahmen (wie Weltfrieden) und Strafen für negative Akte (wie Verschmutzung) verwendet. Wenn Sie den Schwindelmodus aktiviert haben, wird hier darauf hingewiesen.

DEMOGRAPHIE

Diese Option zeigt Ihnen eine Liste von demographischen Statistiken und den Rang Ihrer Zivilisation nach jedem erwähnten Maßstab. Wenn Sie diplomatische Beziehungen zu Zivilisationen haben, deren Rang in einer bestimmten Kategorie höher als Ihrer ist, werden die Statistiken dieser Kulturen ebenfalls gezeigt.

RAUMSCHIFFE



Wenn Sie sich an Ihre Großprojekt-Berater wenden, berichten diese über den Stand des Baus von Raumschiffen oder Belagerungsmaschinen. Wählen Sie vom Menü die Zivilisation, deren Fortschritt Sie überprüfen wollen. Ihre Berater werden Ihnen ein Bild des bisherigen Baus zeigen und ihre Einschätzung der Transportkapazität des Raumschiffs, seiner geschätzten Flugzeit und der Wahrscheinlichkeit eines Erfolgs angeben.

Das Weltraumrennen beginnt im Original-Spiel, sobald das Apollo Programm-Weltwunder gebaut worden ist, im Lalande-Spiel sobald der Blick von der Erde fertiggestellt wurde. Die Arbeit an der Fertigstellung einer Belagerungsmaschine beginnt in einem Fantasy-Spiel, wenn das Deus Ex Machina-Weltwunder gebaut ist. Dann kann jede Zivilisation, die die notwendigen Technologien besitzt, damit anfangen, Teile für ihr Projekt zu bauen.

Wenn das Wettrennen begonnen hat, ist es wichtig, ein Auge auf die Vehikel Ihrer Rivalen zu haben. Sie müssen abschätzen, wann sie das Projekt wahrscheinlich abschließen werden, damit Sie die Größe Ihres eigenen Projekts und seinen Abschluß planen können. Wenn Sie feststellen, daß Ihr Bau zu langsam vorankommt, um die Rivalen einzuholen, könnte es notwendig werden, einen militärischen Angriff zu planen, um die gegnerische Hauptstadt einzunehmen. Bei der Eroberung einer Hauptstadt wird das Projekt zerstört, egal ob es gebaut wird oder bereits gestartet wurde.

MOGELN

Dieses Menü enthält Optionen, die als Hilfestellung für diejenigen gedacht sind, die zu fies oder armselig sind, um selbständig zu gewinnen. Nein, ernsthaft, sie sind für neue Spieler gedacht, die einen Vorsprung wünschen (oder brauchen), damit sie die Lernphase überspringen und sich an den fortgeschritteneren Teilen von **Civilization II: Test of Time** erfreuen können. Erfahrenere Spieler können sie verwenden, um einen Aspekt des Spieles abzukürzen, den sie nicht so gern

haben, damit sie den Rest noch mehr genießen können. Zudem sind die Features des MOGELN-Menüs unverzichtbar für diejenigen, die ihre eigenen Szenarien für **Civilization II: Test of Time** entwerfen. Was immer die Gründe für das Schwindeln sind, vergessen Sie nicht, daß die Verwendung dieses Menüs in Ihrem "Zeugnis" vermerkt wird.

KEINE GARANTIEN

Denken Sie dran: Wir garantieren die Funktionsfähigkeit des MOGELN-Menüs nicht – Sie benutzen es auf Ihr eigenes Risiko. Geben Sie daher bitte nicht dem Kundendienst die Schuld, wenn es bei Ihnen zu Problemen kommt.

Die Optionen des MOGELN-Menüs sind in Multiplayer-Spielen nicht verfügbar.

SCHALTER MOGELMODUS

Verwenden Sie diese Option, um den MOGELMODUS ein- und auszuschalten. Sie können keine andere Option in diesem Menü verwenden, wenn diese nicht aktiviert wurde. Nachdem Sie einmal diese Option gewählt haben, wird die Tatsache, daß Sie gemogelt haben, permanent in Ihrem **Civilization**-Spielstand eingetragen, *selbst wenn Sie niemals eine der anderen Mogeloptionen verwendet haben*.

EINHEIT SCHAFFEN

Diese Option erstellt eine neue Einheit an der aktuellen Cursorposition. Sie können einen beliebigen Einheitentyp erzeugen, den Sie zur Zeit bauen können, oder Sie können die Schaltflächen unten am Fenster verwenden, um sich aus den Listen veralteter oder fortgeschrittenener Einheiten zu bedienen. Andere Schaltflächen bestimmen, ob die erstellte Einheit ein "Veteran" ist und welche Zivilisation die Einheit steuert.

LANDKARTE ZEIGEN

Benutzen Sie dies, um die Landkarte einer Zivilisation (was bisher entdeckt wurde) anzusehen oder um die Welten im Spiel vollständig ansehen zu können.

MENSCHLICHEN SPIELER BESTIMMEN

Diese Option erlaubt Ihnen, Ihr bisheriges Herrscheramt niederzulegen und eine andere Zivilisation zu führen. Sie können auch vollständig abdanken und einfach dabei zusehen, wie das Spiel gegen sich selbst spielt.

SPIELJAHR BESTIMMEN

Verwenden Sie diese Option, um den Kalender zum gewünschten Spieljahr vor- oder zurückzblättern. Sie werden aufgefordert, die Anzahl der "vergangenen Runden" einzugeben. Dies ist die Methode des Spiels, Jahre auszudrücken. Es gibt verschiedene Zeitmaßstäbe für Jahre gegenüber Runden, die vom Schwierigkeitsgrad und Stand des Spiels abhängen. Es könnte helfen, zu wissen, daß es 550 Runden auf dem Häuptlingsniveau, 500 auf dem Prinzniveau, 450 auf dem Königsniveau und 400 auf den Herrscher- und Gottheitniveaus gibt. Nach diesen Runden verstreicht immer eine Frist von 20 Jahren zwischen der letzten Runde (2000 n. Chr.) und dem Ende des Spiels (2020 n. Chr.). Nichts außer dem Jahr - weder Ihre Zivilisation noch die Ihres Gegners - wird beeinflußt.

ZIVILISATION VERNICHTEN

Mit dieser Option können Sie eine beliebige Zivilisation, einschließlich Ihrer eigenen, eliminieren.

TECHNOLOGISCHER FORTSCHRITT

Diese Option erlaubt Ihnen, sofort jeder Zivilisation (natürlich einschließlich Ihrer eigenen) einen beliebigen Fortschritt zu schenken, an dem zur Zeit Forschung durchgeführt wird.

TECHNOLOGIEN ÄNDERN

Diese Option gibt Ihnen die Macht, die Technologien jeder Zivilisation im Spiel zu ändern. Fortschritte mit einem Stern sind Wissen, die ein Imperium bereits hat – Fortschritte mit einem Strich sind Wissen, die es (irgendwann) entdecken kann. Unmarkierte Fortschritte sind solche, für die die Kultur noch keine Voraussetzungen hat. Wählen Sie einen Fortschritt mit Stern und klicken Sie auf OK, um ihn einer Zivilisation zu nehmen – oder markieren Sie einen mit einem Strich oder nicht markierten Fortschritt, um ihn der Zivilisation zu geben. Mit dem +/- ALLE Button können Sie einer Zivilisation alle Technologie geben oder nehmen. Benutzen Sie den ABBRUCH-Button wenn Sie fertig sind – Ihre Änderungen bleiben bestehen. Beachten Sie, daß einige Technologien (z.B. die künstliche Bewässerung) allen Zivilisationen seit Anbeginn der Zeit bekannt sind und Sie sie Ihnen daher nicht nehmen können.

REGIERUNG ZWINGEN

Verwenden Sie diese Option, um die Regierungsform einer beliebigen Zivilisation zu ändern, egal ob diese Regierungsform entdeckt wurde oder nicht.

TERRAIN BEIM CURSOR ÄNDERN

Diese Option gibt Ihnen die Fähigkeit, die Art des Terrains an dem Ort, der gegenwärtig markiert ist, mit Hilfe des TERRAIN-Buttons zu verändern. Sie können ebenso auf einem TerrainTyp mögliche Verbesserungen per Mausklick hinzufügen oder entfernen (Ausnahme: Bewässerung für Ackerland). Beachten Sie, daß Sie keine besonderen Ressourcen festsetzen können – diese kommen beliebig vor.

ALLE EINHEITEN BEIM CURSOR ZERSTÖREN

Dies zerstört ganz einfach alle Einheiten, die sich an der derzeitigen Cursorposition befinden.

GELD WECHSELN

Verwenden Sie diese Option, um die Geldsumme in der Schatzkammer einer beliebigen Zivilisation zu bestimmen. Beachten Sie, daß es zu Problemen führt, wenn eine Schatzkammer bedeutend mehr als 30.000 in Gold enthält.

EINHEIT ÄNDERN

Benutzen Sie diese Option, um die Attribute jeder beliebigen Einheit an der gegenwärtigen Cursorposition zu verändern. Der Veteranen-Status, Bewegungspunkte, Trefferpunkte, Heimatstadt sowie Befestigungsstatus sind veränderbar. Wenn Sie eine Handelseinheit verändern, können Sie ändern, was Sie transportiert. Sie können Einheiten allerdings nicht in Einheiten eines anderen Typs verwandeln.

STADT ÄNDERN

Mit Hilfe dieser Option können Sie den Status jeder Stadt auf der Karte verändern. Hierzu müssen zuerst den Cursor über sie stellen. Sie können die Größe der Stadt (Bevölkerung) festlegen, genau bestimmen, wieviele Schilde sich in der PRODUKTIONS-BOX befinden, können sämtliche ihrer Weltwunder plötzlich verschwinden lassen oder sie alle aus einer anderen Stadt hierher kopieren. Wenn die Stadt in Aufruhr ist oder den WIR LIEBEN DEN KÖNIG-Tag feiert, können Sie beides aufheben. Schließlich können Sie die Stadt zum Ziel Ihres Szenarios machen (die Zahl in Klammern wird zu einer "1") oder ihr diesen Status nehmen (die Zahl wird zu einer "0").

Wozu dienen Ziele? Lesen Sie etwas über die **Szenario-Parameter** nach und finden Sie es heraus.

KÖNIG ÄNDERN

Zustand der Vertragslage jeder Herrschers mit jeder beliebigen Nation verändern, die letzte Runde bestimmen, während der zwei Zivilisationen Kontakt hatten, die Haltung des Herrschers gegenüber den anderen Herrschern einstellen, sowie seinen aktuellen Ruf. Zudem können Sie die Geduldszähler aller Herrscher zurücksetzen (wodurch sie eine Weile sehr tolerant werden), das Forschungsziel einer Zivilisation setzen oder löschen und festlegen, wie weit ein Herrscher auf dem Weg zum nächsten Fortschritt bereits gekommen ist. Sie können die Technologien einer Zivilisation in eine andere kopieren – was bedeutend schneller geht als das einzelne Kopieren mit der TECHNOLOGIEN ÄNDERN-Option. Letztlich können Sie Name und Geschlecht jedes Herrschers verändern.

SZENARIO-PARAMETER

Hier handelt es sich um eine Reihe mächtiger Werkzeuge zum Einrichten von Szenarien. Die meisten dieser Optionen haben keinen oder kaum Nutzen in einem Spiel, das bereits läuft.

Keine Änderungen: Bringt Sie zurück ins Spiel.

Forschungstempo: Beeinflusst, wie lange es dauert, einen technologischen Fortschritt zu erforschen. Die Vorgabe ist 10/10. Indem Sie diesen Wert niedriger einstellen, verkürzen Sie die Zeit, die nötig ist, um neue Fortschritte zu entdecken – am schnellsten geht es bei 1/10. Wenn Sie die Zahl erhöhen, dauert es entsprechend länger.

Jahre pro Runde-Zähler: Hier können Sie einstellen, wieviel Zeit mit jeder Runde vergehen soll. Wenn Sie diesen Wert bei Null lassen, wird **Civilization II: Test of Time** den Standardwert benutzen, der sich – wie bereits beschrieben – mit der Zeit verändert. Eine positive ganze Zahl steht für die Anzahl an Jahren pro Runde, eine negative ganze Zahl für die Monate, die pro Runde verstreichen.

Startjahr: Legt das Jahr oder den Monat fest, in dem das Szenario beginnt (Monat, wenn Sie den Jahre pro Runde-Zähler auf Monate gestellt haben, bei Jahren stellen Sie auch hier das Jahr ein). Eine positive Zahl gibt ein Datum n. Chr. eine, eine negative Zahl ein Datum v. Chr. an.

Maximale Rundenzahl: Erlaubt Ihnen, die Länge des Spiels in Runden anzugeben.

Alle Goodies entfernen: Entfernt alle Dörfer kleiner Stämme permanent aus der Welt.

Alle Goodies hinzufügen: Plaziert alle Dörfer kleiner Stämme wieder in der Welt – außer denen, an deren Positionen auf der Karte nun eine Stadt oder Einheit steht.

Ganze Karte zeigen: Läßt das Szenario in einer bekannten Welt stattfinden.

Die gesamte Karte, ausgenommen feindliche Einheiten, aber inklusive ihrer Städte ist vom Beginn des Spiels an zu sehen.

Ganze Karte verbergen: Läßt das Szenario in einer unerforschten Welt stattfinden – die **Civilization**-Vorgabe.

Szenario-Name angeben: Hier können Sie Ihrem Szenario einen Namen geben.

Totaler Krieg-Flag an/aus: Läßt den Senat in allen Republiken und Demokratien verstummen. Setzen Sie das Flag auf "1", um die allgemeine Annahme festzulegen, daß zu Beginn des Szenarios Krieg herrscht und um die übliche Einmischung der Senatoren für seine Dauer zu unterbinden. Hierdurch wird zudem die BLUTGIER -Option angeschaltet, wodurch Weltraumflüge und Belagerungsmaschinen unmöglich werden.

Siegbedingungen ändern: Hier verbergen sich mehrere Optionen:

- Der Effekt der ersten Option, KEINE ÄNDERUNG, dürfte offensichtlich sein.
- Das SIEGBEDINGUNGEN-VERWENDEN-FLAG muß auf "1" gesetzt sein, da das Spiel sonst den Rest dieser Einstellungen ignoriert. Im Grunde genommen bewirkt das "objective victory flag", daß **Civilization II: Test of Time** die übliche Punktevergabe vollständig ignoriert. Alles, was jetzt zählt, ist die vorgegebenen Ziele des Szenarios zu erreichen. Mittels der STADT ÄNDERN-Option im MOGELN-Menü können Sie jede Stadt zu einem Szenario-Ziel machen.
- WUNDER ALS ZIEL AN/AUS legt fest, ob eingenommene Weltwunder ebenfalls zum Erreichen der Zielpunktzahl beitragen.
- Als Nächstes entscheiden Sie, welche Zivilisation der Protagonist wird – das kann nicht die Zivilisation des Spielers sein. Diese Einstellung legt lediglich fest, welche Zivilisation als Maßstab für die vier letzten Einstellung steht.
- Die letzten vier Optionen erlauben es Ihnen, Bedingungen für die möglichen Ergebnistypen in einem Ziel-Szenario festzusetzen. Für jede können Sie die Anzahl an Zielen eingeben, die die Protagonisten-Zivilisation am Ende des Spiels kontrollieren (erobert oder behalten haben) muß, um einen Grad von Sieg oder Niederlage errungen zu haben. Den anderen Zivilisationen wird automatisch das entsprechende Ergebnis zugewiesen. Ein Beispiel: Wenn die Römer als Protagonisten eine kleine Niederlage erleiden, haben alle anderen automatisch einen kleinen Sieg errungen.

Sonderregeln ändern: Hier finden sich einige Unteroptionen, die allesamt für sich selbst sprechen. Sie können jede Zivilisation davon abhalten, jemals ihre Regierungsform zu ändern, es unmöglich für sie machen, Fortschritte durch die Übernahme feindlicher Städte zu erreichen sowie das Problem der Umweltverschmutzung aus dem Spiel bannen. Achten Sie darauf, *niemals* die letzte Option zu benutzen – SPEZIELLE WWII-KI. Sie wurde als Hilfe für die Spieldesigner eingebaut und wird Ihr Szenario mit großer Sicherheit abstürzen lassen.

ALS SZENARIO SPEICHERN

Diese Option erlaubt Ihnen, die derzeitige Spieloption als Szenariodatei zu speichern.

KARTE

Diese Option erlaubt Ihnen, Karten zu speichern oder im Spiel eine Karte zu wählen, auf der Sie spielen möchten.

SCHALTER MOGELMODUS

Verwenden Sie diese Option, um den MOGELMODUS ein- und auszuschalten. Sie können keine andere Option in diesem Menü verwenden, wenn diese nicht aktiviert wurde. Nachdem Sie einmal diese Option gewählt haben, wird die Tatsache, daß Sie geschwindelt haben, permanent in Ihrem **Civilization**-Spielstand eingetragen, selbst wenn Sie niemals eine der anderen Mogeloptionen verwendet haben.

KARTE WÄHLEN

Benutzen Sie diese Option, um Karten zu importieren, die Sie selbst entworfen oder aus Ihren liebsten Spielen exportiert haben. Beachten Sie, daß Sie - wenn Sie ein Fantasy-, Science-fiction- oder Erweitertes Spiel spielen - die richtige Kartenzahl wählen müssen. Zudem müssen sie die gleichen Abmessungen haben.

KARTE IMPORTIEREN

Hiermit integrieren Sie eine gewählte Karte in das Spiel, das Sie gerade spielen.

KARTE EXPORTIEREN

Mit dieser Funktion können Sie eine Karte als Datei für ein anderes Spiel/Szenario speichern.

ZIVILOPÄDIE

Die ZIVILOPÄDIE ist eine Online-Enzyklopädie von **Civilization II: Test of Time**. Die Einträge zu jedem Thema sind alphabetisch geordnet und schließen Informationen über den Eintrag, seine historische Wichtigkeit und seine Bedeutung im Spiel ein.

ZIVILISATIONSFORTSCHRITTE

Diese Option konzentriert sich auf Fortschritte. Wenn Sie einen Fortschritt machen, wird automatisch der zugehörige Eintrag der Zivilopädie angezeigt - es sei denn, Sie schalten diese Option unter SPIEL, GRAFIK-OPTIONEN ab.

STADTVERBESSERUNGEN

Diese Option beschränkt die Liste auf Bauten, die Sie in der Stadt errichten können, um deren Funktion zu verbessern.

WUNDER DER WELT

Verwenden Sie diese Option, wenn Sie nur Informationen über die Weltwunder benötigen.

MILITÄRISCHE EINHEITEN

Die Überschrift dieses Abschnitts kann Sie in die Irre führen. **Civilization II: Test of Time** sieht alle Einheiten als militärisch an, selbst Diplomaten, Karawanen und Siedler, die nicht kämpfen können.

REGIERUNGEN

Verwenden Sie diese Option, wenn Sie Informationen über verschiedene Regierungsformen erhalten wollen.

TERRAINARTEN

Diese Option liefert die Einträge für jeden Typ von Geländequadrate und besonderen Ressourcen, die in **Civilization II: Test of Time** existieren.

SPIELKONZEPTE

Diese Option schließt alle Informationen ein, die nicht in den anderen Themenbereichen behandelt werden, wie z.B. Verschmutzung, Auflösen und Festungen.

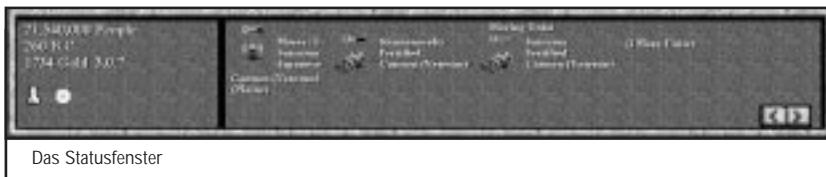
INFO ÜBER TEST OF TIME

Mit Hilfe dieser Option gelangen Sie zur Liste der Mitwirkenden.

STATUSFENSTER

Die Informationen in diesem Fenster helfen Ihnen, über den Status Ihrer Zivilisation und Ihrer Runde auf dem laufenden zu bleiben. Wenn Sie das Fenster irgendwo anklicken, können Sie das Fenster LANDKARTE zwischen den Modi ANSICHT und BEWEGEN umschalten.

Im neuen Layout befindet sich das STATUS-Fenster oben im KARTE-Fenster. Im klassischen Layout befindet es sich rechts unterhalb des WELT-Fensters.



WELTFRIEDENSLEISTE

Am oberen Rand dieses Fensters befindet sich eine Leiste, die die Gesamtrunden des Weltfriedens anzeigt. Weltfrieden ist ein Zustand, in dem keine Zivilisation Krieg führt – dieser Balken wird also nur recht selten, wenn überhaupt, erscheinen. Jede Runde, in der Frieden herrscht, ist gut für Ihren Punktestand.

ZUSAMMENFASSUNGSFELD

Unter der Weltfriedensleiste befindet sich ein Übersichtsfeld, das Infos zusammenfaßt, die Sie während des Spiels nützlich finden werden.

BEVÖLKERUNG

Diese Zahl zeigt die aktuelle Bevölkerungsgröße Ihrer Zivilisation an.

DATUM

Das Datum wird in dem Spiel angemessenen Jahreszahlen angegeben. Ein normales Spiel beginnt 4000 v. Chr. Jede Runde steht für einen gewissen Zeitraum in Jahren. Je nach dem aktuellen Datum kann eine Runde für 1, 2, 5, 10, 20, 25 oder 50 Jahre stehen. Wenn Sie Einstellungen verändert haben, kann es sich auch um Monate handeln.

SCHATZKAMMER

Diese Zahl gibt an, wieviel Gold sich in der Schatzkammer befindet. Wenn sich die Summe mit jeder Runde erhöht, haben Sie einen Überschuß, wenn sie abnimmt, haben Sie ein Defizit.

HANDELSBILANZ

Die Zahlen, die hier erscheinen, sind die Prozentsätze, die Sie für die Ausgaben Ihres Handelseinkommen festgesetzt haben. Sie werden in dieser Reihenfolge aufgelistet: Steuern, Luxusartikel und Forschung. (Hinweis: Multiplizieren Sie die Zahl, die Sie sehen, mit zehn, um den tatsächlichen Prozentsatz zu erhalten.) Alle drei Nebenprodukte des Handels haben Nutzen. Mit der Zeit, wenn die Städte wachsen, kann es notwendig sein, die Handelsprozentsätze neu zu bestimmen, um ein Minimum von Steuern und Forschung festzusetzen und mehr Luxusartikel zu produzieren, damit die Bevölkerung zufrieden genug ist. Um die Handelsprozentsätze zu ändern, ziehen Sie das Menü KÖNIGREICH herab und wählen die STEUERSATZ-Option.

WISSENSCHAFTLICHE FORSCHUNG

Die Forschungsanzeige ist eine grafische Darstellung Ihres Weges zum nächsten Fortschritt. Der Becher verfolgt Ihre Arbeit und ändert sich, wenn Sie Ihrem aktuellen Forschungsziel näher kommen. Nachdem die neue Entdeckung gemeldet wurde und Ihre Wissenschaftler etwas Neues untersuchen, wird die Anzeige neu eingestellt.

UMWELT

Umweltanzeige sehen. Beim ersten Verschmutzungsvorfall erscheint das Sonnen-Icon auf der niedrigsten Position. Wenn die Verschmutzung andauert, wandert die Sonne, um den Fortschritt der Verschmutzung anzuzeigen. Wird die Verschmutzung nicht unter Kontrolle gebracht, wenn die Anzeige auf ihrem höchsten Stand ist, erlebt der Planet eine Zeit der globalen Erwärmung, und die Anzeige wird neu eingestellt, um das neue Gleichgewicht darzustellen.

Verschmutzung und Umweltprobleme können auch durch eine Reaktorkernschmelze oder radioaktiven Niederschlag von Atomwaffen hervorgerufen werden. Weitere Informationen über Verschmutzung und globale Erwärmung finden Sie unter **Den Planeten sauberhalten**.

AKTIVE EINHEIT/STANDORTFELD

Der größte Teil des Übersichtsfensters ist der Anzeige der gegenwärtigen Cursorposition gewidmet. Dies ist normalerweise die aktuelle aktive Einheit, es kann aber auch ein Geländequadrat sein, das Sie gewählt haben. In diesem Informationsfeld werden Städte ignoriert. Die folgenden Informationen können vorkommen, wenn auch nicht unbedingt in dieser Reihenfolge:

MODUS

Es wird angezeigt, ob sich das Fenster LANDKARTE im Modus ANSICHT oder BEWEGEN befindet.

ICONS

Wenn sich Einheiten am aktuellen Standort befinden, werden sie durch ihr Icon vertreten. Diese Icons enthalten eine farbige Anzeige für Nationalität und Zustand. Wenn sich mehrere Einheiten an einem Ort befinden, können die Icons den Fensterbereich ausfüllen. Benutzen Sie die Pfeil-Buttons unten rechts im Übersichtsfenster, um sich die gesamte Liste anzusehen.

NATIONALITÄT

Befinden sich am aktuellen Standort Einheiten, die nicht unter Ihrer Kontrolle sind, oder sehen Sie sich eine Einheit und nicht das Geländequadrat an, dann wird der Name der Zivilisation angezeigt, zu der jede Einheit gehört.

HEIMATSTADT

Der Name der Stadt, aus der eine Einheit Unterstützung erhält erscheint. Dies ist normalerweise die Stadt, in der die Einheit gebaut wurde. Sie können eine Einheit in eine andere Stadt transferieren, indem Sie ihre HEIMATSTADT einstellen. Das tun Sie, indem Sie sie in der STADTANSICHT anklicken und die Option UNTERSTÜTZUNG AUS DIESER STADT anwählen. Dies kann nützlich sein, wenn eine Ihrer Städte von einer Eroberung bedroht ist, da alle Einheiten zerstört werden, die eine eingenommene Stadt unterstützen.

EINHEITENTYP

Die Art jeder Einheit am gewählten Ort wird angezeigt. Bei Ihren eigenen Einheiten wird Ihnen auch mitgeteilt, ob es sich um eine Veteraneneinheit handelt.

BEWEGUNG

Die Anzahl der restlichen Bewegungspunkte der aktiven Einheit wird angezeigt. (Wenn Sie mit der Bewegung einer Einheit fertig sind und noch Bewegungspunkte übrig sind, verwenden Sie den Befehl RUNDE AUSLASSEN, um die Bewegung der Einheit für diese Runde zu beenden.)

Die angezeigten Punkte sind Bruchzahlen, wenn die Einheit sich entlang einer Straße bewegt (Straßen verdreifachen Bewegung, daher sind Bewegungspunkte in Bruchzahlen notwendig). Der Bruch zeigt die niedrigere Angriffsstärke sowie die Verwendung von Bewegungspunkten an. Wenn eine Einheit beispielsweise mit einem Bewegungspunkt startet und sich um ein Quadrat entlang einer Straße bewegt, bleiben $\frac{2}{3}$ Bewegungspunkte übrig, was auch eine Angriffsstärke von $\frac{2}{3}$ bedeutet.

Vergessen Sie auch nicht, daß Einheiten, die auf einem Quadrat mit einer Eisenbahn beginnen und sich entlang der Eisenbahn bewegen, keine Bewegungspunkte verwenden, bis sie die Eisenbahn verlassen.

GELÄNDE

Dies ist der Geländetyp des Quadrats. Dieser Geländebericht ignoriert die Anwesenheit einer Stadt, erwähnt jedoch andere Verbesserungen wie Bewässerung, Straßen und Eisenbahnen. Wenn sich eine besondere Ressource in diesem Gelände befindet, wird auch sie erwähnt.

WELTFENSTER

Dieses Fenster zeigt oben rechts im Bild eine Übersicht der gesamten bekannten Welt. Das neue KARTE-Fenster stellt automatisch den sich drehenden Globus an – die klassische Anzeige war auf die Anzeige der flachen Welt eingestellt. Um die Ansicht vom Globus zur flachen Welt umzuschalten, klicken Sie einfach in das WELT-Fenster. Um zur GLOBUS-Ansicht zurückzukehren, klicken Sie auf den SCHLIESSEN-Button oder das X am Rand der FLACHE WELT-Ansicht



In der FLACHE WELT-Ansicht ist das WELT-Fenster über den Teil der Welt, der im KARTE-Fenster gezeigt wird zentriert. Das Rechteck skizziert die Ränder dieser Ansicht. In dieser Ansicht können Sie das WELT-Fenster benutzen, um schnell durch das KARTE-Fenster zu navigieren. Klicken Sie eine Stelle im WELT-Fenster an, und beide Fenster bewegen sich, um sich auf diese Position zu zentrieren.

In einem Spiel mit mehreren Karten können Sie mittels der Pfeil-Buttons am Rand der FLACHE WELT-Ansicht von Karte zu Karte springen. Der Titel des Fensters wird sich verändern, um anzuzeigen, welche Welt Sie ansehen. Im KARTE-Fenster sehen Sie, welche Bereich dieser Welt Sie bisher entdeckt haben. Sie können die verfügbaren Karten mit den Cursortasten nach oben und unten anwählen.

Rechtsklicken Sie in beliebige Bereiche der FLACHE WELT-Ansicht, um ein sekundäres KARTE-Fenster zu öffnen. Das neue Fenster verhält sich genau wie das normale, mit der Ausnahme, daß es über SCHLIESSEN, ZOOM und MODUS-Buttons verfügt. Sie können diesen den Modus-Button verwenden, um die Ansichtsmodi für dieses Fenster durchzuschalten. Die Modi sind: Verbündete Einheiten sehen, Gegnerische Einheiten sehen, Alle Einheiten sehen und Statische Ansicht (die sich auf das gewählte Landkartenquadrat zentriert und dort bleibt).

Die sekundären Karten bleiben auf die Gebiete, die Sie fokussiert haben zentriert, wodurch Sie bequem mehrere Welten auf einmal im Auge behalten können. Die einzelnen Fenster werden allerdings nicht mit den Namen der Welten, die sie zeigen gekennzeichnet – das müssen Sie im Kopf behalten. Beachten Sie, daß Sie alle sekundären Karten schließen und die primäre Karte aufrufen können, indem Sie die Fenster mit Hilfe des ANSICHT-Menüs neu arrangieren lassen.

MICROPROSE WEB-SITES

Zu **Civilization II** gibt es eine eigene Webpage, auf der Sie stets die neuesten Informationen finden. Diese Seite wird ständig aktualisiert, schauen Sie also öfters mal vorbei.

<http://www.CIVILIZATIONII.de>

Auf der Seite finden Sie:

- Technische Unterstützung
- Tips und Tricks
- Software-Updates
- Demos
- Interaktion
- Interviews
- und vieles mehr.

AKTUELLE UND ZUKÜNTIGE MICROPROSE-PRODUKTE

Mehr Informationen zu aktuellen und zukünftigen Micropose-Produkten finden Sie auf unserer zentralen Web-Site:

<http://www.hasbro-interactive.de>

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie Probleme mit der Installation dieses Produktes haben, lesen Sie bitte die Readme-Datei, die letzte Änderungen und Informationen enthält. Sollte dies nicht zum Erfolg führen und Sie weitere Hilfe benötigen, so steht Ihnen unsere Hotline zu folgenden Zeiten zur Verfügung:

Tel: **01805 25 25 65** **Mo.-Fr. 14-18 Uhr**
Fax: **01805 25 25 64**
e-mail: **service@microprose.de**

Schriftlich erreichen Sie uns unter folgender Adresse:

Hasbro Interactive/MicroProse
Kundenservice
Marktstr. 1
33602 Bielefeld

Sollten Sie über einen Internetanschluß verfügen, können Sie sich auch unter **www.micropose.de** über den aktuellen Stand informieren.

LIZENZ/GARANTIE/HAFTUNG

1. LIZENZ

Die Software und sämtliches Bild- und Tonmaterial wie Fotografien, Animationen, Videos, Audio-, Musik und Textmaterial etc. der beiliegenden CD-ROM sowie dieses Handbuch und alle anderen Teile dieses Produkts sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht ist geistiges Eigentum von oder wurde lizenziert an HASBRO Interactive Limited, 2 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge, UB11 1AZ, England.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung von HASBRO Interactive Limited darf kein Teil dieses Handbuchs, der Software oder eines anderen auf dieser CD-ROM enthaltenen Elements oder des Produkts als solchen vervielfältigt, reproduziert, übersetzt, modifiziert, auf elektronische Form reduziert oder sonstwie verändert oder weitergegeben werden.

Sie sind berechtigt, die CD-ROM für Ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Es ist jedoch verboten, Kopien des Handbuchs, der Software oder eines anderen Elements auf der CD-ROM zu verkaufen oder zu übertragen. Es ist untersagt, das Produkt, die CD-ROM oder andere Teile des Produktes zu vermieten oder zu verleasen.

2. GARANTIE

HASBRO Interactive Limited garantiert hiermit ausschließlich dem Erstkäufer dieses Produktes, daß die Leistungen der beiliegenden CD-ROM im Wesentlichen den Angaben in diesem Handbuch entsprechen und daß die Original-CD-ROM frei von Material- und Herstellungsfehlern ist. Diese Garantie gilt für sechs Monate ab Kaufdatum. Innerhalb dieses Zeitraums erhalten Sie, sofern die CD Mängel aufweist, kostenlosen Ersatz. Dazu senden Sie die CD-ROM mit dem datierten Kaufbeleg, einer kurzen Beschreibung des Defekts und Ihrem Absender an Hasbro Interactive GmbH, Abt. Kundenservice, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld. Diese Garantie gilt nicht für Mängel, die durch Mißbrauch, Beschädigung oder Überbeanspruchung verursacht wurden. Bezuglich der CD-ROM wird keine weitere Garantie übernommen. HASBRO Interactive Limited haftet nicht für Schäden, die durch Mißbrauch, Mangel an Pflege, falsche Anwendung, Veränderung, Reparatur, Überanspruchung oder sonstige durch äußere Einwirkung entstehen. Diese Garantie berührt in keiner Weise Ihre gesetzlich festgelegten Rechte.

3. HAFTUNG

Mit Ausnahme der unter 2. aufgeführten Sachverhalte sind mit diesem Produkt keinerlei Garantien, Bedingungen, Vertragsabsprachen, Verpflichtungen oder ähnliches verbunden, weder ausdrücklicher noch impliziter, gesetzlicher oder irgend einer anderen Natur.

Hasbro Interactive Limited kommt unter keinen Umständen für mehr als den ursprünglichen Kaufpreis des Produkts auf. Hasbro Interactive Limited übernimmt keinerlei Haftung für indirekte oder Folgeschäden jeder Art, die durch den Gebrauch des Produkts möglicherweise entstehen können. Hierzu zählen unter anderem auch entgangene Profite oder Einkünfte, Schäden an Soft- oder Hardware oder Kosten, die durch den Ausgleich verlorener Zeit, Daten oder aus irgend einem anderen Grund entstehen.

Nichts vom oben Angeführten begrenzt oder schließt die Haftung von Hasbro Interactive Limited im Falle von durch Hasbro Interactive Limited direkt verschuldet entstandene körperliche Verletzungen aus. Hier greifen die gesetzlichen Bestimmungen.

Wenn Sie mit diesen Bestimmungen nicht einverstanden sind, geben Sie das Produkt unverzüglich, vollständig und unbenutzt zusammen mit dem Kaufbeleg an Hasbro zurück.

MITWIRKENDE

ENTWICKLUNGSTEAM

Produzent

Alex De Lucia

Weitere Produktion

Chris Bowling

Spieldesign

Mick Uhl

John Possidente

Programmierung

Steve Cox, Lead Programmer

Jim Thomas

Chris Taormino

Rob Knopf

Mark Bradshaw

Grafik

Frank Frazier, Lead Artist

Todd Bilger

Jim Crawley

Betsy Kirk

Weitere Grafik

Casey Aramian

Kevin Boehm

Mary Pat Buck

Walter Carter

Rob Cloutier

Mark Glidden

Sam Laskowski

Scott Nixon

Charlie Shenton

Jeff Skalski

Coolhand Interactive

Dragonlight Productions

Mondo Media

The Animation Factory

Musik

Roland Rizzo

Sound Designers

Mark Cromer

Mark G. Reis

Sound-Design

Mark Cromer

Mark G. Reis

Qualitätssicherung

Tom Falzone, QA Manager

Testleitung

Ross Edwards

Jeff Smith

Tester

Tim Beggs

Matt Bittman

Barry Caudill

Ellie Crawley

Michael Davidson

Grant Frazier

Jason Gleason

Mark Gutknecht

Brad Hoppenstein

Carl Johnson

Rose Kofsky

Charles Lane

Joe Lease

Jason Lego

Brandon Martin

Rex Martin

Tim Mccracken

Steven Purdie

Sal Saccheri

Rick Saffery

Greg Schneider

Joe Walbeck

Nathan Wright

Weitere Tests

Ray Pfeifer

Begleitmaterial

John Possidente

Documentation Manager

Jonatha Caspian-Kaufman

Julie L. Stroehmann

Laning Polatty

Besonderer Dank an

William Denman

Lori Der

Gayle Keidel

Rhonda Williams



YOU'VE GOT THE GAME—
NOW GET
THE GUIDE!

CIVILIZATION II TEST OF TIME

PRIMA'S OFFICIAL
STRATEGY GUIDE

CIVILIZATION II TEST OF TIME

The Greatest Civilization Resource You'll Ever Need



MICRO PROSE

- Full descriptions of each new world
- Complete details on making a research plan
- Customize your civilization for lethal efficiency
- Colonization strategies to insure survival
- Full coverage of what to expect from the aliens

Prima Strategy Guides available where you buy guides and games

© 1999 Hasbro Interactive and MicroProse, Inc. All Rights Reserved. CIVILIZATION, CIVILIZATION II, and CIVILIZATION II TEST OF TIME are trademarks of and HASBRO INTERACTIVE, the HASBRO INTERACTIVE logo, and related marks are trademarks of Hasbro or its affiliates.



MICRO PROSE

www.primagames.com

