

IMPERIVM  
ROMANVM

GOLD EDITION

IMPERIVM

ROMANVM



## EINLEITUNG

Das antike Rom – das mächtigste Reich, das die Welt je gesehen hat. Im 9. Jh. v. Chr. auf der italienischen Halbinsel gegründet, wuchs Rom von einem kleinen Königreich zum fortschrittlichsten und zivilisiertesten Imperium der Antike. Römische Legionen besiegten alle, die sich ihnen in den Weg stellten. Römische Straßen erschlossen den gesamten europäischen Kontinent und erlaubten sicheres Reisen und ein Aufblühen des Handels.

Das Römische Reich bestand über Kriegs- und Friedenszeiten. Seine Städte blühten, seine Kultur gedieh. Die Römer schufen prächtige Kunstwerke, großartige Literatur und viele meisterhafte Bauwerke, die bis heute überdauert haben.

Nach dem Untergang des Römischen Reichs wurde die Welt in eine Ära gestürzt, die Historiker heute das Dunkle Zeitalter nennen. Roms Glanz und Gloria verschwanden und über Jahrhunderte konnte die Menschheit nichts erreichen, das vergleichbar gewesen wäre mit dem Ruhm des Imperium Romanum.

## INSTALLATION

Um das Spiel zu installieren, lege die Imperium Romanum-DVD-ROM in dein DVD-Laufwerk ein. Wenn bei deinem Computer AutoPlay aktiviert ist, startet die Installation automatisch. Ansonsten klicke doppelt auf das Arbeitsplatz-Icon und wähle dein DVD-Laufwerk aus. Doppel-klicke auf die DVD oder öffne das Verzeichnis der DVD und doppel-klicke die Datei "setup.exe", um die Installation zu beginnen.

Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm. Du wirst danach gefragt, wo du das Spiel installieren willst. Der Standardpfad ist: "C:\Programme\Kalypso\Imperium Romanum". Du kannst ein anderes Verzeichnis wählen, indem du auf "Ändern" klickst und dann einen anderen Ordner auswählst.

Während der Installation überprüft das Spiel, ob **DirectX9.0c** auf dem Computer vorhanden ist. Wenn diese Version von DirectX nicht gefunden wird, wird sie automatisch installiert.



## TITELBILDSCHIRM

Nach dem Spielstart öffnet sich der Titelschirm. Vom Titelschirm aus kannst du ein Tutorial starten, ein neues Spiel in einem der verschiedenen Spielmodi beginnen, dein letztes Spiel fortsetzen oder einen gespeicherten Spielstand laden. Du kannst dir außerdem Neuigkeiten auf der Webseite von Imperium Romanum anschauen, deine Spielerdetails konfigurieren oder die Spieloptionen ändern.



## SPIELER WECHSELN

Klicke auf diese Schaltfläche, um deinen Spielernamen und dein Heimatland einzugeben. Diese Angaben werden zusammen mit deinem Punktestand auf die Online-Highscore-Liste von Imperium Romanum hochgeladen. Du kannst mehrere Spielerprofile mit eigenen Spielständen anlegen.

## TUTORIAL

Die Tutorials helfen Spielanfängern, die Mechanismen des Spiels zu erlernen. Das allgemeine Tutorial macht neue Spieler mit der Kamerasteuerung, dem Interface und den Grundlagen des Städtebaus vertraut. Das Schlachtentutorial zeigt dem Spieler, wie man Armeen rekrutiert und in der Schlacht einsetzt. Es wird empfohlen, das Allgemeine vor dem Schlachtentutorial abzuschließen.

- **Tutorial fortsetzen** – setzt ein Tutorial mit dem letzten gespeicherten Spielstand fort
- **Tutorial beginnen** – startet das allgemeine Tutorial, das den Aufbau-Teil des Spiels demonstriert
- **Schlachtentutorial beginnen** – startet das Schlachtentutorial, das den militärischen Teil des Spiels demonstriert

## GESCHICHTE

Der Geschichtsmodus ermöglicht dir, eine spezifische Mission als Statthalter Roms oder einer historischen römischen Kolonie zu spielen. Es gibt 16 historische Missionen, aber nur drei davon können am Anfang ausgewählt werden. Mehr Details zum Geschichtsmodus und Zeitstrahl findest du in den entsprechenden Abschnitten der Anleitung.

- ❖ **Kampagne fortsetzen** - setzt eine Mission mit dem letzten im Geschichtsmodus gespeicherten Spielstand fort
- ❖ **Kampagne beginnen** - lässt dich eine neue Mission des Zeitstrahls auswählen
- ❖ **Kampagne laden** - lädt einen im Geschichtsmodus gespeicherten Spielstand

## SZENARIEN

In Szenarien kannst du Städte bauen, ohne bestimmte Ziele verfolgen zu müssen. Mehr Details zu den Szenarien findest du im entsprechenden Abschnitt der Anleitung.

- ❖ **Szenario fortsetzen** - setzt den letzten gespeicherten Szenario-Spielstand fort
- ❖ **Neues Szenario** - startet ein neues Szenario
- ❖ **Szenario laden** - lädt einen gespeicherten Szenario-Spielstand

## ROM

In diesem Spielmodus startest du mit der bereits gebauten Stadt Rom. Deine Aufgabe ist es, die großen Römischen Monumente wie das Kolosseum oder den Circus Maximus zu errichten. Mehr Details zum Rom-Modus findest du im entsprechenden Abschnitt der Anleitung.

- ❖ **Szenario fortsetzen** - setzt den letzten gespeicherten Rom-Spielstand fort
- ❖ **Neues Szenario** - startet ein neues Spiel im Rom-Modus
- ❖ **Szenario laden** - lädt einen gespeicherten Rom-Spielstand



## NEUIGKEITEN

Wenn du eine aktive Verbindung mit dem Internet hast, kommst du mit einem Klick auf diese Schaltfläche direkt zum Neuigkeiten-Bereich der Webseite von Imperium Romanum. Dort kannst du dir aktuelle Neuigkeiten ansehen sowie Updates und zusätzliche Karten herunterladen.

## OPTIONEN

Im Optionsmenü kannst du dein Spiel sowie die Video- und Audioeinstellungen konfigurieren. Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, wird deine Hardware automatisch getestet und die Videoeinstellungen entsprechend angepasst. Du kannst sie hier manuell ändern, um optimale Leistung zu erhalten. Wenn dir beim Spielen niedrige Bildwiederholraten oder andere Leistungseinbußen auffallen, ist es empfehlenswert, die Einstellungen in den Videooptionen herabzusetzen.

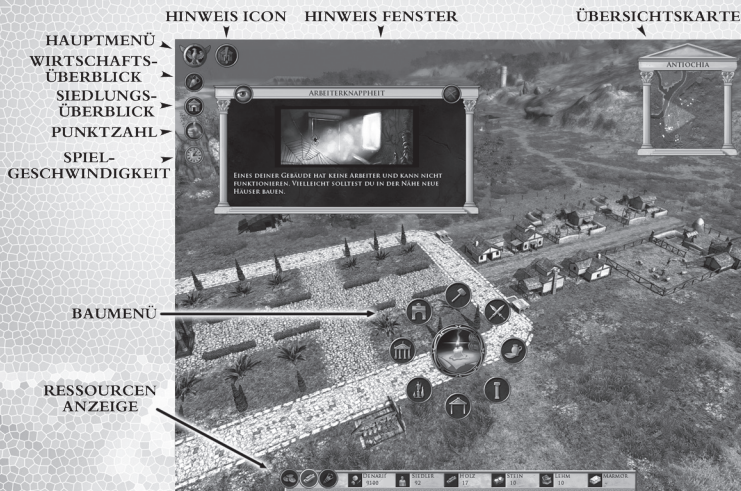
## CREDITS

Klicke hier, um dir die Spiele-Credits anzuschauen.

## BEENDEN

Klicke hier, um das Spiel zu beenden.

## ÜBERSICHT



Du kannst die Kamera bewegen, indem du den Mauszeiger zum Bildschirmrand bewegst. Mit dem Mausrad kannst du rein- und raus-zoomen. Um die Kamera zu drehen, halte die mittlere Maustaste oder die Umschalttaste gedrückt und bewege die Maus nach links und rechts. Wenn du den Kamerawinkel ändern willst, musst du die Maus nach oben und unten bewegen, während du die mittlere Maustaste oder die Umschalttaste gedrückt hältst.

Klickst du auf einen Punkt auf der Minikarte, springt die Kamera direkt dorthin.

Die fünf Symbole in der oberen linken Hälfte des Spiels sind die Kommandos. Um sie zu verwenden, bewege einfach deinen Mauszeiger auf eines der Symbole und drücke die linke Maustaste.

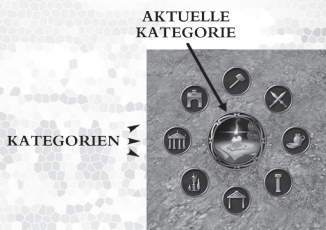


Die Kommandos erlauben die folgenden Optionen:

- ❶ **Hauptmenü** – öffnet das Hauptmenü, von dem aus du deinen Spielstand speichern oder laden und die Spieloptionen ändern kannst
- ❷ **Wirtschaftsüberblick** – öffnet das Wirtschaftsüberblick-Fenster, das dir anzeigt, wie viele Waren und Rohstoffe deine Siedlung produziert und verbraucht.
- ❸ **Siedlungsüberblick** – öffnet das Siedlungsüberblick-Fenster, das dir die Anzahl der Bauwerke und Arbeiter deiner Siedlung anzeigt
- ❹ **Punkttestand** – öffnet das Punkttestand-Fenster, das dir deinen aktuellen Punkttestand und Rang anzeigt
- ❺ **Geschwindigkeitseinstellung** – beschleunigt oder verlangsamt die Spielgeschwindigkeit

## DAS BAUMENÜ

Das Baumenü wird durch einen Rechts-Klick auf eine beliebige Stelle des Bildschirms aufgerufen. Es ist in acht Grundkategorien unterteilt, die alle Bauten des Spiels enthalten. Durch die Wahl einer Kategorie öffnet sich ein Untermenü mit den Bauwerken der jeweiligen Kategorie, die dann zum Bau ausgewählt werden können.



Wenn du den Mauszeiger über das Icon einer Kategorie bewegst, werden alle Bauwerke dieser Kategorie als kleine Symbole um das Kategorie-Icon herum angezeigt. Die Bauten können so direkt ausgewählt werden, ohne dass du die Kategorie anklicken musst.

Die aktuelle Kategorie wird durch das große Icon in der Menümitte angezeigt. Ein Links-Klick auf das Icon bringt dich einen Schritt zurück oder schließt das Menü, wenn du keine Kategorie ausgewählt hast.

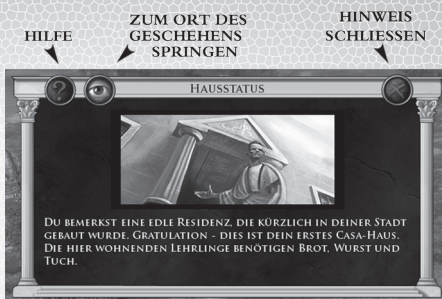
## BAUMENÜKATEGORIEN:

- ❶ **Herstellung und Werkstatt** – beinhaltet Produktions- und Werkstätten: Flachs- und Olivenplantage, Holzfällerhütte, Lehmgrube, Schneiderei sowie alle Arten von Minen und Steinbrüchen.
- ❷ **Militär** – beinhaltet militärische Einrichtungen: Schmied, Waffenwerkstatt, Holz- und Steinturm, Tor sowie Kaserne, Schützenkaserne und Stallung.
- ❸ **Nahrungsmittelproduktion** – beinhaltet alle Bauten, die Nahrung produzieren: Bäckerei, Fischerhütte, Metzgerei, Schweinezucht sowie Wein- und Weizenplantage
- ❹ **Unterstützung** – beinhaltet unterstützende Einrichtungen: Gladiatorenschule, Handelsposten, Kräuterhütte, Präфекtur und Steg. Hier findest du außerdem Schaltflächen, um Straßen zu bauen und um Dekorationen und Straßen zu entfernen.
- ❺ **Grundlegend** – beinhaltet grundlegende Bauwerke: Brunnen, Häuser, Sklavenunterkunft und Warenlager.
- ❻ **Ästhetik** – beinhaltet Dekorationen und Brücken: verschiedene Statuen, Gärten und Bäume sowie eine kleine und eine große Brücke.
- ❼ **Öffentlich** – beinhaltet wichtige öffentliche Einrichtungen: Altar, Marktplatz, Philosophenschule, Schule, Taverne, Tempel, Theater und Therme.
- ❽ **Monumente** – beinhaltet alle besonders prächtigen Bauwerke: Bacchustempel, Circus Maximus, Fortunatempel, Goldene Statue, Kolosseum, Neptunbrunnen und Triumphbogen.

## MITTEILUNGEN

Spielmitteilungen werden im oberen Teil des Bildschirms dargestellt. Sie bieten Informationen über aktuelle Ereignisse und Bedrohungen sowie die neuesten Entwicklungen in der Stadt.





Ein Links-Klick auf das Mitteilungs-Icon öffnet das Mitteilungsfenster, dem du Informationen über das jeweilige Ereignis entnehmen kannst. Mit der rechten Maustaste kannst du die Mitteilungen wegklicken, ohne sie zu lesen. Besonders wichtige Mitteilungen können nicht weggeklickt werden.

Vom Mitteilungsfenster kannst du mit einem Klick auf das Fragezeichen zum Hilfefenster wechseln oder direkt zum Ort des Geschehens der Mitteilung springen, indem du das Augensymbol auswählst.

## TAFELN

Die Tafeln sind ein besonderes Interface, das es dir ermöglicht, neue Aufgaben und Herausforderungen anzunehmen. Jede Mission des Geschichtsmodus (wie auch Tutorials und der Rom-Modus) besitzt eine bestimmte Anzahl von Tafeln, auf der Missionsziele, Zusatzaufgaben, Tipps, Boni und Katastrophen verzeichnet sind. Um eine Mission erfolgreich zu beenden, musst du alle Tafeln erledigen.

NEUE  
TAFEL  
ZIEHEN

AKTIVE  
TAFELN



Du kannst auswählen, wann du dich an eine neue Aufgabe wagst, indem du eine neue Tafel ziehst. Klicke dafür einfach auf Tafel ziehen im linken unteren Bereich des Bildschirms. Du kannst auch mehrere Aufgaben gleichzeitig annehmen, wenn du möchtest. Normalerweise können bis zu drei Tafeln auf einmal gezogen werden. In machen Missionen kannst du auch mehr – oder weniger – Tafeln ziehen.

Es gibt fünf Arten von Tafeln:

- ❶ **Missionsziele** - sind Aufgaben, die du zwingend erledigen musst, um die Mission erfolgreich abzuschließen.
- ❷ **Zusatzaufgaben** - sind optionale Aufgaben, die du erledigen oder überspringen kannst. Wenn du die Aufgabe erfolgreich erledigst, wirst du dafür belohnt. Um eine Zusatzaufgabe zu überspringen, musst du im Tafelfenster auf "Ablegen" klicken.
- ❸ **Tipps** - beschreiben spezielle Missionsbedingungen oder geben dir nützliche Hinweise.
- ❹ **Boni** - gewähren dir einen Vorteil wie zusätzliche Rohstoffe, Denarii, Siedler etc.
- ❺ **Katastrophen** - sind Unglücksfälle, die dich behindern können, z. B. Feuer, Erdbeben oder Barbareninvasionen

Manche Tafeln bieten dir zusätzliche Beschreibungen oder Informationen wie Tipps, historische Anmerkungen, römische Sprichworte und Zitate.



Du öffnest das Tafelfenster, indem du auf die Schaltfläche Tafel ziehen oder eine beliebige aktive Tafel in der Hauptansicht klickst. Im Tafelfenster werden alle aktiven und erledigten Tafeln auf der linken Seite aufgelistet. Mit einem Klick auf eine dieser Tafeln wird dir eine Beschreibung auf der rechten Seite des Fensters angezeigt.



Du kannst zusätzliche Tafeln ziehen, wenn du auf “?” klickst.

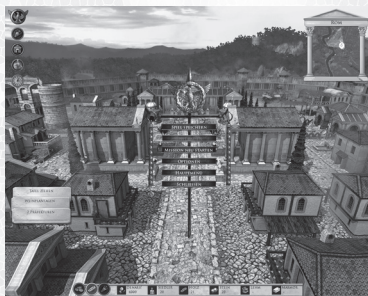
Jede Tafel weist eine oder mehrere der folgenden Schaltflächen auf:

- ❶ **Erledigen/OK** - wird benutzt, um eine aktive Tafel zu erledigen. Diese Schaltfläche ist inaktiv, bis du die Bedingungen erfüllt hast, die von der Tafel gefordert werden.
- ❷ **Ansehen** - mit einem Klick auf diese Schaltfläche zentrierst du die Ansicht auf Objekte oder Orte, die von Bedeutung sind für die Tafel.
- ❸ **Ablegen** - wenn du diese Schaltfläche anklickst, wird eine Tafel mit einer Zusatzaufgabe erledigt, auch wenn du die Aufgabe noch nicht erfüllt hast. In diesem Fall erhältst du keine Belohnung.

## HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü kann jederzeit während des Spiels geöffnet werden, wenn du das “Hauptmenü”-Kommando auswählst oder einfach die Escape-Taste drückst.

Das Hauptmenü bietet dir folgende Optionen:



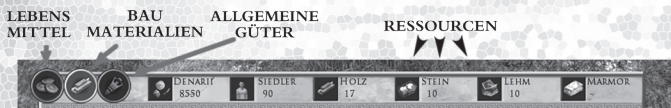
- ❶ **Spiel speichern** - speichert deinen aktuellen Spielstand
- ❷ **Spiel laden** - lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand
- ❸ **Mission neu starten** - startet die aktuelle Mission neu
- ❹ **Hauptmenü** - bringt dich zurück zum Titelschirm
- ❺ **Schließen** - schließt das Hauptmenü und lässt dich dein aktuelles Spiel fortsetzen

## WIRTSCHAFTSÜBERBLICK



Das Wirtschaftsüberblick-Fenster zeigt detaillierte Informationen über alle in der Stadt hergestellten, verbrauchten und gelagerten Waren, sowie Gebäude und Arbeiter, die diese Waren produzieren.

## ROHSTOFFLEISTE



Die Rohstoffleiste am unteren Bildschirmrand gibt dir einen schnellen Überblick über die verschiedenen Rohstoffe und die jeweilige Menge, die du im Moment davon besitzt. Die Rohstoffe sind (wie im Wirtschaftsüberblick) in drei Kategorien aufgeteilt: Nahrung, Baumaterial und allgemeine Waren. Mit einem Klick auf den entsprechenden Knopf auf der linken Seite wechselst du zwischen den drei Kategorien.

- **Nahrung** – Mehl, Fleisch, Brot, Wurst, Fisch und Wein
- **Baumaterial** – Denarii, Siedler, Holz, Stein, Lehm und Marmor
- **Allgemeine Waren** – Denarii, Leinen, Stoffe, Olivenöl, Eisenerz und Goldzerz



## WIRTSCHAFTSÜBERBLICK



Das Siedlungsüberblick-Fenster zeigt die Anzahl der Bauwerke auf der Karte, ihre Position, wie viele Personen sich darin befinden und wie viele Gebäude zurzeit im Bau sind.

## KATEGORIEN

- **Grundsätzliches** – Forum, Magalia (Haus), Casa (Haus), Domus (Haus), Villa (Haus), Brunnen, Warenlager und Sklavenunterkunft
- **Nahrung** – Weizenplantage, Schweinezucht, Bäckerei, Metzgerei, Fischerhütte und Weinplantage
- **Herstellung** – Holzfällerhütte, Lehmgrube, Flachsplantage, Olivenplantage, Schneiderei, Mine oder Steinbruch, Waffenwerkstatt und Schmiede
- **Öffentlich** – Altar, Marktplatz, Taverne, Tempel, Therme, Theater, Monumente und Schule
- **Unterstützung** – Kräuterhütte, Präфекtur, Handelsposten, Wachturm, Stallung, Kaserne, Schützenkaserne und Aquäduktreservoir
- **Kartenpunkte** – Steinvorkommen, Marmorvorkommen, Eisenvorkommen, Goldvorkommen, Alter Steg und Barbarendorf

## INFORMATIONSTAFELN

Die Informationstafel erscheint nur, wenn ein Bauwerk oder eine Einheit ausgewählt ist. Sie zeigt alle grundlegenden Informationen über das ausgewählte Bauwerk – benötigtes Material, Produktion, Arbeiter, Instandhaltung und so weiter. Wird eine Einheit ausgewählt, zeigt die Tafel den Zustand der Einheit, womit sie im Moment beschäftigt ist, ihr Zuhause und ihren aktuell wichtigsten Bedarf. Einige der Informationen dienen als Hyperlink zu anderen Gebäuden oder Einheiten.

Benutze die Kommandos, um dem ausgewählten Objekt Befehle zu erteilen und besondere Aktionen auszulösen. Kritische Informationen (fehlende Arbeitskräfte oder Rohstoffe, Überproduktion etc.) werden in Rot hervorgehoben.

ZUM GEBÄUDE SPRINGEN



GEBÄUDE-OPTIONEN

## HILFEFENSTER

Das Hilfefenster bietet Informationen über alle wichtigen Themen und Begriffe des Spiels, u. a. eine Auflistung aller Bauwerke, Waren, Rohstoffe und Berufe, die Bürger ausüben können. Du öffnest das Hilfefenster, wenn du F1 drückst oder indem du auf ein ausgewähltes Gebäude oder eine ausgewählte Einheit links-klickst und dann in der entsprechenden Informationstafel das Hilfe-Kommando wählst.

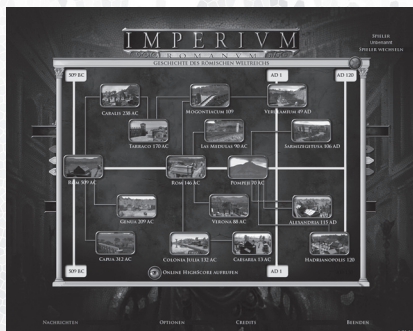




## I. TUTORIAL

Spielern, die mit Imperium Romanum beginnen, wird empfohlen, beide Tutorials durchzuspielen, bevor sie sich an schwierigere Aufgaben und Missionen wagen.

## II. GESCHICHTSMODUS



Im Geschichtsmodus nimmst du die Rolle eines Statthalters einer historischen römischen Kolonie ein oder hast gar das Kommando über Rom selbst. Jede Mission stellt einen historischen Ort zu einer spezifischen Zeitperiode dar. Beispielsweise handelt die erste Mission (Rom 509 v. Chr.) von den Ereignissen nach der Gründung des römischen Senats.

Der Historienmodus besteht aus 16 Missionen, die in einem Zeitstrahl angeordnet sind. Lediglich drei dieser Missionen sind zunächst auswählbar – Rom 509 v. Chr., Rom 146 v. Chr. und Pompeji 70 v. Chr. Um die anderen Missionen des Geschichtsmodus freizuschalten, musst du vorher alle Missionen erfolgreich abschließen, die von diesen Missionen vorausgesetzt werden. Missionsvoraussetzungen werden dir im Zeitstrahl-Fenster als Linien dargestellt, die die verschiedenen Missionen verbinden. Um beispielsweise die Moguntiacum-Mission beginnen zu können, musst du vorher sowohl die Rom 146 v. Chr. als auch die Tarraco-Mission siegreich beendet haben. Jede Mission des Historienmodus besteht aus 20 Tafeln. Du musst alle Tafeln erledigen, um die Mission erfolgreich zu beenden. Tafeln mit Zusatzaufgaben müssen nicht zwingend erledigt werden, sondern können abgelegt werden. Viele Tafeln enthalten historische Anmerkungen und erstaunliche Fakten über das Leben im Römischen Reich.

Grundsätzlich sind die Missionen, die in den Anfangsjahren des Imperiums spielen, leichter zu bewältigen. Missionen in der oberen Hälfte des Zeitstrahlfensters sind tendenziell militärischer Natur, während die Missionen der unteren Hälfte ihren Schwerpunkt eher auf den Aufbau einer Stadt legen.

### III. SZENARIEN

Szenarien sind Karten, die ein freies Spiel ohne spezifische Ziele ermöglichen. Hier kannst du völlig frei die Stadt deiner Träume schaffen. Imperium Romanum bietet zwölf verschiedene Szenariokarten, jede mit ihren eigenen Besonderheiten. Die Karten sind in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade eingeteilt – Leicht, Mittel oder Schwer. Einige der Karten haben spezielle Ereignisse oder Gegebenheiten, die für mehr Abwechslung sorgen. Diese Gegebenheiten und die Schwierigkeitsgrade werden in den Szenariobeschreibungen angeführt.

### IV. ROM-MODUS

Im Rom-Modus übernimmst du den Posten des Statthalters von Rom. Du beginnst das Spiel mit einer bereits gebauten, großen Stadt. Dein Ziel ist es, die Wunder des antiken Roms zu bauen: das Kolosseum, den Circus Maximus, den Jupitertempel und andere. Du musst alle Tafeln erledigen, um das Spiel in diesem Modus erfolgreich zu beenden.



## PUNKTESTAND

Im Geschichtsmodus erhältst du Punkte für deine Leistungen. Wenn du eine Mission abgeschlossen hast, wird dein Highscore an die Online-Highscore-Liste übertragen. Der Highscore einer Mission ist die maximale Punktzahl, die du beim Spielen dieser Mission erreichen konntest. Du kannst jederzeit deinen momentanen Rang, aktuellen und maximalen Punktestand anschauen, wenn du auf das Punktestand-Kommando auf der linken Bildschirmseite klickst (direkt unter dem Siedlungsüberblick-Kommando).

Um dir die Online-Highscore-Liste vom Hauptmenü aus anzusehen, klicke auf "Online-Highscore aufrufen" im Zeitstrahl-Fenster. Der Online-Highscore und dein eigener Highscore für die einzelnen Missionen werden dir auch im Missionsbeschreibungsfenster angezeigt.

Der Punktestand berechnet sich folgendermaßen:

**75 Punkte** für jeden glücklichen Bürger

**25 Punkte** für jeden zufriedenen Bürger

**150 Punkte** für jede Villa

**75 Punkte** für jedes Domus

Der **Reichtum-Punktestand** ist gleich dem aktuellen Denarii-Betrag in deiner Kasse – allerdings nie mehr als 50.000 Punkte

Der **Bürgerreichtum-Punktestand** ist gleich der Summe aller Familienkassen deiner Stadt

**10.000 Punkte**, wenn du ein Kolosseum gebaut hast

**10.000 Punkte**, wenn du den Circus Maximus gebaut hast

**3.000 Punkte** für jedes andere gebaute Monument

**10.000 Punkte** für jedes zerstörte Barbarendorf

MAXIMALE PUNKTZAHL: 15000 RANG: FREIER	
GLÜCKLICHE BÜRGER X75	2400
ZUFRIEDENE BÜRGER X25	0
VILLEN X150	0
DOMUS-HÄUSER X75	900
REICHTUM	1000
BÜRGERREICHTUM	3199
KOLOSEUM	0
CIRCUS MAXIMUS	0
MONUMENTE X3000	0
VERNICHTETE BARBAREN X10000	0
ZEITBONUS %	200
<b>SUMME</b>	<b>14998</b>

## ZEITBONUS

Wenn du eine Mission sehr schnell abschließt, erhältst du einen Zeitbonus. Der Zeitbonus wird immer geringer, je länger du spielst. Daraus kann sogar ein Punktabzug werden, wenn du zu lange brauchst.

## SPIELERTITEL

Wenn du einen hohen Endpunktstand erreichst, wird dir ein erhabener Titel verliehen, der in der Highscore-Liste angezeigt wird. Dieser Titel hängt nicht von der Position in der Liste, sondern vom Punktestand ab.

Punktestand	Titel
190 001+	Kaiser
180 001-190 000	Prokonsul (Statthalter einer Provinz)
170 001-180 000	Konsul
160 001-170 000	Senator
150 001-160 000	Magistrat
140 001-150 000	Pontifex Maximus (Oberster Hohepriester)
130 001-140 000	Rex Sacrorum (König der Heiligen Riten)
120 001-130 000	Priester Roms
110 001-120 000	Prätorianerwache
100 001-110 000	Prätorianer
90 001-100 000	Legat (Kommandant der Legion)
80 001-90 000	Tribun
70 001-80 000	Präfekt
60 001-70 000	Zenturion
50 001-60 000	Dekurion
40 001-50 000	Prinzipal
30 001-40 000	Hastatus
20 001-30 000	Bürger Roms
10 001-20 000	Freier
10 000 oder weniger	Sklave



## ROHSTOFFE

Rohstoffe sind von hoher Bedeutung für die Entwicklung deiner Stadt. Du benötigst sie zum Bauen, zur Herstellung von Waren und zur Ausrüstung deiner Streitkräfte.

Viele der Rohstoffe werden in den entsprechenden Produktionsgebäuden aus anderen Rohstoffen hergestellt. Es gibt aber auch einige grundlegende Rohstoffe, die auf der Karte als Rohstoffvorkommen zu finden sind. Um einen solchen Rohstoff zu gewinnen, muss ein bestimmtes Bauwerk (eine Mine oder ein Steinbruch) auf dem Vorkommen errichtet werden.

Holzfallerhütten und Lehmgruben müssen nicht direkt auf einem Rohstoffvorkommen gebaut werden, sondern in der Nähe eines großen Waldes beziehungsweise einer Wasserquelle.

## BAUEN

Die Wirtschaft der Stadt wird durch den Bau verschiedener Bauwerke weiterentwickelt. Jedes Bauwerk hat eine Funktion: die Gewinnung von Rohstoffen, die Herstellung von Waren oder das Anbieten einer Dienstleistung.

Um den Bau eines Gebäudes zu befehlen, rufe das Baumenü auf, indem auf eine beliebige Stelle des Bildschirms rechtsklickst. Du kannst ein Gebäude in der Nähe von bereits existierenden städtischen Gebäuden platzieren, sofern der Boden eben ist und keine anderen Bauwerke im Weg sind. Bevor du ein Gebäude platzierst, kannst du es per Mausrad oder mit den Tasten „**;**“ und „**.**“ drehen. Um die Platzierung eines Gebäudes abzubrechen, drücke die rechte Maustaste oder Escape.



Jedes Bauwerk benötigt spezifische Rohstoffe. – die genaue Art und Menge werden dir im Baumenü angezeigt, wenn du deinen Mauszeiger auf ein Bauwerk richtest. Wenn die benötigten Rohstoffe derzeit nicht zur Verfügung stehen, werden sie in



Rot angezeigt. Du kannst den Bau eines Gebäudes auch dann anordnen, wenn du nicht die benötigten Rohstoffe besitzt (dies gilt nicht für die benötigten Denarii). Die Bauarbeiten beginnen in diesem Fall, können aber erst abgeschlossen werden, wenn die Rohstoffe verfügbar werden oder du den Bau beschleunigst.

Mit Ausnahme von Warenlagern müssen alle Bauten in der Nähe bestehender Gebäude platziert werden. Wenn du eine neue Siedlung außerhalb deiner Stadt gründen willst, beginne mit dem Bau eines Warenlagers.

## BAU BESCHLEUNIGEN

Mit der Zahlung von zusätzlichen Denarii kannst du ein Gebäude sofort fertig stellen. Wähle hierzu die Baustelle aus und klicke auf den Befehl "Bau beschleunigen" auf der Informationstafel. Die Kosten der Fertigstellung hängen vom Gebäudetyp ab. Beim beschleunigten Bau zahlst du nicht die Baumaterialien, die beim normalen Bau benötigt würden. Alle Baumaterialien, die bereits auf die Baustelle geliefert wurden, werden sofort zu deinem Forum zurückgebracht.

Der Bau vieler fortgeschrittener Gebäude kann nicht beschleunigt werden.

## EINRISS UND WIEDERAUFBAU

Ein Gebäude (oder eine Baustelle) kann jederzeit eingerissen werden. Den Befehl dazu kannst du auf der Informationstafel des Gebäudes mit dem "Einreißen"-Kommando geben.

Wenn ein Gebäude brennt, wird das "Einreißen"-Kommando auf der Informationstafel durch "Wiederaufbau" ersetzt. Dieses Kommando lässt die Sklaven das Gebäude automatisch wieder an derselben Stelle aufbauen, falls es zerstört wird.

## INSTANDHALTUNG

Die meisten Gebäude müssen instand gehalten werden. Die dazu nötigen Rohstoffe werden auf der Informationstafel des Gebäudes angezeigt. Rohstoffe zur Instandhaltung werden von Sklaven vom nächstgelegenen Warenlager oder Forum geholt. Der Zustand eines Gebäudes verschlechtert sich, wenn es nicht instand



gehalten wird, und damit steigt das Risiko eines Feuers erheblich.

Gebäude, denen Rohstoffe zur Instandhaltung fehlen, werden dunkler dargestellt.

## WIRKUNGSBEREICH



Bauwerke versorgen nur einen gewissen Umkreis mit Waren und Dienstleistungen. Ihr genauer Wirkungsbereich wird durch einen gelben Kreis angezeigt, der sichtbar ist, wenn das Bauwerk platziert oder ausgewählt wird. Alle Gebäude innerhalb dieses Bereichs profitieren von den Leistungen des neuen Bauwerks.

Obwohl Häuser keine Waren oder Dienstleistungen zur Verfügung stellen, haben auch sie einen Wirkungsbereich. Die Bewohner eines Hauses suchen nur innerhalb dieses Bereichs nach Arbeit. Der Wirkungsbereich eines Hauses zeigt auch an, von welchen Bauwerken es profitieren kann.

Manche Bauwerke erhöhen die Prestigestufe der Gebäude in ihrer Umgebung. Prestige-Wirkungsbereiche funktionieren gleichermaßen, aber werden durch einen grünen Kreis dargestellt.

## BÜRGER

Bürger sammeln Rohstoffe und produzieren und benötigen Waren. Wenn deine Bevölkerungszahl steigt, stehen mehr Gebäude zur Verfügung. Um die Bevölkerungszahl zu steigern, musst du neue Häuser bauen, die dann von Siedlern bezogen werden.

Im Laufe ihres Lebens üben die Bewohner deiner Stadt mehrere Berufe aus. Sobald ein Gebäude Arbeiter benötigt, versuchen arbeitslose Bürger so schnell wie möglich, die offenen Stellen zu besetzen. Sind immer noch Stellen zu besetzen, wechseln Bürger in der Nähe unter Umständen von ihrer bisherigen Arbeit zur neuen.

Manche Berufe können von allen Bürgern ausgeübt werden, andere dagegen erfordern ein bestimmtes Geschlecht oder einen bestimmten Status (Novize, Lehrling, Experte oder Meister).

## BÜRGERSTATUS



*Magalia* – wird von Novizen bewohnt.



*Casa* – wird von Lehrlingen bewohnt.



*Domus* – wird von Experten bewohnt.



*Villa* – wird von Meistern bewohnt.



Es gibt vier Arten von Bürgern: Novizen, Lehrlinge, Experten und Meister. Je höher der Status eines Bürgers, desto effizienter arbeitet er oder sie – eine Schneiderexpertin stellt mehr Tuch her als ein Lehrling. Mit wachsendem Status steigen allerdings auch die Bedürfnisse (siehe Liste der Bedürfnisse).

Der Status eines Bürgers hängt vom Prestige seines Hauses und dem Reichtum seiner Familie ab.

Höhergestellte Bürger produzieren mehr, wenn sie in Gebäuden arbeiten, die etwas herstellen. Lehrlinge erhöhen die Produktion um eine Einheit. Experten erhöhen die Produktion um zwei Einheiten. Meister erhöhen die Produktion um drei Einheiten.

### BÜRGERBEDÜRFNISSE

Jeder Bürger hat Bedürfnisse. Mit der Befriedigung dieser Bedürfnisse hältst du deine Bevölkerung zufrieden.

Die Bedürfnisse der Bürger hängen von ihrem Status ab – je größer das Haus, desto größer der Status, die Produktionsfähigkeit und die Bedürfnisse. Neben grundlegenden Bedürfnissen wie Nahrung und Hygiene gibt es auch tiefgehendere Bedürfnisse wie Religion und Unterhaltung.

Um die Bedürfnisse deiner Bürger zu befriedigen, musst du Bauwerke errichten, die Waren herstellen oder in der Nachbarschaft verteilen. Wenn der Bau eines solchen Gebäudes beginnt, gehen deine Bürger automatisch dort hin, um ihre Bedürfnisse zu befriedigen. Bei der Erfüllung von Bedürfnissen zahlen Bürger mit den Denarii aus der Kasse ihres Hauses.

Denke daran, dass Forum, Warenlager und Speicher keine Bedürfnisse befriedigen. Es braucht spezielle Bauwerke wie Marktplatz und Taverne, um die Waren, die du auf Lager hast, unter das Volk zu bringen.

Wenn du einen Bürger auswählst, wird sein dringendstes Bedürfnis auf der Infotafel angezeigt. Darüber hinaus erfährst du aus den Gerüchten, die in den Tavernen verbreitet werden, die dringendsten Bedürfnisse einer Nachbarschaft.

## LISTE DER BEDÜRFNISSE

### *Novizen haben folgende Bedürfnisse:*

- Mehl (Nahrung)
- Fleisch oder Fisch (Nahrung)
- Altar (Bauwerk)
- Brunnen (Bauwerk)

### *Lehrlinge haben folgende Bedürfnisse:*

- Brot (Nahrung)
- Wurst oder Fisch (Nahrung)
- Stoffe (Ware)
- Altar (Bauwerk)
- Brunnen (Bauwerk)

### *Experten haben folgende Bedürfnisse:*

- Brot (Nahrung)
- Wurst oder Fisch (Nahrung)
- Wein (Nahrung)
- Stoffe (Ware)
- Tempel (Bauwerk)
- Brunnen (Bauwerk)

### *Meister haben folgende Bedürfnisse:*

- Brot (Nahrung)
- Wurst oder Fisch (Nahrung)
- Wein (Nahrung)
- Stoffe (Ware)
- Therme (Bauwerk)
- Tempel (Bauwerk)
- Theater (Bauwerk)

## BÜRGERUNZUFRIEDENHEIT

Wenn es dir nicht gelingt, die Bedürfnisse deiner Bürger zu befriedigen, steigt ihre Unzufriedenheit mit deiner Herrschaft und sie beginnen zu protestieren. Das unterbricht ihre Arbeit, sodass weniger Rohstoffe und Waren gewonnen und produziert werden – die Wirtschaft erlahmt.

Wenn es viele unzufriedene Bürger gibt, können sie einen Aufstand beginnen. In solchen Zeiten der Unruhe versuchen die aufständischen Bürger, das Forum und andere Gebäude in Brand zu setzen. Falls Präfekten in der Stadt sind, werden sie versuchen, den Aufstand aufzulösen. Wenn das Forum zerstört wird, verlierst du die momentane Mission.



## DENARII

Denarii sind die Hauptwährung des Spiels. Du kannst Denarii auf fünf Wegen erhalten:

- Einige Gebäude wie Altäre, Tempel und Thermen erwirtschaften Denarii von den Bürgern, die sie aufsuchen. Diese Einnahmen wandern direkt in deine Kasse.
- Du kannst Rohstoffe an einem Handelsposten oder Steg verkaufen.
- Du kannst alle Bürger vom Forum aus besteuern, um 10% ihrer Familienkasse zu erhalten – allerdings nur einmal für jede Ausbaustufe des Forums.
- Du kannst eine reiche Familie zum Feind Roms erklären und dir ihren Reichtum aneignen.
- Als Belohnung für das Erfüllen einer Aufgabe.

Denarii können für unterschiedliche Dinge ausgegeben werden:

- *Der Bau mancher Gebäude kostet Denarii,*
- *Du kannst Denarii zum Ausbau deines Forums verwenden,*
- *Mit Denarii kannst du die Fertigstellung von Gebäuden beschleunigen,*
- *Du kannst Rohstoffe an einem Handelsposten oder Steg kaufen.*

Jedes Haus in der Stadt verfügt über einen eigenen Betrag an Denarii – die Familienkasse. Bürger, die in einem Produktionsgebäude arbeiten, erhalten einige Denarii, wenn sie eine ihrer Waren verkaufen können. Bürger, die in Gebäuden arbeiten, in denen nichts hergestellt wird, werden für ihre Arbeit entlohnt. Denarii aus der Familienkasse geben die Familienmitglieder aus, um ihre Bedürfnisse zu befriedigen.

Familien, die Waren herstellen, die sich großer Nachfrage erfreuen, werden üblicherweise reich. Eine Familie, die Waren produziert, die niemand kaufen will, kann dagegen nicht immer genügend Einkommen erwirtschaften, um die Bedürfnisse aller ihrer Mitglieder zu befriedigen. Weitere Informationen zu Familienkassen findest du im entsprechenden Abschnitt in den fortgeschrittenen Spielmechanismen.

## SKLAVEN

Sklaven sind lebensnotwendig für die Wirtschaft der Stadt. Im Gegensatz zu Bürgern haben sie keinen Beruf. Ihre Aufgabe ist der Transport von Waren und Rohstoffen. Sklaven wohnen in Warenlagern, Sklavenunterkünften oder dem Forum. Zusätzliche Sklaven kannst du erwerben, indem du Sklavenunterkünfte baust.

Das Arbeitspensum eines Sklaven hängt davon ab, wie viel Arbeit in der Nachbarschaft anfällt und wie viele Sklaven vorhanden sind. Falls es zu wenige Sklaven sind, wird das Pensum unerträglich und die Sklaven starten eventuell einen Aufstand. Um das zu vermeiden, solltest du sicherstellen, dass in jeder Nachbarschaft ausreichend Sklaven vorhanden sind.

Das Sklavenpensum einer Nachbarschaft wird auf der Informationstafel des jeweiligen Warenlagers (oder des Forums) angezeigt. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- ☛ *Frei*
- ☛ *Entspannt*
- ☛ *Schwer*
- ☛ *Erschöpfend*
- ☛ *Untragbar*

Sklaven haben keine Bedürfnisse und machen nur einen Aufstand, wenn sie zu viel arbeiten müssen.

## BARBAREN

Manche Gebiete sind von Barbarendörfern besetzt. Barbaren können dir freundlich, neutral oder feindlich gegenüberstehen.

- ☛ *Freundliche Barbaren* greifen deine Stadt nicht an. Wenn du ein freundliches Dorf angreifst, startet es einen einzigen Gegenangriff.
- ☛ *Neutrale Barbaren* greifen deine Stadt nicht an. Wenn du ein neutrales Dorf angreifst, wird es feindlich.
- ☛ *Feindliche Barbaren* entsenden regelmäßig Truppen gegen deine Stadt.



Du kannst Barbarendörfer besiegen, indem du alle Barbareneinheiten vernichtest, die das Dorf verteidigen. Manche Dörfer bringen dir ein Warenlager oder andere Gebäude ein, wenn du sie eroberst.

### SIEDLER

Leere Häuser werden von Siedlern bezogen. Für gewöhnlich finden sich genug Siedler für eine kleine Stadt. Falls keine Siedler zur Verfügung stehen, bleiben die Häuser leer, sofern nicht eine Schule die Kinder der Nachbarschaft unterrichtet. Einige besondere Monumente locken beständig Siedler in deine Stadt.

Siedler werden zusammen mit dem Baumaterial im Wirtschaftsüberblick angezeigt.

### FAMILIENKASSE

Jeder arbeitende Bürger verdient Denarii für seine Familienkasse. Aus dieser Kasse zahlen alle Familienmitglieder für die Befriedigung ihrer Bedürfnisse. Sehr reiche Familien erhöhen das Prestige ihres Hauses. Wenn die Familienkasse eines Hauses leer ist, wird der wütende Bewohner zum Kriminellen.

Du kannst den ärmsten Familien deiner Stadt Denarii spenden. Verwende dazu "Denarii spenden" auf der Informationstafel ihrer Häuser.

Du kannst eine reiche Familie zum Feind Roms erklären, dir ihren Reichtum aneignen und sie aus der Stadt verbannen. Wenn du genügend Siedler hast, werden sie das verlassene Haus beziehen.

### KRIMINALITÄT

Wütende Bürger, deren Familienkasse leer ist, werden zu Kriminellen. Kriminelle setzen wahllos Gebäude in Brand. Präfekten versuchen, Kriminelle zu verhaften, sobald sie sie bemerken.

## PEST

Wenn die Bedürfnisse nach Nahrung und Hygiene eines Bürgers nicht befriedigt werden, wird er unter Umständen krank. Kranke Bürger können sterben, wenn sie nicht von Heilerinnen geheilt werden. Selbst wenn sie nicht sterben, können sie nicht arbeiten, so lange sie krank sind.

## PRESTIGE

Mit dem Bau besserer Bauwerke steigt auch das Prestige der Umgebung. Wenn das Prestige einer Gegend steigt, werden die Häuser luxuriöser und die Produktivität ihrer Bewohner steigt. Bürger in prestigeträchtigen Häusern haben tiefergehendere Bedürfnisse.

Reiche Familien bauen prestigeträchtigere Häuser, selbst wenn es sonst keine prestigeträchtigen Bauwerke in der Nachbarschaft gibt.

Jedes Haus hat vier Prestigestufen: Magalia, Casa, Domus und Villa.

## HANDEL

Du kannst Handelsbeziehungen mit anderen Städten eingehen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten – den See- und den Landweg.

Handel geht von den Handelsposten und Stegen einer Stadt aus. Von dort kannst du Waren und Rohstoffe gegen Denarii eintauschen. Handelsposten und Stege ermöglichen Handel auf dem Land- beziehungsweise Seeweg.

Je nach Lage deiner Stadt und der Zeitperiode stehen unterschiedliche Handelsrouten zur Verfügung. Du kannst dir alle verfügbaren Handelsrouten im Forum ansehen. Manchmal ist es möglich, Rohstoffe für mehr Denarii zu verkaufen als du im Einkauf bezahlt hast – so kannst du Denarii durch Handel verdienen.

## MILITÄR

Um deine Stadt gegen Barbarenhorden zu sichern, musst du eine Streitmacht



aufbauen. Hierzu musst du militärische Gebäude errichten. Die einfachste Art, die Stadt zu beschützen, ist der Bau einer Mauer. Die Türme beschießen anrückende Feinde in Reichweite mit Pfeilen.

Der Bau einer Kaserne, Schützenkaserne oder Stallung bringt dir eine Einheit der entsprechenden Sorte. Um eine Einheit irgendwohin zu entsenden, platziere eine Standarte auf den Zielpunkt. Klicke auf den "Einheit einsetzen"-Knopf im Garnisonsgebäude.

In der Schlacht kannst du deinen Einheiten spezifische Befehle geben. Wähle hierzu eine Einheit aus und klicke auf das entsprechende Icon auf der Infotafel.

## KAMPF

Militärische Einheiten haben zwei wichtige Eigenschaften – Anzahl der Soldaten und Moral. Die Anzahl der Soldaten bestimmt die Stärke deiner Einheit. Wenn die meisten Soldaten einer Einheit getötet wurden, fliehen die Überlebenden und die Einheit wird aufgelieben. Die Moral bestimmt den Siegeswillen der Soldaten. Wenn eine Einheit angegriffen wird, sinkt ihre Moral. Eine demoralisierte Einheit verursacht weniger Schaden.

Du kannst die Formation einer Einheit ändern. Das ändert ihre Effektivität gegen unterschiedliche Gegner. Die diversen römischen Einheiten benutzen unterschiedliche Formationen.

## VERSORGUNG

Militärbauwerke benötigen ständige Versorgung mit bestimmten Waren. Kasernen benötigen etwa Stoffe und Eisenwaren. Wenn ein Militärgebäude versorgt wird, kann es die gefallen Soldaten mit der Zeit ersetzen, wenn die Einheiten wieder in ihrem Garnisonsgebäude sind.

Nachdem ein neues Militärgebäude gebaut wurde, hat die dort stationierte Einheit nur halbe Garnisonsstärke. Wenn das Gebäude versorgt wird, werden neue Soldaten hinzurekrutiert.

## RÖMISCHE EINHEITEN



### *Hastati*

Hastati werden in der Kaserne für den Nahkampf ausgebildet und mit Schwert und Schild ausgerüstet. Sie sind effektiv im Kampf gegen die Schwertkrieger der Barbaren, aufgrund ihres geringen Tempos sind sie von Bogenschützen jedoch leicht verwundbar.

**Blockformation** – die Hastati nehmen nur halben Schaden, bewegen sich aber äußerst langsam

**Keilformation** – die Hastati verursachen doppelten Schaden gegen demoralisierte Gegner



### *Bogenschützen*

Bogenschützen, die in der Schützenkaserne ausgebildet werden, sind eine beliebte Erweiterung jeder Armee. Sie sind schwach im Nahkampf, aber tödlich auf Distanz. Sie sind sehr stark gegen Axtkrieger, aber schwach gegen die mobilen Schwertkrieger der Barbaren.

**Blockformation** – die Bogenschützen verursachen mehr Schaden

**Linienformation** – die Bogenschützen erhöhen ihre Reichweite und ihre Angriffe demoralisieren den Feind



### *Equites*

Equites sind berittene Soldaten aus den oberen sozialen Schichten, die in Stallungen ausgebildet werden. Sie sind sehr schnell und wendig. Sie können angreifen und sich zurückziehen, ohne auf dem Schlachtfeld all zu lange den Nahkampftruppen ausgeliefert zu sein. Sie eignen sich insbesondere zur Jagd auf Gegner, die sich zurückziehen. Sie sind effektiv gegen die Bogenschützen der Barbaren, aber verwundbar gegenüber Axtkriegern.

**Blockformation** – die Moral der Equites erholt sich schneller und sie greifen bevorzugt Nahkampfteinheiten an

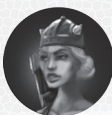
**Flankenformation** – der Angriff der Equites demoralisiert den Gegner und sie greifen bevorzugt Bogenschützen an



## BARBARENEINHEITEN



**Axtkrieger:** Diese harten Krieger kämpfen mit großen Äxten. Sie sind stark gegen Equites, aber verwundbar gegenüber Bogenschützen. Ihre Angriffe verursachen mehr Schaden, aber sie demoralisieren den Gegner nicht.



**Bogenjungfern:** Barbarenschützen sind schwach gegen Equites, aber effektiv gegen Hastati. Bogenjungfern haben eine größere Reichweite als männliche Barbarenschützen.



**Barbarenschützen** sind schwach gegen Equites, aber effektiv gegen Hastati. Der Angriff der männlichen Barbarenschützen ist demoralisierend für den Feind.



**Barbarenschwertkämpfer:** Diese Barbarenkrieger tragen Schwerter. Ihre hohe Mobilität macht sie stark gegen Bogenschützen, aber gegen die schwer gepanzerten Hastati sind sie sehr verwundbar. Ihre Wildheit verleiht ihnen eine besonders hohe Moral.



## ALTAR

Altäre sind Orte, an denen Bürger den Göttern Opfergaben darbringen können. Unabhängig von ihrem Status nutzen alle Bürger die Altäre regelmäßig.

Ein Altar erhöht das Prestige aller Häuser im Umkreis. Wenn du eine Philosophenschule besitzt, befriedigen alle Altäre zusätzlich zu ihrer normalen Funktion auch noch das dringendste Bedürfnis ihrer Besucher. Entscheidend ist hierbei die Anzahl der Philosophen, die in der Schule arbeiten.

## AQUÄDUKT

Aquädukte sind gewaltige Bauwerke, die Wasser transportieren. Manche Bauwerke, etwa Brunnen, Thermen oder Lehmgruben, benötigen Wasser, um zu funktionieren.

Aquädukte können nur von einem Aquäduktreservoir aus gebaut werden. Um ein Aquädukt zu verlängern, wähle ein Aquäduktreservoir aus und klicke auf "Aquädukt bauen" auf der Informationstafel. Jedes neue Aquäduktreservoir wird niedriger sein als sein Quellreservoir. Du kannst Aquädukte also nur auf eine begrenzte Länge ausdehnen – plane dementsprechend.

## BACCHUSTEMPEL

Der Bacchustempel ist dem Gott des Weins geweiht. Es überrascht nicht, dass dieser Tempel die Bewohner ihre Sorgen beim Weintrinken vergessen lässt, sodass ein weiteres Bedürfnis befriedigt wird.

Um einen Bacchustempel bauen zu können, benötigst du eine Weinplantage.

Der Bacchustempel dient auch als normaler Tempel.

## BÄCKEREI

Eine Bäckerei backt Brot aus Mehl. Brot wird von den höher stehenden Bürgern anstelle von Mehl verzehrt.



## BRÜCKE

Brücken ermöglichen die Überquerung von Gewässern. Du kannst kleine oder große Brücken bauen. Beide Enden der Brücke sollten auf dem Festland und die Säulen im Wasser stehen.

## BRUNNEN

Brunnen sind für alle Bürger wichtig. Jeder Bürger benötigt Brunnen zur Hygiene und als Durstlöscher. Brunnen bieten Informationen, wie sehr eine Nachbarschaft von der Pest betroffen sein würde.

Brunnen werden außerdem von Präekten benutzt, wenn sie Brände löschen.

## CIRCUS MAXIMUS

Der Circus Maximus ist ein großes Hippodrom für Wagenrennen und eine Stätte der Massenunterhaltung. Er erhöht das Prestige der Umgebung und zieht Siedler an.

Durch die Zahlung von Denarii kannst du ein großes Wagenrennen abhalten. Das Spektakel lässt mit Ausnahme von Meistern alle Bürger ihre Bedürfnisse zeitweilig vergessen.

Du benötigst einen Triumphbogen zum Bau des Circus Maximus.

## FISCHERHÜTTE

In die Fischerhütte bringen die Fischer jeden Tag ihren Fang. Eine Fischerhütte kann nur an einem Steg nahe einem Gewässer gebaut werden. Der von den Fischern gefangene Fisch dient als Ersatz für Fleisch oder Wurst.

## FLACHSPANTAGE

Auf Flachsplantagen wächst Flachs, der zu Leinen gesponnen wird. Das Leinen wird dann in Schneidereien zu Stoffen verarbeitet.

## FORTUNATEMPEL

Wenige Tempel sind so inspirierend wie jener der Göttin Fortuna – der Göttin des Schicksals. Eine Stadt mit diesem Tempel erhält zusätzliche Denarii.

Um einen Fortunatempel zu bauen, musst du ein Forum in Ausbaustufe 5 haben.

Der Fortunatempel dient auch als normaler Tempel.

## FORUM

Das Forum ist der zentrale Bau der Stadt. Es bietet Informationen über deine Kasse in Denarii, die Anzahl der Sklaven und ihr Arbeitspensum. Im Forum kannst du auch den Beschäftigungsstatus deiner Bürger ansehen.

Das Forum kann bis zu Stufe 8 ausgebaut werden. Jeder Ausbau bringt einen neuen Bonus für die Stadt.

*(Stufe 1) Anfangsstufe. Bringt der Stadt 30 Sklaven*

*(Stufe 2) 2 Altäre werden im Forum gebaut (Kosten: 100 Denarii)*

*(Stufe 3) 20 zusätzliche Sklaven (Kosten: 400 Denarii)*

*(Stufe 4) Bringt 100 Denarii in jede Familienkasse (Kosten: 1.000 Denarii)*

*(Stufe 5) 2 Tempel werden auf dem Forum gebaut. Ermöglicht Tempel (Kosten: 1.000 Denarii)*

*(Stufe 6) Bietet einen Neptunbrunnen und zieht Siedler an. Ermöglicht Theater (Kosten: 2.000 Denarii)*

*(Stufe 7) Bringt einen Sklaven für jede Villa der Stadt (Kosten: 2.000 Denarii)*

*(Stufe 8) Die Materialkosten aller Bauten werden halbiert. (Kosten: 2.000 Denarii)*



Du kannst deine Bürger pro Ausbaustufe des Forums einmal besteuern.

Du benötigst mindestens 10 Magalia-Häuser zum Ausbau des Forums auf Stufe 2, 10 Casa-Häuser für Stufe 3, 10 Domus-Häuser für Stufe 6 und schließlich 10 Villen für Stufe 8.

Das Forum dient auch als Warenlager, in dem Sklaven leben und Waren und Rohstoffe gelagert werden.

Du kannst dir die verfügbaren Handelsrouten im Forum ansehen.

### GÄRTEN

Gärten machen deine Stadt schöner und verleihen ihr ein zivilisiertes Aussehen. In Gärten können sich Bürger ausruhen und treffen.

### GLADIATORENSCHULE

Die Gladiatorenschule bildet Krieger aus, die in der Arena zur Unterhaltung des Volkes bis zum Tode kämpfen. Die Gladiatorenschule ist eine Voraussetzung für das Kolosseum.

### GOLDENE STATUE

Die Goldene Statue ist ein prachtvolles Monument, welches das Prestige und den Reichtum seiner Stadt im ganzen Reich bekannt macht.

Eine neue Goldene Statue wird verfügbar, wenn in deiner Stadt 10 Häuser der Sorte Casa, Domus oder Villa stehen. Das Monument erhöht das Prestige der Umgebung.

### HANDELSPOSTEN

Handelsposten ermöglichen den Handel auf dem Landweg.

## HÄUSER

In Häusern wohnen die Männer und Frauen, die in deiner Stadt leben. Jedes Haus beherbergt einen Mann, eine Frau und, falls die Familie reich genug ist, ein Kind sowie unter Umständen einen älteren Bürger.

Es gibt Häuser in vier unterschiedlichen Prestigestufen: die Magalia, die Casa, das Domus und die Villa. Wenn sich die Form eines Hauses verbessert, steigt auch der Status seiner Bewohner. Mit dem sozialen Aufstieg verlangt es Bürger jedoch auch nach luxuriöseren Waren und Dienstleistungen.

Du kannst eine reiche Familie zum Feind Roms erklären, dir ihren Reichtum aneignen und sie aus der Stadt verbannen. Wenn du genügend Siedler hast, werden sie das verlassene Haus beziehen.

## HOLZFÄLLERHÜTTE

Die Bewohner der Holzfällerhütte schlagen Holz in den Wäldern um die Hütte herum.

## KASERNE

In Kasernen werden Hastati ausgebildet. Jede Kaserne hat Platz für eine Einheit von bis zu 36 Soldaten.

Eine Einheit Hastati muss mit Stoffen und Eisenwaffen ausgerüstet werden.

Hastati rekrutieren sich nicht aus den Bürgern der Stadt, sondern wohnen und trainieren in der Kaserne.

## KOLOSSEUM

Das Kolosseum ist das größte Amphitheater, das je im römischen Reich gebaut wurde. An jedem Tag wurden darin Gladiatorenspiele abgehalten. Die Präsenz dieses Bauwerks erhöht das Prestige der gesamten Stadt und zieht Siedler an.

Durch die Zahlung von Denarii kannst du große Gladiatorenspiele abhalten. Das Spektakel lässt alle Bürger ihre Bedürfnisse zeitweilig vergessen.



Du benötigst eine Gladiatorenschule, eine Goldene Statue und einen Triumphbogen, um ein Kolosseum bauen zu können.

Das Kolosseum erfüllt das Bedürfnis nach Unterhaltung ebenso wie ein Theater.

### KRÄUTERHÜTTE

Die Heilerinnen heilen kranke Bürger in der Kräuterhütte.

### LEHMGRUBE

In Lehmgruben wird Lehm gefördert. Sie können nur auf entsprechendem Boden in der Nähe von Gewässern oder einem Aquäduktreservoir gebaut werden.

### MARKTPLATZ

Der Marktplatz versorgt die Bürger der Nachbarschaft mit Brot, Wurst, Fisch und Stoffen.

### MAUERN

Mauern beschützen deine Siedlung vor den Barbarenhorden. Sie können von Holz- oder Steintürmen ausgehen. Wenn eine Mauer fertig gestellt ist, kannst du ein Tor hineinbauen. Befreudete Einheiten können Tore passieren, Feinde dagegen können nicht hindurch.

Es gibt zwei Arten von Mauern – hölzerne Palisadenmauern und Steinmauern. Holzmauern sind billiger, Steinmauern dagegen sind fester und halten länger. Von Türmen aus werden Barbareneindringlinge mit Pfeilen beschossen.

Um eine neue Mauer zu bauen, wähle einfach den entsprechenden Turm im Baumenü aus und platziere ihn an der gewünschten Stelle. Wenn du nun einen zweiten Turm platzierst, wird zwischen den beiden Türmen eine Mauer gezogen. Durch einen Rechts-Klick brichst du den Bau ab.

Du kannst eine neue Mauer auch von einem bereits bestehenden Turm beginnen lassen. Wähle dazu einfach den Turm aus und klicke auf das “Mauer bauen”-Komando.

## METZGEREI

Die Metzgerei stellt aus Fleisch Wurst her. Wurst wird von den höher stehenden Bürgern anstelle von Fleisch verzehrt.

## MINE / STEINBRUCH

Minen und Steinbrüche sind Bauwerke, die Rohstoffe fördern und auf einem entsprechenden Vorkommen errichtet sein müssen. Es gibt vier Arten an Rohstoffvorkommen: Eisenerz, Golderz, Marmor und Stein.

## NEPTUNBRUNNEN

Der Neptunbrunnen ist ein Monument, das der Gottheit des Meeres geweiht ist. Dieses prestigeträchtige Bauwerk versorgt außerdem nahe gelegene Gebäude mit Wasser.

Die Goldene Statue ist eine Voraussetzung für den Bau des Neptunbrunnens.

## OLIVENPLANTAGE

Auf Olivenplantagen wachsen Olivenbäume, deren Früchte zu Olivenöl verarbeitet werden.

## PHILOSOPHENSCHULE

Die Philosophenschule ist eines der prestigeträchtigsten Bauwerke, die eine Stadt haben kann. Nur Experten und Meister können als Philosophen arbeiten.

Der Bau einer Philosophenschule bewirkt, dass alle Altäre der Stadt zusätzlich zu ihrer normalen Funktion auch noch das dringendste Bedürfnis ihrer Besucher befriedigen. Entscheidend hierfür ist die Anzahl der Philosophen, die in der Schule arbeiten.

## PRÄFEKTUR

Die Präfektur dient der Bewahrung von Recht und Ordnung in der Stadt.



Präfekten kümmern sich um Ärger aller Art, seien es Brände, Kriminelle oder Aufstände.

### ROHSTOFFSPEICHER

Im Rohstoffspeicher werden importierte Rohstoffe aufbewahrt. Mitunter bieten sie deiner Wirtschaft einen stetigen Vorrat an Rohstoffen. Sklaven transportieren die Rohstoffe dorthin, wo sie benötigt werden. Rohstoffspeicher können nicht gebaut werden.

### SCHMIED

Der Schmied fertigt aus Eisenerz Eisenwaffen. Eisenwaffen sind notwendig, um Hastati und Equites auszurüsten.

### SCHNEIDEREI

Die Schneiderei stellt aus Leinen Stoffe her, das von den höhergestellten Bürgern benötigt wird.

### SCHULE

Die Schule bildet die Kinder der Nachbarschaft zu Erwachsenen aus, die dann zu deinen Siedlern zählen.

### SCHÜTZENKASERNE

Bogenschützen sind in diesem Bauwerk stationiert. Jede Schützenkaserne hat Platz für eine Einheit von bis zu 36 Soldaten.

Eine Bogenschützeneinheit muss mit Stoffen und Holz Waffen ausgerüstet werden.

Bogenschützen rekrutieren sich nicht aus den Bürgern der Stadt, sondern wohnen und trainieren in der Schützenkaserne.

## SCHEINEZUCHT

Die Schweinezucht produziert Schweinefleisch. Fleisch wird in Metzgereien zu Wurst verarbeitet.

## SKLAVENUNTERKUNFT

Jede Sklavenunterkunft beherbergt 20 zusätzliche Sklaven für das nächste Forum oder Warenlager.

## STALLUNGEN

In Stallungen werden Equites ausgebildet. Jede Stallung hat Platz für eine Einheit von bis zu 24 Soldaten.

Eine Einheit Equites muss mit Eisen- und Holz Waffen ausgerüstet werden.

Equites rekrutieren sich nicht aus den Bürgern der Stadt, sondern wohnen und trainieren in den Stallungen.

## STATUE

Statuen machen deine Stadt schöner und verleihen ihr ein zivilisiertes Aussehen.

## STEG

Ein Steg ermöglicht den Handel auf dem Seeweg.

## STRASSE

Der Straßenbau kostet keine Rohstoffe. Straßen in prestigeträchtigen Nachbarschaften sind mit Stein gepflastert.

Der Mauszeiger verändert sich, sobald du den Bau einer Straße ausgewählt hast. Wähle den Anfangspunkt der Straße mit einem Linksklick auf das Gelände.

Bewege nun einfach den Mauszeiger zum gewünschten Ort und klicke noch einmal – ein Straßensegment wird nun die beiden Orte verbinden. Du kannst



weitere Straßensegmente auf die gleiche Weise hinzufügen. Um den Straßenbau zu beenden, klicke mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm – der Mauszeiger nimmt wieder seine vorherige Form an.

### TAVERNE

Bürger besuchen die Taverne zum Trinken und Essen. Die Taverne befriedigt die Nahrungsbedürfnisse der Bürger und bietet alle Speisen und Getränke an, die in der Stadt zu haben sind.

In jeder Taverne kannst du aus den Gerüchten die Bedürfnisse der Bürger der Nachbarschaft erfahren.

### TEMPEL

Der Tempel bietet den Bürgern der Nachbarschaft einen Ort zum Gebet. Mit wachsendem Prestige der Stadt werden die reicheren Bürger mit einem Altar nicht mehr zufrieden sein – sie verlangen einen Tempel zum Gebet.

Ein Tempel erhöht das Prestige aller umliegenden Häuser. Wenn du eine Philosophenschule besitzt, befriedigt der Tempel neben seiner normalen Funktion auch noch das dringendste Bedürfnis seiner Besucher.

Tempel werden verfügbar, wenn dein Forum Ausbaustufe 5 erreicht.

### THEATER

Im Theater führen Schauspieler Stücke auf. Jede wohlhabende Stadt sollte Theater haben, um die kulturellen Bedürfnisse der höher stehenden Bürger zu befriedigen.

Theater werden verfügbar, wenn dein Forum Ausbaustufe 6 erreicht.

### THERME

Öffentliche Thermen werden zum Baden, aber auch als Treffpunkt genutzt, an dem die neuesten Nachrichten aus Rom besprochen werden. Thermen werden von höhergestellten Bürgern besucht, da sie die Therme dem Brunnen vorziehen.

## TRIUMPHBOGEN

Der Triumphbogen ist ein majestätisches Monument, welches das Prestige deiner Stadt erhöht. Im Laufe der Geschichte haben viele große Herrscher Triumphbögen gebaut, um der Welt ihre Herrlichkeit zu zeigen. Der Bogen erhöht auch die Kampfmoral deiner Soldaten um 40 %.

Um den ersten Triumphbogen zu bauen, musst du mindestens 25 Häuser haben. Für den zweiten benötigst du 50 Häuser, für den dritten 75 und so weiter.

## WAFFENWERKSTATT

Die Waffenwerkstatt stellt aus Holz Holz Waffen her. Holz Waffen werden zur Rekrutierung von Bogenschützen und Equites benötigt.

## WARENLAGER

Warenlager lagern Rohstoffe und Waren und bieten Informationen über den Beschäftigungsstatus deiner Bürger. Jedes Warenlager beherbergt 20 Sklaven.

Sobald etwas in einem Warenlager deponiert wurde, kann es aus allen Warenlagern abgeholt werden. Im Gegensatz zu anderen Gebäuden können Warenlager auch weiter von der Stadt entfernt gebaut werden. Baue zuerst ein Warenlager, wenn du Gebäude weit entfernt von der Stadt errichten willst.

Das Forum dient auch als Warenlager.

## WEINPLANTAGE

Auf Weinplantagen werden Trauben angebaut und Wein für die reichen Bürger hergestellt. Die Weinplantage verkauft Wein nie direkt an die Bürger. Du musst eine Taverne bauen, in der Wein von den Bürgern getrunken werden kann.

## WEIZENPLANTAGE

Weizenplantagen stellen Mehl her, aus dem Bäckereien Brote backen. Novizen essen Mehl als Mehlspeise.



## ÜBERSICHT DER BAUWERKE

Name	Baukosten	Bau beschleunigen	Instandhaltung	Arbeiter	Benötigt	Produktion
Altar	2 Holz, 2 Stein, 100 Denarii	200 Denarii	Stein	N/A	N/A	N/A
Bacchustempel	20 Holz, 20 Stein, 10 Marmor, 400 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Bäckerei	2 Holz, 4 Lehm, 100 Denarii	200 Denarii	Lehm	2 (männlich)	Mehl	Brot
Brücke Kleine Brücke Große Brücke	12 Stein, 400 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Brunnen	2 Stein	100 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A
Circus Maximus	10 Holz, 60 Stein, 10 Lehm, 60 Marmor, 1.000 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Fischerhütte	4 Holz	100 Denarii	Holz	2 (männlich)	N/A	Fisch
Flachsplantage	6 Holz	100 Denarii	Holz	3 (weiblich)	N/A	Leinen
Fortunatempel	40 Stein, 10 Marmor, 400 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Garten	2 Holz, 100 Denarii	50 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A
Gladiatorenschule	6 Lehm, 2 Marmor, 400 Denarii	600 Denarii	Stein	N/A	N/A	N/A
Goldene Statue	4 Holz, 4 Marmor, 200 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Handelsposten	6 Holz	200 Denarii	Holz	1	N/A	N/A
Haus Magalia Casa Domus Villa	2 Holz, 100 Denarii	50 Denarii	Holz Stein Lehm Marmor	N/A	N/A	N/A
Holzfüllerhütte	4 Holz	100 Denarii	Holz	2 (männlich)	N/A	Holz
Holzturm	8 Holz, 100 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Kaserne	4 Holz, 6 Stein, 6 Lehm, 200 Denarii	1.000 Denarii	N/A	N/A	Stoffe, Eisenwaffen	N/A
Kolosseum	40 Holz, 50 Stein, 40 Lehm, 50 Marmor, 2.000 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Kräuterhütte	2 Holz, 4 Lehm, 100 Denarii	200 Denarii	Holz	3 (weiblich)	N/A	N/A
Lehmgrube	4 Holz	100 Denarii	Holz	2 (männlich)	N/A	Lehm
Marktplatz	4 Holz	100 Denarii	Holz	4	N/A	N/A
Metzgerei	2 Holz, 4 Lehm, 100 Denarii	200 Denarii	Lehm	2 (männlich)	Fleisch	Wurst
Mine & Steinbruch Eisenerzmine Goldmine Steinbruch Marmorsteinbruch	4 Holz	100 Denarii	Stein	2 (männlich)	N/A	Eisenerz Gold Stein Marmor
Neptunbrunnen	30 Stein, 10 Marmor, 600 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Olivenplantage	6 Holz	100 Denarii	Holz	3 (weiblich)	N/A	Olivenöl
Philosophenschule	18 Stein, 16 Lehm, 16 Marmor, 800 Denarii	N/A	Gold	4 (Experte oder Meister)	N/A	N/A
Präefektur	2 Holz, 6 Lehm, 100 Denarii	500 Denarii	Lehm	4 (männlich)	N/A	N/A
Schmiede	2 Holz, 4 Lehm, 100 Denarii	200 Denarii	Holz	2 (männlich)	Eisenerz	Eisenwaffe
Schneiderei	2 Holz, 4 Lehm, 100 Denarii	200 Denarii	Lehm	2 (weiblich)	Leinen	Stoffe
Schule	6 Stein, 2 Lehm, 100 Denarii	200 Denarii	Stein	1 (männlich)	N/A	N/A

Schützenkaserne	4 Holz, 6 Stein, 6 Lehm, 200 Denarii	1000 Denarii	N/A	N/A	Stoffe, Holz Waffen	N/A
Schweinezucht	6 Holz	100 Denarii	Holz	3	N/A	Fleisch
Sklavenunterkunft	4 Holz, 400 Denarii	200 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A
Stallung	4 Holz, 6 Stein, 6 Lehm, 200 Denarii	1.000 Denarii	N/A	N/A	Eisenwaffen, Holz Waffen	N/A
Statue	50 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Steg	6 Holz	200 Denarii	Holz	1	N/A	N/A
Steinturm	8 Stein, 100 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Taverne	4 Holz, 4 Lehm, 100 Denarii	200 Denarii	Holz	2	N/A	N/A
Tempel	12 Stein, 14 Marmor, 400 Denarii	200 Denarii	Marmor	N/A	N/A	N/A
Theater	8 Stein, 12 Lehm, 16 Marmor, 400 Denarii	N/A	Marmor	4 (männlich)	N/A	N/A
Therme	12 Lehm, 400 Denarii	N/A	Lehm	N/A	N/A	N/A
Triumphbogen	12 Stein, 6 Marmor, 100 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Waffenwerkstatt	2 Holz, 4 Lehm, 100 Denarii	200 Denarii	Holz	2 (männlich)	Holz	Holz waffe
Warenlager	6 Holz, 400 Denarii	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Weinplantage	6 Holz	100 Denarii	Holz	3 (weiblich)	N/A	Wein
Weizenplantage	6 Holz	100 Denarii	Holz	3	N/A	Mehl



## TASTENBELEGUNG

Einige der nützlichsten Tastaturkürzel sind:

*F1 – Hilfe*

*F6 – Speichern*

*F7 – Laden*

*Escape – Hauptmenü*

*H – Haus platzieren*

*R – Straße bauen*

*[ – Nächste Kaserne*

*] – Vorherige Kaserne*

*A – Einheit bewegen*

*P – Pause*

*Leertaste – Öffnet die erste Mitteilung*

*\* – Schaltet um, wie schnell die Spielzeit verstreicht*

*Home – Forum auswählen*

*End – Wählt ein Warenlager aus/Durchschalten aller Warenlager*

*Tab - dunklere Gebäude durchgehen*

Du kannst andere Tastaturkürzel im Optionsmenü definieren.

## EMPEROR EXPANSION

Die Erweiterung „*Emperor Expansion*“ zum Aufbaustrategiespiel „Imperium Romanum“ enthält vier neue Kampagnen mit je vier herausfordernden Missionen, neue Ereignistafeln mit erweiterter Sprachausgabe, zusätzliche und grössere Karten, sowie neugestaltete Gebäude, Schutzgötter und Aufgaben.

### Neue Missionen und Szenarien

Die vier neuen Kampagnen bieten 16 neue anspruchsvolle Missionen. Um eine von diesen Missionen zu starten, klicken Sie bitte auf den Kampagnen Button und wählen Sie eine aus – „*Die Eroberung Britanniens*“, „*Germania – Land der Barbaren*“, „*Die Kolonisierung Afrikas*“ oder „*Der römische Bürgerkrieg – Cäsar gegen Pompeius*“. Diese Missionen können in jeder beliebigen Reihenfolge gespielt werden, selbst wenn Sie die Kampagne oder die Vollversion „Imperium Romanum“ noch nicht beendet haben sollten. Weitere Details über die neuen Kampagnen finden Sie in den entsprechenden Abschnitten im Handbuch.

3 neue selbst zusammengestellte Szenarien können über den Button „Szenarien“ im Hauptmenü gestartet werden. Diese sind „*Augusta Raurica*“, „*Secunda*“ und „*Tolosa*“. Wie gehabt ermöglichen diese Szenarien Ihnen Ihre Traumstadt zu errichten, ohne speziellen Richtlinien folgen zu müssen.

### Errungenschaften

Die Errungenschaften sind 50 außergewöhnliche Aufgaben, die während des Spiels abgearbeitet werden können. Um diese Aufgaben zu auswählen, klicken Sie bitte den Link „Errungenschaften“ im Hauptmenü an. Für weitere Informationen und eine Auflistung aller Errungenschaften lesen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt im Handbuch (Ab Seite 11).

### Schutzgötter

Die Schutzgötter sind ein weiteres Hauptmerkmal der „Emperor Expansion“ - Erweiterung. Beim ersten Ausbau des Forums oder zu Beginn des Spiels werden Sie aufgefordert sich für einen Schutzgott zu entscheiden. Jeder Schutzgott besitzt einzigartige Kräfte und wird Ihnen spezielle Besonderheiten zusprechen, wenn Sie ihm in einem Tempel ein Opfer darbringen. Weitere Details finden Sie im Abschnitt Schutzgötter.



## WEITERE VERÄNDERUNGEN



**Neue Spielgeschwindigkeit (5x)** – Es wurde ein zusätzlicher, schnellerer Spielmodus eingefügt. Wenn Sie nun den Button „Geschwindigkeit“ betätigen, können Sie zwischen „Normale Geschwindigkeit“, „Hohe Geschwindigkeit“ und „Sehr hohe Geschwindigkeit“ wählen.

**Römische Gegner** - Sie werden in der Kampagne „Der römische Bürgerkrieg“ die Möglichkeit haben gegen römische Armeen in den Krieg zu ziehen.



**Große Karten** - Alle Karten in „Der römische Bürgerkrieg“ sind größer und ermöglichen so den Bau größerer Städte.

**Zufällige Schicksalstafeln/Ereignistafeln** - In der Mission „Londinium“ stehen Ihnen zufällig generierte Ereignistafeln zur Auswahl. Bei jedem Neustart dieser Missionen werden die Ereignistafeln also immer neu ausgelegt.



**Neue Grafiken** - Verschiedene Gebäude wurden grafisch überarbeitet.

**Änderung an der Spielbalance** - Die Tempel im Forum sind nun bereits ab Stufe 4 statt Stufe 5 freigegeben.

## KAMPAGNEN

Der Kampagnenmodus erlaubt Ihnen eine von fünf Kampagnen zu spielen, die verschiedene historische Ereignisse aus der Geschichte des römischen Imperiums darstellen. „**Die Geschichte des römischen Imperiums**“ ist die Kampagne aus dem Original Imperium Romanum. „**Die Eroberung Britanniens**“, „**Germania - Land der Barbaren**“, „**Die Kolonisierung Afrikas**“ und „**Der römische Bürgerkrieg**“ sind neue Kampagnen, speziell für die Emperor Expansion-Erweiterung.

Wenn Sie noch keine Erfahrung mit dem Spiel haben, empfehlen wir Ihnen mit der Kampagne „Die Geschichte des römischen Imperiums“ zu beginnen.

## EROBERUNG BRITANNIENS



### Londinium (London) – Das Herz Britanniens

Das antike London war für fast vier Jahrhunderte unter römischer Herrschaft. Schnell wuchs es von einer kleinen Siedlung zur wichtigsten römischen Kolonie in Britannien heran.

Die Tafeln in diesem Szenario werden zufällig ausgewählt und Sie werden bei jedem Neustart des Szenarios neuen Herausforderungen begegnen.

### Hadrianswall – Die Vollendung des Walls

Der Hadrianswall war die zweite der drei großen Festungsanlagen, die von den Römern über Britannien hinweg errichtet wurden. Die Konstruktion erforderte die vereinte Anstrengung dreier Legionen.

Der Wall markierte die Grenze des Imperiums in Britannien und schützte das römische Britannien vor den schottischen Barbaren.



### **Eboracum (York) - Castrum Eboracum**

70 n. Chr. führte der römische General Quintus Petillius Cerialis die neunte Legion über den Fluss Humber und eroberte die Territorien der keltischen Briganten. Um die neuen Territorien zu schützen, errichtete er die Festung von Eboracum in der Nähe des heutigen York.

Mit einer ganzen Legion, die in der Festung stationiert war, erblühte Eboracum wirtschaftlich und zog so mehr und mehr Siedler an. Letztlich wurde Eboracum ein florierendes Zentrum für Kultur und Handel und die Hauptstadt der Provinz Britannia Inferior (nördliches England).

### **Aquae Sulis (Bath) – Die geweihte Quelle**

Die kleine Stadt Aquae Sulis in der römischen Provinz von Britannien war weltberühmt für ihre mineralhaltigen Quellen. Sie wurde während der römischen Invasion 43 n. Chr. eingenommen. Der lateinische Name der Stadt bedeutet „Das Wasser von Sulis“.

Die Kelten, die diese Gegend bevölkerten, beteten eine Göttin namens Sulis an, der sie ihre mineralhaltigen Quellen widmeten. Die Römer erbauten einen riesigen Badekomplex, der bis zum heutigen Tag in der Stadt Bath zu bewundern ist.



## GERMANIA - LAND DER BARBAREN



### **Augusta Treverorum (Trier) – Das Land der Treverer**

Augusta Treverorum war eine der wichtigsten Siedlungen der Römer und die Hauptstadt der römischen Provinz Belgica.

Wenn Sie sich dazu entschließen den Posten des Gouverneurs anzunehmen, sollten Sie sich merken, dass der Handel für das Überleben dieser Siedlung entscheidend war. Sie werden von einem straffen Zeitlimit und sich kontinuierlich ändernden Handelsbedingungen gefordert.

### **Augusta Vindelicorum (Augsburg) – Die Reichtümer Rätiens**

Im Jahre 15 v. Chr. eroberte der römische General Tiberus und seine Legionen viele keltische Stämme und gründete die römische Provinz Rätien. Das Territorium umfasste einen großen Teil der heutigen Schweiz und des Südwesten Deutschlands.

Die Stadt Augusta Vindelicorum wurde im selben Jahr vom Imperator Augustus gegründet. Dieses neue Territorium ist reich an natürlichen Ressourcen und bietet neue Handelsmöglichkeiten. Roms Hunger nach Gütern ist groß und wird viel von dieser neuen Siedlung fordern.

### **Via Claudia Augusta – Die Straße nach Germanien**

Die Straße "Via Claudia Augusta" verband die römische Provinz Rätien und Italien über die Alpen hinweg. Die Straße wurde ursprünglich vom römischen General Drusus errichtet, um die Eroberung Germaniens zu unterstützen.

Im Jahre 47 n. Chr. befahl Imperator Claudius, der Sohn Drusus, die Erweiterung der Straße, um die Fahrt von Karren zu ermöglichen und somit die Reisezeit zwischen den beiden Provinzen zu verkürzen. Die „Via Claudia Augusta“ brachte Wohlstand und Reichtum nach ganz Germanien.



### **Borbetomagus (Worms) – Die Stadt der Kelten**

Borbetomagus ist eine der ältesten Städte in Zentraleuropa. Sie existierte bereits vor der Zeit der Römer und wurde von den Kelten gegründet.

Ihre Aufgabe ist es die kleine Siedlung hin zu einer prächtigen römischen Stadt zu entwickeln und dabei die Vorteile des fruchtbaren Ackerbodens und die reichen Mineralvorkommen der Gegend zu nutzen.

## **DIE KOLONISIERUNG AFRIKAS**



### **Leptis Magna (Al Khums) – Der Geburtsort von Septimus Severus**

Leptis Magna, die Heimatstadt des Imperators Septimus Severus, war eine der größten und wichtigsten römischen Siedlungen in Afrika.

Es gibt ein Häuser-Limit in diesem Szenario. Dieses Limit kann durch die Erfüllung von Aufgaben aufgehoben werden.

### **Lambaesis (Tazoult-Lambese) – Die Hauptstadt Numidiens**

Die Siedlung Lambaesis wuchs aus einem kleinen Militärlager heraus zu einem selbst regierten Municipium und wurde zur Hauptstadt der römischen Provinz Numidiens.

Falls Sie Ambitionen haben sollten eine der grössten und einflussreichsten Städte im römischen Afrika zu bauen, dann wäre der Posten als Gouverneur von Lambaesis perfekt für Sie.

### **Tipaza (Tipasa) – Die Stadt auf den Hügeln**

Tipaza war eine phönizische Kolonie an der Küste des heutigen Algeriens. Imperator Claudius nahm Tipaza ein und verwandelte sie in einen römischen Militäraußenposten. Die Kolonie florierte schnell und wurde zu einer

Schüsselstadt als Gewerbe- und Handelszentrum.

## **Hippo Regius (Annaba) – Die königliche Stadt**

Willkommen in der königlichen Stadt Hippo Regius – dem Juwel des römischen Afrikas. Vor der Zeit der Römer war diese antike Stadt die Residenz der numidischen Könige.

Die Länder um Hippo Regius herum sind nicht für den Ackerbau geeignet. Sie werden also nicht in der Lage sein Weizen-, Schweins- oder Leinenfarmen zu bauen, sondern diese Ressourcen importieren müssen. Rom hat versprochen Ihnen bei der Finanzierung Ihrer Stadtentwicklung zu helfen.

## **DER RÖMISCHE BÜRGERKRIEG**



### **Caesar gegen Pompeius**

#### **Massalia (Marseille) – Die Belagerung**

Am 7. Januar im Jahre 49 n. Chr. überquerte Julius Caesar den Rubikon mit der 13. Legion. Die Würfel waren gefallen. Das römische Gesetz verbat es jedem General Italien mit einer Armee zu betreten und der Bürgerkrieg startete an diesem folgenreichen Tag.

Pompeius floh aus Rom und Caesar jagte ihm nach. Eines der ersten Hindernisse auf seinem Weg war die schwer befestigte Stadt Massalia.

#### **Dyrrhachium (Dures) – Die große Schlacht**

Als Caesar Richtung Brundisium vormarschierte, floh Pompeius mit seiner Flotte nach Griechenland. Nach einer schnellen Kampagne in Spanien überquerten Caesar und seine 15.000 Soldaten das adriatische Meer und landeten bei Apollonia.



Pompeius besaß einen Vorteil bzgl. der Stärke zur See, sowie eine Überzahl an Männern. Seine Armee bestand aus über 30.000 Soldaten. Er wartete auf Caesar bei Dyrrhachium, wo die beiden Streitkräfte in einer Schlacht aufeinander trafen, die zu den wichtigsten in diesem Bürgerkrieg zählt.

### **Zela (Zile, Tokat Provinz) – Der Wiederaufbau von Zela**

Pharnaces II von Pontus nutzte den Vorteil der Situation, die durch den Bürgerkrieg entstand, und beanspruchte mehrere römische Territorien.

Caesar hat Sie nun zum Gouverneur der Stadt Zela ernannt. Sie müssen die einstmalige Pracht dieser Stadt wiederherstellen. Aber seien Sie wachsam: viele Anhänger von Pharnaces II haben überlebt und Lügen über Sie verbreiten, um Aufstände in der hiesigen Bevölkerung anzetteln.

### **Munda (Sevilla Provinz) – Der Zusammenstoß in Spanien**

Der Schlacht von Munda, welche am 17. März im Jahre 45 v. Chr. stattfand war die letzte Konfrontation im Bürgerkrieg.

Pompeius war tot, in Ägypten enthauptet. Gnaeus Pompeius, sein ältester Sohn, blieb eine Bedrohung für Caesars Ziele.

In den Ebenen von Munda hatte der Sohn von Pompeius eine bessere Position und einen signifikanten Vorteil bei der Anzahl der Männer.

Nichts desto trotz, Caesar war bestens bekannt für seine Siege bei unmöglichen Erfolgchancen...

## ERRUNGENSCHAFTEN

Die Errungenschaften sind 50 außergewöhnliche Auszeichnungen, die Sie während des Spiels erhalten können. Ihren Fortschritt können Sie über den entsprechenden Link im Hauptmenü oder dem „Ansicht“-Button für jede Benachrichtigung einer abgeschlossenen Errungenschaft überprüfen. Errungenschaften haben verschiedene Schwierigkeitsgrade und bringen Ihnen unterschiedliche Punkte.

Jede Errungenschaft muss auf einer Karte ausgeführt werden, es sei denn sie ist als eine Errungenschaft für das ganze Spiel definiert. Im Allgemeinen können Sie sie auf jeder beliebigen Karte komplettieren, **ausgenommen Sie spielen das Tutorial oder den Rom Spielmodus**. Zwei der Errungenschaften müssen auf einer bestimmten Karte abgeschlossen werden und eine kann nur auf einer frei bebaubaren Szenariokarte durchgeführt werden.

**Sollten Sie Cheat-Codes in einer Mission nutzen, werden Sie nicht in der Lage sein Errungenschaften während dieser Mission abzuschließen!**

Name	Aufgabe	Stufe	Pkte
Municipium	Baue 50 Häuser	Einfach	200
Colonia	Baue 200 Häuser	Einfach	500
Brot und Spiele	Erreiche 100 glückliche Bürger	Einfach	200
Utopia	Erreiche 300 glückliche Bürger	Einfach	500
Glanzvolles Stadtviertel	Errichte 25 Villen	Einfach	200
Glanzvolle Stadt	Errichte 100 Villen	Einfach	1000
Civis Romanus Sum	Erreiche 200 Siedler	Mittel	300
Lehrer	Bilde 100 Kinder aus	Einfach	400
Pontifex Maximus	Errichte 15 Tempel	Mittel	1000
Reichtum	Erwirtschafte 50000 Denarii	Mittel	1000
Stadt der Reichen	Erwirtschafte ein gesamtes Stadtvermögen von 50000 Denarii	Einfach	500

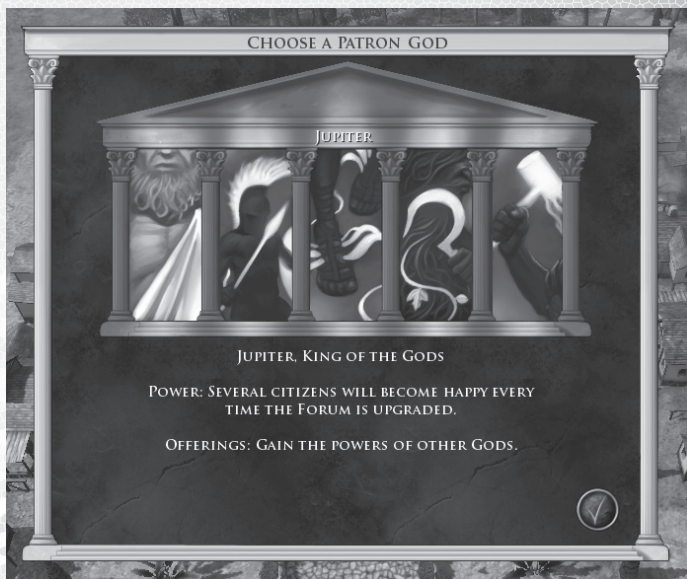


Name	Aufgabe	Stufe	Pkte
Senator	<i>Erreiche eine Zustimmung der Römer von 150 000</i>	Schwer	<b>3000</b>
Goldenes Finger- spitzengefühl	<i>Exportiere 500 Gold</i>	Einfach	<b>500</b>
Flüssiges Gold	<i>Exportiere 1000 Einheiten Olivenöl</i>	Einfach	<b>500</b>
Meisterhändler	<i>Erwirtschafte 10 000 Denarii durch Handel</i>	Schwer	<b>1500</b>
Visionär	<i>Baue alle Monumente</i>	Schwer	<b>3000</b>
Glück und Ruhm	<i>Errichte 5 Triumphbögen</i>	Mittel	<b>1000</b>
Stadt aus Gold	<i>Baue 3 goldene Statuen</i>	Mittel	<b>500</b>
Böse Straßen	<i>Nimm 20 Verbrecher gefangen</i>	Einfach	<b>200</b>
Praefectus Urbanus	<i>Lösche 40 Feuer</i>	Mittel	<b>500</b>
Forum Romanum	<i>Werte dein Forum von Stufe 1 zu 8 auf</i>	Einfach	<b>300</b>
Reiche Familie	<i>Erreiche ein Haus mit 1500 Denarii Familienvermögen</i>	Mittel	<b>500</b>
Wohlstand	<i>Erreiche in 10 Häusern einen Wohlstand von über 800 Denarii</i>	Mittel	<b>1000</b>
Das Kolosseum	<i>Baue das Kolosseum in 40 Minuten</i>	Schwer	<b>2000</b>
Der Circus Maxi- mus	<i>Baue den Circus Maximus innerhalb von 30 Minuten</i>	Mittel	<b>1000</b>
Der Ruhm Roms	<i>Erfülle alle Aufträge in der Geschichte des römischen Imperiums</i>	Schwer	<b>5000</b>
Caesar	<i>Erfülle alle Aufträge in Britannien, Afrika, Germanien und gewinne den Bürgerkrieg</i>	Schwer	<b>5000</b>
Legatus Legionis	<i>Befehle 7 Truppen</i>	Einfach	<b>300</b>
Eroberer	<i>Erobere das letzte Barbarendorf auf einer Karte deiner Wahl</i>	Einfach	<b>200</b>
Taktiker	<i>Erobere alle Barbarendörfer ohne Verluste zu erleiden</i>	Mittel	<b>1000</b>
Vae Victis	<i>Töte 400 Barbaren</i>	Einfach	<b>400</b>
Arbeitgeber	<i>Eigne Dir 200 Sklaven an</i>	Einfach	<b>200</b>

Name	Aufgabe	Stufe	Pkte
Demagoge	<i>Erfülle eine Mission ohne Steuern zu erheben</i>	Schwer	<b>1500</b>
Detailverliebt	<i>Beende eine Mission ohne das Verwerfen einer Tafel</i>	Mittel	<b>800</b>
Divide et Impera	<i>Umgebe eine Barbarensiedlung mit einem Wall</i>	Mittel	<b>1000</b>
Die Gunst der Götter	<i>Opfere deinem Schutzgott 4 mal innerhalb von 30 Minuten</i>	Einfach	<b>200</b>
Carpe Diem	<i>Errichte an jedem Rohstoffvorkommen eine Mine oder einen Steinbruch</i>	Mittel	<b>600</b>
Effizienz	<i>Erreiche eine Beschäftigung von 100% bei einer Bevölkerung von über 100</i>	Mittel	<b>1000</b>
Steuereintreiber	<i>Besteuere deine Bürger mit mindestens 1000 Denarii durch eine einzige Steuererhebung</i>	Mittel	<b>500</b>
Großgrundbesitzer	<i>Lagere 1337 Einheiten Mehl</i>	Schwer	<b>1337</b>
Wahre Römer	<i>Baue mindestens 40 Häuser, aber keine des Typs "Magalia" oder „Casa“</i>	Mittel	<b>500</b>
Tyrann	<i>Eigne dir das Vermögen von 20 Familien an</i>	Einfach	<b>200</b>
Überfluss	<i>Besitze 10 Einh. jedes Rohstoffes</i>	Einfach	<b>263</b>
Castrum	<i>Baue 10 Holz- und 10 Steintürme</i>	Einfach	<b>200</b>
Veni, vidi, vici	<i>Erobere während des Spiels 20 Barbarendörfer</i>	Mittel	<b>1000</b>
General	<i>Besiege 50 feindliche Truppen im Laufe des Spiels</i>	Mittel	<b>1000</b>
Meisterarchitekt	<i>Bau während des Spiels 3000 Gebäude</i>	Schwer	<b>3000</b>
Architekt	<i>Baue 100 Gebäude auf einer frei bebaubaren Karte</i>	Mittel	<b>500</b>
Festina Lente	<i>Beende "Colonia Julia" 5 Minuten vor Ablauf der Zeit</i>	Mittel	<b>1000</b>
Die Straße nach Rätien	<i>Beende "via Claudia Augusta" 10 Minuten vor Ablauf der Zeit</i>	Schwer	<b>2000</b>



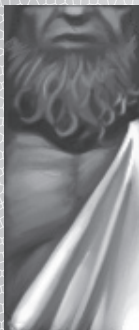
## SCHUTZGÖTTER



Sie werden entweder beim Start eines Szenarios oder sobald Sie Ihr Forum auf Stufe 2 ausgebaut haben aufgefordert einen Schutzgott zu wählen. Es gibt fünf Götter und jeder verleiht Ihnen eine einzigartige Macht.

Zusätzlich können Sie Ihrem Schutzgott vier mal in Ihrem Tempel opfern, um spezielle Vorteile von Ihrem göttlichen Patron zu erhalten.

Das erste Opfer verlangt 100 Denarii, das zweite 500 Denarii, das dritte 1000 Denarii und das vierte 3000 Denarii.



## JUPITER

Jupiter war die wichtigste römische Gottheit und für die soziale Ordnung und die Gesetze verantwortlich.

**Macht:** Mehrere Bürger werden jedes Mal glücklich, wenn sie das Forum aufwerten

**Opfer:** Erhalte die Mächte von Saturn, Vulkan, Mars und Merkur in dieser Reihenfolge. Alle Bürger werden glücklich, wenn sie das vierte Angebot machen.

## MARS

Mars war der Gott des Krieges, angebetet von Soldaten und Generälen. In der Rangordnung stand er nur hinter Jupiter und wurde nicht nur als Gott des Krieges gefeiert, sondern auch als Friedensbringer.

**Macht:** Präfekturen und Militärgebäude werden beschleunigt für die halben Kosten gebaut.

**Opfer:** Erhöht die maximale Anzahl an Soldaten in einem Trupp.



## MERKUR

Merkur war der rasante Bote der Götter und der Patron von Profit und Handel. Sein Name wird mit allem Unbeständigen und Unberechenbaren assoziiert.

**Macht:** Sklaven bewegen sich schneller und transportieren Güter in viel kürzerer Zeit

**Opfer:** Erhalte bessere Handelspreise.





## SATURN

Saturn war der römische Gott des Ackerbaus und der Ernte. Als Vater von Jupiter und herrschte er vor ihm über die Welt.

**Macht:** Halbierte Kosten für Konstruktionen und beschleunigte Konstruktionen für alle nahrungsproduzierenden Gebäude.

**Opfer:** Verbesserte Effizienz für alle nahrungsproduzierenden Gebäude.

## VULKAN

Vulkan war der Gott allen Feuers – ob nutzbringendes oder schädliches. Das Feuer in der Schmiede und das Feuer im Vulkan waren beide an seinen Willen gebunden.

**Macht:** Präfektoren löschen Feuer wesentlich schneller.

**Opfer:** Doppelte Produktion von Holz, Stein, Lehm und Marmor.  
Credits



## CREDITS

***Produzent:***

Stefan Marcinek

***Produkt Manager:***

Joachim Wegmann

***Testing:***

Chris Weber, Alexander Geiger

***Imperium Romanum Logo, Verpackung, Handbuch und Webseite:***

Joachim Wegmann

***Marketing & PR:***

Johanna Schütterle

Ruth Fraser (Uk)

Rebecca Sands (Uk)

## KALYPSO MEDIA SUPPORT

Prinz-Carl-Anlage 36

D-67547 Worms

Germany

Tel. **0049 (0)6241 50 22 40**

Fax **0049 (0)6241 50 22 41**

Imperium Romanum Webseite: [www.imperium-game.com](http://www.imperium-game.com)

[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)

[forum.kalypsomedia.com](http://forum.kalypsomedia.com)

[support@kalypsomedia.com](mailto:support@kalypsomedia.com)



## ENDBENUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u. ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Die Vermietung, gleich ob privat, oder kommerziell ist ausdrücklich verboten.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklären Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

### ***Gewährleistung***

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media GmbH nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Kalypso Media GmbH übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigefügten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung zum Tag des Verkaufes nicht möglich ist, so wird Kalypso Media GmbH Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media GmbH bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an Kalypso Media GmbH senden. Darüber hinaus übernimmt Kalypso Media GmbH keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media GmbH haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

Kalypso Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Kalypso Media GmbH zu vertreten sind.

## ***Nutzungsrecht***

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln und nur für direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl. Originalverpackung sind dafür zwingend erforderlich und beizufügen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.



NOTIZEN:

