



*Herr der Olymp – Zeus* verwendet Miles Sound System. Copyright (c) 1991-2000 by Rad Game Tools, Inc.

*Herr der Olymp – Zeus* verwendet Bink Video. Copyright (c) 1997-2000 by Rad Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3-Playback mit dem Miles Sound System zur Verfügung gestellt von RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3-Audiokompressionstechnologie unter Lizenz von Fraunhofer Institut und THOMSON Multimedia.

# Inhalt

## Anrufung: Das Abenteuer beginnt.....7

Installation von <i>Herr der Olymp – Zeus</i> auf dem Computer.....	8
<i>Herr der Olymp – Zeus</i> zum ersten Mal starten.....	10
Ein Abenteuer fortsetzen.....	12
Abenteuer, Episoden und Ziele.....	12
Kolonien und Heimatstadt.....	13
Die griechische Landschaft und Naturkatastrophen.....	13
Das Werkzeug des Oberhauptes: die Steuerleiste.....	15
Andere Werkzeuge.....	17
Bauen.....	20
Menschen.....	21

## Bevölkerung .....25

Einfache Wohnungen.....	25
Entwicklung einfacher Wohnungen.....	26
Gehobene Wohnungen .....	28
Entwicklung gehobener Wohnungen.....	28
Ein Hinweis zur Entwicklung von Wohnungen .....	31
Verwaltung der Bevölkerung .....	31

## Landwirtschaft.....35

Ackerbau.....	35
Plantagen .....	37
Viehzucht.....	40
Land und Meer .....	42
Verwaltung der Nahrungsmittel.....	44

## Gewerbe.....47

Rohmaterial .....	47
Werkstätten.....	51
Verwaltung von Gewerbe und Arbeit .....	55
Löhne festlegen.....	55
Arbeit.....	56
Arbeitslosigkeit.....	56
Arbeitskräftemangel .....	57
Arbeitsverteilung.....	58
Der Button „Gewerbe“ .....	59

## Vertrieb .....

Silo .....	61
Lagerhaus .....	64
Agoras und Händler .....	65
Handel.....	70
Handelsposten und Pier.....	72
Einkauf und Verkauf.....	72
Import .....	73
Export .....	74
Verwaltung des Vertriebs .....	76

<b>Gesundheit und Sicherheit.....</b>	<b>79</b>
Gesundheit .....	79
Klinik.....	80
Seuchen und infizierte Behausungen.....	81
Der Button „Gesundheit“ .....	81
Unruhe, unzufriedene Bürger und Verbrecher.....	83
Vermeidung von Unruhe und die Wachposten.....	84
Der Button „Unruhe“ .....	84
Gefahren und das Architektenbüro.....	85
Der Button „Gefahr“.....	86
Brunnen.....	87
Der Button „Wasserversorgung“ .....	87
Verwaltung von Gesundheit und Sicherheit.....	88
<b>Verwaltung.....</b>	<b>91</b>
Palast .....	91
Steuerbüro .....	92
Einstellen des Steuersatzes .....	92
Der Button „Steuern“ .....	93
Steuern, Wohnungen und Attraktivität .....	93
Einnahmen und Ausgaben .....	93
Brücken .....	97
<b>Kultur .....</b>	<b>101</b>
Philosophie.....	101
Leichtathletik .....	103
Schauspiel.....	103
Wettkämpfe .....	104
Der Button „Kultur“ .....	105
Panhellenische Spiele.....	106
<b>Mythologie .....</b>	<b>111</b>
Die Götter.....	111
Wohlgesonnene Götter .....	112
Bau von Heiligtümern .....	112
Heiligtümer .....	113
Gebete.....	118
Das Orakel befragen .....	120
Quests.....	120
Feindselige Götter .....	120
Wenn Götter angreifen .....	120
Ungeheuer .....	122
Helden.....	124
Überblick über Götter, Ungeheuer und Helden.....	126
<b>Militär .....</b>	<b>129</b>
Palast .....	129
Das Bürgerheer .....	129
Fußsoldaten .....	130
Hopliten.....	130

Reiter .....	130
Arten von Kämpfen .....	131
Verteidigung der Stadt .....	131
Befehle erteilen .....	131
Moral .....	134
Andere Soldaten .....	134
Ihre Seestreitkräfte .....	135
Triremen-Befehle .....	136
Angriffsrioritäten .....	138
Kämpfe gewinnen und verlieren .....	138
Automatische Verteidigung .....	138
Befestigungen.....	139
Militärwerkstätten.....	141
Verwaltung des Militärs .....	142
Der Button „Sicherheit“.....	145
<b>Ästhetik .....</b>	<b>147</b>
Attraktivität.....	147
Verschönernde Einrichtungen .....	158
Erholungsgebiete .....	158
Denkmäler .....	149
Attraktivität eines Gebietes beurteilen .....	149
<b>Übersicht.....</b>	<b>153</b>
Beliebtheit .....	153
Nahrungsmittelbestände.....	154
Beschäftigung.....	154
Gesundheit .....	154
Unruhe .....	155
Finanzen.....	155
Bedrohungen.....	155
Forderung und Anforderung .....	155
Ein genauerer Blick auf die Stadt .....	157
Andere Werkzeuge.....	158
<b>Die Welt .....</b>	<b>161</b>
Diplomatischer Status.....	161
Verwunschene Orte und entfernte Städte .....	163
Informationen über die Stadt .....	164
Welt-Steuerleiste .....	164
Die Handlungsmöglichkeiten .....	166
Ruf und Ansehen in der Welt.....	172
<b>Epilog .....</b>	<b>175</b>
<b>Anmerkungen der Entwickler .....</b>	<b>177</b>
<b>Anhänge.....</b>	<b>182</b>
Anhang 1: Die Buttons „Zum Ereignis“ .....	182
Anhang 2: Tastatursteuerung .....	183



# Anrufung: Das Abenteuer beginnt

Erzähle uns, holde Muse Kalliope, von dem edlen und ruhmreichen Helden Demokrates, dem weit Gereisten, der ein Leben abenteuerlicher Streifzüge führte. Er schlug zahlreiche Schlachten auf der ganzen Welt, plünderte Städte und hortete große Reichtümer. Als seine Legende in ganz Griechenland bekannt wurde, folgte eine Schar von Anhängern jeder seiner Bewegungen.

Doch eines Tages war Demokrates des Umherziehens von Ort zu Ort müde und gründete mit seinen Gefolgsleuten eine mächtige Stadt, wie die Welt sie noch nie gesehen hatte. Das, holde Muse, ist die Geschichte, die wir von dir hören wollen. Wie gelang es diesem legendären Kämpfer, eine Stadt zu gründen, die zur mächtigsten in ganz Griechenland wurde?

Geliebte Muse, erzähle uns die Geschichte vom Aufstieg dieser Stadt, von neuen Abenteuern, die unser Held bestehen musste, von den anderen großen Helden, die ihm zur Seite standen, und von den mächtigen Olympiern, die zu Zeiten unschätzbare Helfer und zu anderen Zeiten hinderliche Querulanten waren.

Führe meine Feder, geschätzte Muse, auf dass meine Schilderung wahrhaftig sein möge. Wie führte Demokrates sein Volk in den Anfangstagen, bevor er die Gaben der Demeter entdeckte? Welche Fertigkeiten haben ihn die ruhmreiche Athene und der erfinderische Hephaistos gelehrt? Und wie bezwang er das Meer des großen Poseidon und die unwirtliche griechische Landschaft, um mit fernen und nahen Städten Handel zu treiben?

Wir wissen auch, dass Demokrates die schönen Künste erlernte. Prachtvolle Theater schmückten seine Stadt, deren Schauspieler als die besten in ganz Griechenland gefeiert wurden. Gelehrte der ganzen Welt zog es in die Stadt, um bei den weisen Philosophen zu lernen, die dort unterrichteten. Und die Athleten! Legenden berichten von einer Stadt, wo es kräftige Männer zu Hunderten gab! Wie konnte Demokrates das alles bewerkstelligen?

Berichte uns, oh Muse, die Legende von Demokrates' Listenreichtum. Mit seinem einnehmenden Lächeln betörte er andere Städte, sich mit ihm zu verbünden, und mit dem Stahl seiner Klinge überzeugte er andere Städte, ihm Treue zu schwören. Eingedenk seiner abenteuerlustigen Vergangenheit gründete er neue Städte in unerforschten Ländern, sodass sein Reich Stück für Stück wuchs.

„Das alles und mehr werde ich dir zu gegebener Zeit erzählen“, entgegnete die Muse, „denn die Geschichte des großen Demokrates ist phantastischer, als du dir vorstellen kannst! Aber jede Geschichte muss einen angemessenen Anfang haben, und ehe Demokrates zu seinen Fahrten aufbrechen konnte, musste er erst *Herrschер des Olymp – Zeus* auf seinem Computer installieren!“

## **Installation von *Herrschер des Olymp – Zeus* auf dem Computer**

Hephaistos trat mit einer glänzenden Silberscheibe in der Hand aus seiner Schmiede. „Diese *Herrschер des Olymp – Zeus*-CD brauchst du für den Anfang, Demokrates“, verkündete er. „Um *Herrschер des Olymp – Zeus* auf deinem Computer zu installieren, musst du die CD in dein CD-ROM-Laufwerk legen.“ Fast alle behaupten, dass die AutoPlay-Funktion von Windows danach automatisch startete und ein Menü aufklappte, das Demokrates die Möglichkeiten bot, *Herrschер des Olymp – Zeus* auf seinem Computer zu installieren, zu spielen, zu deinstallieren und zu beenden. Die Legende berichtet, dass Demokrates „Installieren“ wählte, um anzufangen.

Einige wenige behaupten sogar, dass AutoPlay auf Demokrates' Computer nicht funktionierte, er hätte daher einmal auf das Symbol „Arbeitsplatz“ und danach doppelt auf das Symbol seines CD-ROM-Laufwerks geklickt. In der Dateiliste, die eingeblendet wurde, doppelklickte er auf „Setup.exe“, um zu beginnen.

„Das Installationsprogramm gibt einen Pfad für *Herrschер des Olymp – Zeus* vor“, fuhr Hephaistos fort. „Oder du kannst einen eigenen Pfad wählen, indem du auf ‚Durchsuchen‘ klickst und einen Pfad eingibst. Klicke auf ‚Weiter‘, um fortzufahren.“

„Nun kommt eine weitere Entscheidung. Du kannst unter drei verschiedenen installierten Versionen wählen; alle drei bieten sämtliche Features des Spiels. Bei der großen Installation wird das gesamte Spiel auf der Festplatte gespeichert. Das braucht



Hephaistos tritt mit der CD Herrscher des Olymp – Zeus aus seiner Schmiede

den meisten Speicherplatz, bietet aber die beste Leistung, da nicht auf die CD zugegriffen werden muss, sobald das Spiel gestartet ist. Du kannst die CD sogar herausnehmen, nachdem *Herr der Olymp – Zeus* gestartet wurde. Mit der Standardinstallation werden die am häufigsten benutzten Elemente auf der Festplatte installiert, und auf andere Elemente wird auf der CD zugegriffen. Die kleine Installation braucht am wenigsten Platz, installiert nur die wichtigsten Elemente auf der Festplatte und führt die übrigen Spielfunktionen von der CD aus durch.“

Demokrates dachte über seine Systemressourcen nach und entschied sich für die Installation, die seinen Ansprüchen am meisten entsprach.

„Wenn *Herr der Olymp – Zeus* installiert ist“, sagte Hephaistos, „wird ein Fenster geöffnet, in dem die Ergänzungen in deinem Startmenü erklärt werden. An dieser Stelle kannst du die ‚Readme‘-Datei anzeigen lassen. Alle Götter des Olymp raten dir dringend, diese Datei zu lesen. Dieses Handbuch wurde bereits einige Wochen vor der Fertigstellung des Spiels gedruckt, und spätere Änderungen oder Zusätze werden daher nur in der ‚Readme-Datei‘ aufgeführt. Wenn im Handbuch etwas anderes steht als in der ‚Readme-Datei‘, ist davon auszugehen, dass die ‚Readme-Datei‘ stimmt.“

„Nun klickst du auf die Schaltfläche ‚Fertig stellen‘. Falls erforderlich, aktualisiert das Installationsprogramm einige Systemkomponenten. Dein Rechner wird dann eventuell neu gestartet.“

## ***Herr der Olymp – Zeus* zum ersten Mal starten**

Und so begann der große Demokrates sein Abenteuer, indem er *Herr der Olymp – Zeus* startete. Es heißt, er hätte begonnen, indem er die CD *Herr der Olymp – Zeus* in sein CD-ROM-Laufwerk legte, wartete, bis die AutoPlay-Funktion von Windows startete, und in dem Menü, das erschien, „Spielen“ anwählte. Andere sagen, dass er auf seinen Start-Button klickte und im Unterverzeichnis „Impressions Games“ den Punkt „Zeus“ anwählte. Eines jedoch ist sicher: Sobald er *Herr der Olymp – Zeus* gestartet hatte, wurde ein Film abgespielt, der ihm die Herrlichkeit und Wunder dessen zeigte, was ihn erwartete. Danach wurde ihm das Startmenü präsentiert, und er musste dort die erste von vielen Entscheidungen treffen. Das Startmenü zeigte drei Buttons:

„ZEUS spielen“, „Zur ZEUS-Website“ und Beenden. Demokrates entschied sich für „ZEUS spielen“, und damit hatte sein Abenteuer wirklich und wahrhaftig begonnen.

Etwa um diese Zeit tauchte Cheiron auf, der weise und freundliche Zentaur, der Achill und Iason unterrichtet hatte. „Da du zum ersten Mal zu einem Abenteuer aufbrichst, werde ich dich dabei leiten“, sagte er. „Wenn du *Herr der Olymp – Zeus* zum ersten Mal spielst, gelangst du sofort zum Bildschirm ‚Bitte Namen eingeben‘. Hier kannst du einen Namen deiner Wahl eingeben oder einen aus der Liste „wählen.“ Als Demokrates seinen Namen eingegeben und auf „Weiter“ geklickt hatte, erschien der Spielauswahlbildschirm.

Der Spielauswahlbildschirm zeigte drei Buttons: „Tutorial“, „Abenteuer“ und „Zurück.“ „Wenn du auf den ‚Tutorial‘-Button klickst, erfährst du alles über die Grundlagen einer Städtegründung“, erklärte Cheiron. „Nach einem Klick auf den ‚Tutorial‘-Button erscheint eine Liste der Tutorials, und du kannst jedes spielen, das du möchtest. Wenn du auf den Button ‚Zurück‘ klickst, gelangst du wieder zur Liste der Oberhäupter, wo du deinen Namen aufgelistet siehst. Wenn du auf den ‚Abenteuer‘-Button klickst, siehst du eine Liste spannender Abenteuer, die du erleben kannst. Diese Abenteuer müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden, daher kannst du dich für jedes beliebige Abenteuer entscheiden. Sie sind in der Reihenfolge des Schwierigkeitsgrades aufgelistet, das einfachste Abenteuer ist das erste.“ Demokrates studierte die Liste und wählte das Abenteuer, das ihn am meisten lockte.



## Ein Abenteuer fortsetzen

„Selbst der kräftigste Sterbliche muss manchmal essen und schlafen“, sagte Cheiron. „Wenn du bereit bist, eine Pause zu machen, speicherst du dein Spiel, indem du im Datei-Dropdown-Menü ‚Abenteuer speichern‘ anwählst. Wenn du weiterspielen möchtest, startest du *Herrsscher des Olymp – Zeus* und wählst im Startbildschirm ‚ZEUS spielen‘ an. Die Liste der Oberhäupter erscheint. Wähle deinen Namen aus und klicke auf ‚Weiter‘. Wenn der Spielauswahlbildschirm erscheint, klickst du auf ‚Abenteuer weiterspielen‘ und machst da weiter, wo du aufgehört hast. Du kannst auch ‚Gespeichertes Abenteuer laden‘ wählen. Dann erscheint eine Liste, in der du ein gespeichertes Spiel anwählen kannst.“

## Abenteuer, Episoden und Ziele

„Abenteuer sind bei *Herrsscher des Olymp – Zeus* in Episoden eingeteilt“, sagte Cheiron. „Jede Episode enthält bestimmte Ziele, die erreicht werden müssen. Du wirst sehen, was für Ziele das sind, wenn du eine Episode beginnst. Sie werden abgehakt, wenn du sie vollendet hast. Du kannst auf einige dieser Ziele klicken, wenn du mehr Informationen willst. Um dir die Ziele jederzeit anzusehen, klickst du in der Steuerleiste auf den Button ‚Missionsziele ansehen‘. Wenn alle Ziele erfüllt sind, geht es zur nächsten Episode weiter.“

„Natürlich ist nicht jedes Oberhaupt erfolgreich“, sagte Cheiron, „aber auf dich setzen alle die höchsten Hoffnungen. Trotzdem wäre es möglich, dass du eine oder zwei Episoden auf deinem Weg nicht erfolgreich beendest. Die Gründe dafür können unterschiedlicher Natur sein. Wenn deine Stadt zum Beispiel mehrere Jahre ununterbrochen verschuldet ist, wird dein Volk dich verbannen und aus der Stadt jagen. Wenn ein Rivale, dem du schon Tribut zahlst, dich nochmals besiegt, wirst du als Oberhaupt abgesetzt. Und schließlich, wenn deine Heimatstadt fällt oder von einem Ungeheuer zerstört wird, während du abwesend bist und eine Kolonie gründest, kannst du nicht weitermachen.“

## Kolonien und Heimatstadt

„Am Ende einiger Episoden wirst du deiner Stadt den Rücken kehren und aufbrechen, um eine Kolonie zu gründen. Wenn du unterwegs bist, um eine Kolonie zu gründen, wird einer deiner getreuen Stellvertreter in deiner Abwesenheit über deine Hauptstadt wachen, die ‚Heimatstadt‘ genannt wird. Wenn du nach Gründung der Kolonie nach Hause kommst, wirst du deine Stadt vorfinden, wie du sie verlassen hast, und dein Stellvertreter wird dir bereitwillig wieder die Herrschaft überlassen.“

## Die griechische Landschaft und Naturkatastrophen

Demokrates betrat das Land, auf dem er seine Stadt erbauen wollte. Die Straße, der er folgte, durchzog das Land und verband die Stätte mit dem restlichen Griechenland. Er wusste, er konnte die Straße nach Griechenland umgestalten, wie es ihm beliebte, aber er sollte Anfang oder Ende der Straße nicht versperren. Das würde nur Ärger geben.

Demokrates betrachtete das fruchtbare und vielfältige Gelände. Ein Teil des Landes war bestens zum Bau von Häusern geeignet, manches bot Frucht, die geerntet werden konnte, und manches konnte Vieh, Plantagen und Farmen beherbergen. Aber nicht alles Land war nutzbar. Ein Teil davon war unfruchtbar und würde auch niemals Gebäude tragen können. Demokrates erblickte folgende Landschaftsarten:

**Grasland.** Demokrates fand heraus, dass er auf Grasland fast jede Art von Gebäude errichten konnte, es aber nicht für Farmen oder Viehzucht taugte. Menschen konnten mühelos auf Grasland gehen.

**Wiese.** Auf einem Teil des Landes in Demokrates‘ Reich blühten purpurne Blumen. Das waren Wiesen, fruchtbar genug für alle Arten von Farmen, Viehzucht und Plantagen. Auf Wiesen konnte er ebenfalls jede Art von Gebäude errichten, fand es jedoch weiser, nicht zu viel Wiesenland für Gebäude zu verschwenden, die nicht der Landwirtschaft dienten. Die Menschen wanderten mühelos über Wiesen.

**Wald.** An manchen Stellen bedeckten große Wälder Teile des Geländes. Eine Sägemühle konnte Bretter aus dem Holz des Waldes fertigen. Der Wald konnte auch gerodet werden. Dazu wäre erst ein Klick auf den Button „Land planieren“ und dann ein Klick auf den Wald nötig. Aber

wenn der Wald gerodet war, wuchsen die Bäume nicht mehr nach.

**Sumpf.** Auf dem nassen Sumpfgelände konnte nichts erbaut werden. Menschen konnten es passieren, aber der Boden war viel zu weich, um Gebäude zu tragen.

**Strand.** Sandstrände grenzten an einen Großteil des Wassers in Demokrates' Land. Der Sand war viel zu instabil, um Gebäude zu tragen.

**Felsen.** Demokrates fand viele verschiedene Arten von Felsen. Manche waren gewöhnlicher Fels, auf dem nichts gebaut werden konnte. Menschen hatten Schwierigkeiten, auf Felsen zu gehen, und konnten sie nur überqueren, wo es schmale Pässe oder Treppen gab. Aber manche Felsen erwiesen sich auch als nützlich:

**Erzgestein.** Um manche Felsen lagen Metallbrocken herum. Eine eingehende Untersuchung ergab, dass dieser Fels wertvolle Erze enthielt. Der Fels mit den Kupferbrocken enthielt Kupfererz, das in einer Gießerei eingeschmolzen und zu Bronze verarbeitet werden konnte. Bei anderen Felsen lagen Silberbrocken. Dieses Gestein enthielt Silbererz, das eine Münzerei in Drachmen verwandeln konnte.

**Steinbruch.** An manchen Stellen bildete der Felsen eine Grube. Von dort konnte Marmor von einer Steinmetzwerkstatt gebrochen werden.

**Wasser.** Wasser gab es ebenfalls in dem Land. An manchen Stellen lebten in dem Wasser Seeigel und Fische, die man fangen konnte. Einige Bauwerke, die Demokrates errichtete, nämlich Pier, Brücke, Seeigelkai, Fischerhafen und Triremenhafen, mussten am Ufer errichtet werden.

## **Das Werkzeug des Oberhauptes: die Steuerleiste**

Als Demokrates sein Land begutachtet hatte, drehte er sich um und sah Theseus vor sich, den berühmten Herrscher Athens. „Ich als großer Herrscher kenne die lange Reise, an deren Anbeginn du stehst“, sagte der Held. Ich werde dich etwas über die Grundwerkzeuge lehren, die du brauchst, um deine Stadt zu bauen.“

Alle Werkzeuge, die du brauchst, findest du in der Steuerleiste. Die Steuerleiste enthält viele Buttons, und die Informationen auf der Steuerleiste ändern sich je nachdem, welcher Button angewählt wurde. Andere Lehrmeister werden dir später mehr über diese Buttons erzählen. Ich bin hier, um dir von den wenigen Dingen auf der Steuerleiste zu erzählen, die sich niemals ändern. Dazu gehören:



**Der Button ‚Land planieren‘.** Manchmal versperren Hindernisse die Stellen, an denen du Gebäude errichten möchtest. Wenn dir etwas im Weg ist, klickst du erst auf den Button ‚Land planieren‘ und dann auf die Stelle, die geräumt werden muss. Wenn du ein größeres Gebiet räumen musst, drückst du die Maustaste, ziehst die Maus über das gewünschte Gebiet und lässt die Taste los.



**Der Button ‚Straßen‘.** Fast alles, was du in deiner Stadt baust, muss an einer Straße gebaut werden. Um eine Straße zu bauen, klickst du erst auf den Button ‚Straßen‘ und dann auf die Stelle in der Stadt, an der die neue Straße liegen soll. Wenn du einen langen Straßenabschnitt bauen möchtest, drückst du die Maustaste und ziehst die Maus, bis die Straße die gewünschte Länge hat. Dann lässt du die Taste los.



**Der Button ‚Sperre‘.** Manchmal möchtest du bestimmte Viertel der Stadt absperren, damit nicht Leute herumspazieren, wo sie nichts zu suchen haben. Um Leute fern zu halten, baust du eine Straßensperre. Dazu klickst du erst auf den ‚Sperre‘-Button, dann auf die Straße, die du sperren möchtest. Wenn Fußgänger auf die Sperre stoßen, machen sie kehrt. Fußgänger mit einem bestimmten Ziel lassen sich von solchen Sperren nicht beeindrucken. Mehr zu den Fußgängern in der Stadt findest du im entsprechenden Kapitel.



**Der Button ‚Zurücknehmen‘.** Manchmal wirst du einen Fehler machen. Zum Glück hast du einen Button ‚Zurücknehmen‘. Im Falle eines Irrtums klickst du auf den Button ‚Zurücknehmen‘, und der letzte Vorgang wird rückgängig gemacht. Das Geld, das du für den Vorgang ausgegeben hast, wird wieder der Stadtkasse zugefügt. Aber du musst dich beeilen. Eine Aktion rückgängig zu machen ist nur möglich, wenn dieser Button leuchtet.



**Die Buttons ‚Zum Ereignis‘.** Wenn es in der Stadt Ärger gibt, kannst du mit den ‚Zum Ereignis‘-Buttons den Schauplatz des Problems ansehen. Es gibt vier Kategorien von Buttons, die erscheinen können. Die erste Kategorie umfasst Gefahren, Naturkatastrophen und verschiedene andere Probleme. Wenn eines dieser Probleme auftaucht, erscheint links ein Zusatz-Button, gleich unter den Haupt-Buttons. Rechts vom ersten Button erscheint ein Button, wenn eine Seuche ausbricht. Die nächste Stelle ist für Invasionen reserviert, ganz gleich, ob es sich nun um die Invasion durch einen sterblichen Gegner, einen Gott oder ein Ungeheuer handelt. An vierter Stelle schließlich erscheint ein Button, wenn ein Gott oder Held eintrifft oder deine Soldaten nach Hause kommen. Wenn du auf einen dieser Buttons klickst, gelangst du direkt zum Schauplatz des jüngsten Ereignisses. Anhang 1 enthält eine Liste aller ‚Zum Ereignis‘-Buttons, die es zu sehen gibt.



**Der Button ‚Nachrichten‘** und das Kurznachrichten-Textfeld. Du wirst Dutzende Nachrichten erhalten, die dich über die Vorgänge in deiner Stadt und in Griechenland auf dem Laufenden halten. Wenn eine neue Nachricht eintrifft, erscheint eine Kurzfassung dieser Nachricht im Kurznachrichten-Textfeld. Um die ganze Nachricht zu lesen, genügt es, auf das Kurznachrichten-Textfeld zu klicken, und die vollständige Nachricht erscheint. Du kannst dir alle Nachrichten anzeigen lassen, die du erhalten hast, indem du auf den Button ‚Nachrichten‘ klickst. Die vollständige Version wird angezeigt, wenn du auf den Titel einer Nachricht klickst. Mehr über Nachrichten und wie man sie erhält findest du im entsprechenden Kapitel.



**Der Button ‚Ziele‘.** Auf diesen Button klickst du, wenn du die Ziele für die spezielle Episode ansehen möchtest, die du spielst. Du kannst auch sehen, welche Ziele du erreicht hast und wie nahe du der Vollendung der anderen bist.



**Der Button ‚Stadt drehen‘.** Manchmal behindern große Gebäude oder andere Hindernisse deinen Blick auf die Stadt. Besonders in solchen Augenblicken ist der Button ‚Stadt drehen‘ nützlich. Wenn du auf die linke Seite des Buttons klickst, wird die Stadt 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht. Wenn du auf die rechte Seite des Buttons klickst, wird die Stadt 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Klickst du auf die Mitte des Buttons, wird die Ansicht wieder gen Norden ausgerichtet.



**Der Button ‚Gesamte griechische Welt ansehen‘.** Du bist nicht allein in Griechenland. Du kannst dich über deine Nachbarn informieren, indem du auf den Button ‚Gesamte griechische Welt ansehen‘ klickst. Wenn du diesen Button anklickst, wird eine Weltkarte aufgerufen; du kannst auf andere Städte klicken, um mehr über deren Aktivitäten zu erfahren.



**Der Button ‚Übersichtskarte‘.** Wenn du auf einen Button klickst, erscheinen Informationen über Waren oder Dienstleistungen in deiner Stadt auf der Steuerleiste. Wenn du stattdessen eine Übersichtskarte deiner Stadt sehen willst, klickst du auf den Button ‚Übersichtskarte‘. Die Übersichtskarte zeigt dir deine Stadt aus großer Höhe. Weitere Informationen zur Übersichtskarte sind im entsprechenden Kapitel zu finden.



**Der Button ‚Information‘.** Auf diesen Button klickst du, um die Informationen auf den einzelnen Buttons statt auf der Übersichtskarte zu sehen.

## Andere Werkzeuge

„Zusätzlich zur Steuerleiste“, sagte Theseus, „stehen dir noch einige andere Werkzeuge zur Verfügung. Mit den Dropdown-Menüs kannst du steuern, wie du dein Abenteuer bewältigen möchtest. Die Dropdown-Menüs sind:

**Dateimenü.** Im ‚Datei‘-Menü kannst du ein neues Abenteuer beginnen, die aktuelle Episode erneut spielen, ein neues Abenteuer laden, dein Abenteuer speichern, dein Abenteuer löschen und Griechenland verlassen.

**Optionen-Menü.** Mit dem ‚Optionen‘-Menü kannst du diese Funktionen anpassen:

**Anzeige.** Die ‚Anzeige‘-Funktion ermöglicht dir, zwischen 800x600 und 1024x768 als Bildschirmauflösung und zwischen Fenster- oder Vollbild zu wählen. Bevor du deine Stadt im Fenstermodus ansiehst, vergewissere dich, dass deine Desktop-Auflösung höher als die Spiel-Auflösung ist. Um die Desktop-Auflösung einzustellen, klickst du erst auf den Start-Button von Windows und dann auf ‚Einstellungen/Systemsteuerung‘. Dann doppelklickst du auf ‚Anzeige‘ und klickst auf die Schaltfläche ‚Einstellungen‘. Hier kannst du deine Bildschirmeinstellung anpassen. Du solltest auch beachten, dass das Spiel langsamer laufen kann, wenn du es im Fenstermodus mit mehr als 16-Bit-Farbe ansiehst.

**Sound.** Mit der ‚Sound‘-Funktion kannst du einstellen, welche Sounds du hören willst und wie laut sie sein sollen.

**Geschwindigkeit.** Mit der ‚Geschwindigkeit‘-Funktion kannst du verändern, wie schnell die Zeit vergeht und wie schnell der Bildschirm scrollt.

**Schwierigkeitsgrad.** Die ‚Schwierigkeitsgrad‘-Option ermöglicht dir die Einstellung, welche Herausforderungen deine Streifzüge durch Griechenland an dich stellen sollen.

**Autom.** Speicherung. Mit der Funktion ‚Autom. Speicherung‘ speichert sich dein Abenteuer alle sechs Spiel-Monate ab, und zwar im Januar und im Juli. Auf diese Weise hast du immer ein Backup, wenn du einmal vergessen solltest, dein Abenteuer zu speichern. Wenn du die automatische Speicherung abschaltest, musst du dein Abenteuer selbst speichern.

**Automatische Verteidigung.** Mit der Option ‚Autom. Verteidigung‘ kümmern sich deine Generäle ohne direkte Anweisungen von dir um Invasionen. Dieses Feature musst du abschalten, wenn du deine Truppen selbst befehligen willst.

**Nachrichten.** Mit der ‚Nachrichten‘-Funktion kannst du schließlich steuern, wie du Nachrichten empfängst. Nachrichten sind in Kategorien eingeteilt. Wenn du die vollständige Version einer Nachricht für eine bestimmte Kategorie empfangen möchtest, werden alle Aktionen in deiner Stadt eingestellt und ein Fenster mit der Nachricht geht auf. Außerdem erscheint eine Kurzfassung der Nachricht im Kurznachrichten-Textfeld. Wenn du dich entscheidest, nur Kurznachrichten zu empfangen, erscheint eine Kurzfassung der kompletten Nachricht im Kurznachrichten-Textfeld, und deine Arbeit wird überhaupt nicht unterbrochen.

**Hilfemenü.** Wenn du Fragen hast, konsultiere das ‚Hilfe‘-Menü. Die Hilfe im Spiel bietet reichlich Informationen darüber, wie man eine Stadt verwaltet. Im Hilfemenü kannst du auch die Hilfefenster-Einstellungen wählen. Wenn die Hilfefenster-Funktion aktiviert ist, wird eine kurze Beschreibung des fraglichen Gegenstandes angezeigt, wenn du die Maus auf bestimmte Gegenstände hältst. Außerdem kannst du entscheiden, ob du Warnungen ein- oder ausschalten möchtest. Eine Warnung wird oben am Bildschirm angezeigt, wenn etwas, das du getan hast, nicht ganz richtig ist, oder wenn einem Gebäude, das du gebaut hast, etwas fehlt, das es braucht, um zu funktionieren.



„Die Menge der Drachmen in deiner Staatskasse, die Zahl der Bevölkerung in der Stadt und das aktuelle Datum werden ebenfalls oben am Bildschirm angezeigt. Jetzt, wo du die Grundregeln der Herrschaft kennst, wird es Zeit, zwei grundlegende Konzepte zu erlernen.“

## Bauen

„Es gibt keine Stadt ohne Gebäude; die meisten Gebäude, die du errichtest, werden auf dieselbe Weise gebaut. Als Erstes musst du auf den Button mit dem Gebäude klicken, das du bauen willst. Sagen wir zum Beispiel, du möchtest ein Architektenbüro bauen. Dazu klickst du auf den Button ‚Gesundheit/Sicherheit‘. Du siehst Buttons für alle Gesundheits- und Sicherheitsgebäude. Wenn du auf den Button des Architektenbüros klickst, wird ein roter Grundriss des Gebäudes erscheinen.“

Die meisten Gebäude müssen auf planiertem Gelände gebaut werden. Wenn sich auf der Stelle, an der du das Gebäude errichten willst, ein Hindernis befindet, klickst du auf den Button ‚Land planieren‘ und siehst, ob du entfernen kannst, was im Weg steht. Wenn du das Hindernis nicht entfernen kannst, musst du eine andere Stelle für das Gebäude suchen.

Wenn du eine geeignete Stelle für das Bauwerk gefunden hast, verwandelt sich der rote Umriss in ein grünes Geisterbild. Dann klickst du mit der Maus, um das Gebäude zu platzieren.

Fast jedes Gebäude, das du errichten kannst, muss sich an einer Straße befinden, damit es richtig funktioniert. Die einzigen Ausnahmen sind ‚Ästhetische Gebäude‘, ‚Erholungsgebiete‘ und ‚Denkmäler‘. Außerdem müssen Mauern, Olivenbäume,



Rebstöcke, Ziegen und Schafe nicht an einer Straße platziert werden. Es wäre schlichtweg dumm, eine Straße zu einer Ziege oder einem Schaf zu bauen!

Wenn ein Gebäude die Arbeitskräfte hat, die es braucht, wirst du sehen, wie sie vor ihrem Gebäude hart arbeiten – oder auch nicht.

Wenn du willst, kannst du das Leben in deiner Stadt anhalten, während du Gebäude errichtest, indem du die P-Taste drückst. „P“ ist zwar die Pausentaste des Spiels, aber Gebäude kannst du dann trotzdem errichten. Um alles wieder in Bewegung zu setzen, drückst du erneut die P-Taste.“

## Menschen

„Die Menschen in deiner Stadt sind eine unschätzbare Ressource. Wenn du auf sie rechtsklickst, werden sie dir genau erzählen, was sie denken und fühlen. Wenn du mit den Bewohnern reden willst, musst du nahe ihren Füßen auf sie rechtsklicken. Andernfalls werden sie dir keine Beachtung schenken.“

Es gibt zwei grundsätzliche Arten von Fußgängern in deiner Stadt: Fußgänger, die nur herumschlendern, und Fußgänger mit einem Ziel. Viele Fußgänger, die in der Stadt herumwandern, bieten den Gebäuden, die sie passieren, Dienstleistungen an. Wenn diese Fußgänger an eine Straßensperre kommen, kehren sie um. Herumwandernde Fußgänger sind:

- Athleten
- Steuereintreiber
- Verärgerte Bürger
- Ärzte
- Edelleute
- Verbrecher
- Hausierer
- Ingenieure
- Wachleute
- Wasserträger

Fußgänger mit einem bestimmten Ziel lassen sich von Straßensperren nicht beeindrucken. Fußgänger mit einem Ziel sind:

- Waffenhändler
- Kunsthandwerker
- Lieferanten
- Lebensmittelhändlerinnen
- Wollhändler
- Ziegenhirten
- Landarbeiter
- Pferdeausbilder
- Ölhändler
- Schafhirten
- Weinhändler

Wettkämpfer, Schauspieler und Philosophen sind Fußgänger mit einem Ziel, wenn sie sich auf dem Weg von der Ausbildungsstätte zu ihrem Arbeitsplatz befinden. Wenn sie ihren Arbeitsplatz erreicht haben, werden diese Fußgänger zu Fußgängern ohne festes Ziel.“

Nachdem er sein Wissen kundgetan hatte, verließ Theseus die Stadt, versprach aber, zur Stelle zu sein, sollte Demokrates seine Hilfe wieder brauchen.

## **Andere Informationen**

Demokrates besaß noch andere Informationsquellen. Ein Rechtsklick auf das Fundament eines Gebäudes in seiner Stadt rief ein Fenster mit allen möglichen sachdienlichen Informationen auf. Links unten im Informationsfenster z.B. steht ein Fragezeichen. Er erhielt einen detaillierten Hilfeeintrag zu dem fraglichen Gebäude, wenn er auf dieses Fragezeichen klickte.

Außerdem verließ sich Demokrates auf Nachrichten, die oben am Bildschirm erschienen. Diese Nachrichten lieferten aktuelle Informationen über seine Popularität und Gesundheitszustand, Einwanderungsstatus und Nahrungsmittelbestände in der Stadt.



Und so fand Demokrates Land, wo er sich niederlassen konnte. Damit das Land den Erwartungen entsprach, die es weckte, musste Demokrates die besten Bewohner Griechenlands in seine Stadt locken, das wusste er. Er wusste, er brauchte die Besten der Besten, Griechenlands Elite, um seine militärischen Feldzüge zu führen und die Stadt zu verteidigen. Aber von diesen Leuten konnte er nicht erwarten, dass sie die tagtäglichen niederen Arbeiten ausführten, die eine Stadt am Leben halten. Dafür brauchte er eine Arbeiterklasse, die damit zufrieden war, die Dienstleistungen der Stadt zu erledigen und Soldaten für das Militär zu liefern.

Während Demokrates über diese jüngste Herausforderung nachdachte, erschien der große Zeus vor ihm. „Sei gegrüßt, Demokrates“, begann Zeus. „Die Zeiten, als ich Ameisen und Felsen in Menschen verwandelt habe, sind vorbei, aber ich kann dir sagen, wie du Menschen auf dein Land lockst. Es fängt damit an, dass du auf den ersten Button der Steuerleiste klickst, den ‚Bevölkerung‘-Button.“

„Wenn du auf den ‚Bevölkerung‘-Button geklickt hast, wirst du feststellen, dass du vor der Wahl stehst, einfache Wohnungen oder gehobene Wohnungen zu bauen.“



Der Button  
"Bevölkerung"

## Einfache Wohnungen

„Bevor du die Elite in deine Stadt locken kannst“, sagte Zeus, „musst du deine Stadt zuerst aufbauen und funktionstüchtig machen, indem du Arbeitskräfte herbeischaffst. Also wählst du einige Gebiete für einfache Wohnungen aus, indem du auf der Steuerleiste auf den Button ‚Einfache Wohnungen‘ klickst. Du kannst einen Bauplatz nach dem anderen zuweisen, indem du auf die gewünschte Stelle zeigst und klickst, oder du kannst ein großes Areal bebauen, indem du die Maus mit gedrückter Maustaste ziehest. Achte darauf, dass alle Bauplätze direkten Zugang zur Straße haben, damit die Bewohner in den Genuss der städtischen Dienstleistungen kommen. Baue jetzt einige einfache Wohnungen, ich komme später wieder und erzähle dir von den gehobenen Wohnungen.“ Damit verschwand Zeus.

Als Demokrates einige Bauplätze nach Zeus‘ Anweisungen angelegt hatte, strömten die Einwanderer nur so herbei, um das Land in Besitz zu nehmen und ihre Häuser zu bauen. Da die Stadt neu war, kamen die Einwanderer bereitwillig, da sie ihrer eigenen Abenteuerlust folgten. Nach ihrer Ankunft bauten sie



Hütte



Holzhütte



Katen



Haus

behelfsmäßige Hütten und lebten von dem, was das Land ihnen bot. Aber nachdem sie zu arbeiten begannen, erwarteten sie mehr von ihrer Stadt und ihrem Oberhaupt.

## **Entwicklung einfacher Wohnungen**

Als Erstes verlangte Demokrates' Volk Lebensmittel von einer Agora. Das Volk hatte keine Lust mehr, ständig selbst nach Nahrung zu suchen. Sobald Nahrung zur Verfügung gestellt wurde, hatten die Bewohner mehr Zeit und verbesserten ihre Häuser, indem sie aus den einfachen Hütten Holzhütten machten.

Wenig später verlangten die Bewohner der Holzhütten weitere Dinge. Das Wasser, das sie sammelten, war trübe und schmeckte nicht sehr gut. Alle großen Städte besaßen Brunnen, erklärten die Bewohner, die häufig von Pegasus oder Poseidon persönlich geschaffen worden waren. Die Bewohner verlangten keine göttliche Quelle, sauberes Wasser genügte ihnen. Außerdem hatten sie ihr tägliches Einerlei satt und sehnten sich nach kultureller Ablenkung. Nachdem sie sauberes Wasser zu trinken und Kultur zu ihrer Ablenkung hatten, konzentrierten sie sich wieder auf ihre Häuser und bauten die Holzhütten zu Katen aus.

Als sie über ihr Leben nachdachten, kamen die Bewohner der Katen zur Einsicht, dass es ihnen eigentlich nicht schlecht ginge und Demokrates sich bislang als ihr Stadtoberhaupt bewährt hätte. Die Bewohner der Katen verspürten Loyalität im Herzen, daher nutzten sie die Chance, Fußsoldaten zu werden und die Stadt als Fußsoldaten zu verteidigen. Aber obwohl Demokrates bereits viel für sie getan hatte, wollten die Bewohner der Katen noch mehr. Ihre Kleidung hing in Fetzen, sie verlangten nach einem Vorrat an Wolle, damit sie sich neue Kleidung machen konnten. Kaum besaßen sie Wolle, verbesserten die Bewohner der Katen freudig ihre Unterkünfte und machten sie zu bescheidenen Häusern.

Einige Bewohner dieser Häuser waren ebenfalls bereit, die Stadt als Fußsoldaten zu verteidigen. Sie verspürten großen Stolz, wenn sie ihre Stadt betrachteten, wussten aber auch, dass andere Städte mehr besaßen. Sie verlangten nach weiteren kulturellen Ereignissen und mehr von den Dingen, die sie bereits hatten. Als Demokrates weitere kulturelle Kurzweil bot, machten sie aus ihren Häusern Miethäuser.

Die Bewohner der Mietshäuser hatten fast alles, was sie sich wünschten, aber etwas fehlte noch. Ihr Essen war ein wenig fad, und nach einem Tag harter Arbeit wäre es schön gewesen, sich mit etwas Duftendem und Erfrischendem einzureiben. Olivenöl war die Lösung dieser Probleme, genau das Richtige, um den Körper zu entspannen. Sie kämpften mit Freuden für ihr Heimatland. Und nachdem für das leibliche Wohl gesorgt war, nahmen die Bewohner der Mietshäuser Veränderungen an ihren Heimen vor und bauten Wohnhäuser.



Miethaus

Für die Bewohner der Wohnhäuser blieb kaum ein Wunsch mehr offen. Sie hatten Nahrung, sauberes Wasser, Wolle und Olivenöl, darüber hinaus eine Vielfalt kultureller Angebote. Doch ihr rastloser Geist verlangte nach noch mehr Kultur, und als Demokrates sie bereitstellte, verbesserten sie ihre Häuser erneut, diesmal zu Stadthäusern. Ein Mitglied der Arbeiterklasse konnte sich kein besseres Heim wünschen; das Stadthaus war der Gipfel aller Arbeiterdomizile.

Aber wie erfuhr Demokrates, was seine Bürger wollten? Ganz einfach: Er rechtsklickte auf ihre Häuser, und die Bewohner im Inneren sagten es ihm bereitwillig.



Wohnhaus

Manchmal gab Demokrates seinem Volk, was es wollte, aber die Häuser wurden trotzdem nicht verbessert. Das hatte seinen Grund, denn wenn die Attraktivität der umliegenden Gegend gering war, verschwendeten die Bewohner keine Zeit darauf, ihre eigenen Häuser zu verschönern. Sobald Demokrates die Umgebung jedoch attraktiver machte, verschönerten die Bewohner auch ihre Häuser.

Manchmal fielen die Häuser auch auf eine primitivere Stufe zurück. Das geschah, wenn den Bewohnern eines bestimmten Hauses Vorräte ausgingen, die sie unbedingt brauchten. Ging zum Beispiel in einem Wohnhaus das Olivenöl aus, verfiel es zu einem Mietshaus. Noch schlimmer: Wenn einem Stadthaus die Nahrung ausging, entwickelte es sich zu einer Hütte zurück!



Stadthaus

Demokrates hatte seine Arbeiterklasse etabliert, und Zeus kehrte wie versprochen zurück, um Demokrates etwas über gehobene Wohnungen zu lehren..

## Gehobene Wohnungen

„Um die Elite in deine Stadt zu locken“, sagte Zeus, „musst du ihnen versichern, dass die Stadt, in die sie ziehen, ihnen alle Annehmlichkeiten bietet, die sie erwarten. Bevor du auch nur eine gehobene Wohnung bauen kannst, musst du sicher sein, dass du Vorräte an Lebensmitteln, Wolle und Öl in der Stadt eingelagert hast. Der Besitzer einer gehobenen Wohnung wird nicht im Traum daran denken, dort einzuziehen, falls diese Grundlagen griechischen Lebens nicht schon vorhanden sind.“

„Darüber hinaus“, fuhr Zeus fort, „musst du sicherstellen, dass sich die gehobenen Wohnungen in einer guten Nachbarschaft befinden. Die Elite ist gern von Schönheit und Kultur umgeben, also sorge für ausreichend kulturelle Aktivitäten in der Gegend und dafür, dass die Gegend eine hohe Attraktivität hat. Wenn dir etwas fehlt, das du zum Bau einer gehobenen Wohnung brauchst, wird eine Nachricht erscheinen und dich darauf hinweisen, was dir fehlt.“

Wieder verschwand der mächtige Zeus. Demokrates vergewisserte sich, dass er über alles verfügte, um eine Elite anzulocken, und klickte auf den Button „Gehobene Wohnungen.“ Er klickte auf eine Stelle in seiner Stadt und erbaute eine bescheidene gehobene Wohnung mit eigener Quelle, damit die Bewohner nicht auf die Lieferungen der Wasserträger angewiesen waren. Er achtete darauf, dass die gehobene Wohnung an einer Straße lag, damit sie Zugang zu den zahlreichen Dienstleistungen hatte, die sie brauchte. Bald kamen einige der Besten Griechenlands und zogen ein.

## Entwicklung gehobener Wohnungen

Als die Einwandererelite kam, machten sie aus dem leer stehenden Heim umgehend eine Residenz. Den Bewohnern der Residenz gefiel ihr Leben des Müßigganges, aber als sie sich umschauten, wurde ihnen klar, dass ihr Leben nur unwesentlich besser war als das der Besten der Arbeiterklasse. Sie konnten nicht einmal für ihre Stadt kämpfen, weil ihnen die Rüstungen und Waffen fehlten, die sie brauchten! Die Bewohner der Residenz schämten sich, so wie sich Herkules schämte, als Hera ihn in den Wahnsinn getrieben hatte. Sie sehnten sich nach etwas, das sie von der Arbeiterklasse unterschied.

Sie verlangten, dass ihnen Rüstungen und Waffen von einer Agora ins Haus geliefert werden sollten, damit sie zu Hopliten-Kriegern werden konnten. Und um sich weiter von der Arbeiterklasse abzugrenzen, verlangten sie mehr Kultur für sich.

Als Demokrates diesen Bitten nachkam, verbesserte die Elite ihre Unterkünfte rasch von Residenzen zu Wohnsitzen. Einige Bewohner der Wohnsitze wurden Hopliten, die tragende Säule des Militärs. Die Bewohner der Wohnsitze waren stolz auf sich und die Ehre, die sie ihrer Stadt brachten.



*Zeus entwirft meisterhaft den perfekten Stadtplan.*

Die Eliteklasse schlug die Zeit tot und hielt ein Symposium nach dem anderen ab. Diese Leute wollten Wein von einer Agora geliefert bekommen und mehr Kultur, damit sie ihre Freunde besser unterhalten konnten. Wieder war Demokrates der Wunsch Befehl, und die Bewohner der Wohnsitze verbesserten ihre Häuser und machten sie zu Villen.

Bewohner von Villen kämpften genau wie die Bewohner von Wohnsitzen ehrenhaft als Hopliten für die Stadt. Aber einige wollten mehr für ihre Stadt tun. Wenn sie Pferde von einer großen Agora bekommen könnten, dann würden sie als Reiter für ihre Stadt kämpfen. Sie würden die Pferde mit Futter versorgen, das sie von der Agora bekamen. Demokrates dachte über ihren vernünftigen Wunsch nach und erfüllte ihn; außerdem bot er mehr kulturelle Vielfalt und sorgte dafür, dass sie Wettkämpfe in einem Stadion ansehen konnten. Und so bauten die Bewohner der Villen ihre Unterkünfte zu Anwesen aus, den prächtigsten Häusern der Stadt.

Die Bewohner aller Arten von gehobenen Wohnungen blieben gern in der Stadt, solange Demokrates bestimmte Bedingungen erfüllte. Bewohner gehobener Wohnungen mussten stets einen Vorrat an Lebensmitteln, Wolle und Olivenöl von einer Agora haben, und die Attraktivität der Nachbarschaft musste stets hoch sein. Darüber hinaus war Zugang zu Kultur ein Muss. Wenn nur eines davon fehlte, zögerten die Bewohner der gehobenen Wohnungen nicht, einfach wegzuziehen und die verfallenden, leer stehenden Häuser zurückzulassen.

Wenn einer gehobenen Wohnung etwas Wichtiges fehlte, entwickelte sie sich auf einen primitiveren Stand zurück.

## **Ein Hinweis zur Entwicklung von Wohnungen**

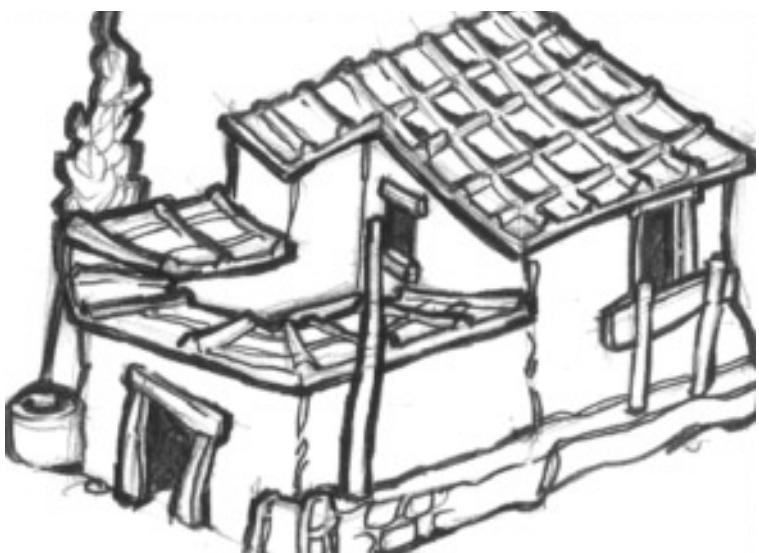
Zeus kehrte zu Demokrates zurück und gab ihm diesen Rat: „Wenn deine Bürger dich um etwas bitten, heißt das nicht zwangsläufig, dass du es ihnen geben musst. Manchmal kann es zu kostspielig sein, deinen Bürgern alles zu geben, was sie wollen. Vielleicht möchtest du auch einem Teil deiner Elite Pferde vorenthalten, damit du sicher sein kannst, dass du genügend Hopliten in deiner Armee hast. Und da ausgebauten Häuser mehr Menschen beherbergen können, solltest du bedenken, wie viele Arbeitsplätze dir zur Verfügung stehen und ob du genügend Lebensmittel für alle hast, bevor du den Leuten gibst, was sie brauchen, um ihre Häuser zu verbessern.“

## **Verwaltung der Bevölkerung**

Als Demokrates den „Bevölkerung“-Button anwählte, um Häuser zu bauen, sah er auch Informationen, die ihm halfen, seine Bevölkerung zu verwalten. Als Erstes sah er, wie viele Menschen seine Häuser noch aufnehmen konnten. Dann sah er, ob Leute in die Stadt kamen oder sie verließen, oder ob die Bevölkerung stabil war. Schließlich sah er das größte Problem, das die Zuwanderung einschränkte – wenn es Probleme gab –, und wie viele Einwanderer im Vormonat angekommen waren.

Um sich eingehender über die Bevölkerung seiner Stadt zu informieren, rief Demokrates detailliertere Informationen ab, indem er auf das Vergrößerungsglas klickte. Das Diagramm zur Bevölkerungsgeschichte zeigte den Strom von Ein- und Auswanderern während der gesamten Geschichte der Stadt und machte deutlich, wie die Bevölkerung wuchs und schrumpfte. Das Gesellschaftsdiagramm zeigte die Verteilung von Demokrates' Bevölkerung auf. Dieses Diagramm verriet ihm, wie viele Leute als Fußsoldaten betrachtet wurden, wie viele als Hopliten und wie viele Reiter waren.

Zuletzt klickte Demokrates auf den Button „Vorräte“ oben auf der Steuerleiste, um in die Häuser seiner Stadt zu sehen und festzustellen, wie gut sie mit benötigten Vorräten bestückt waren. War „Vorräte“ aktiviert, erschienen darüber Bilder aller Vorräte, die ein Haus braucht. Wenn der Hintergrund des Bildes rot blinkte, wusste er, dass dem Haus diese Ware ausgegangen war oder knapp wurde.







Wir wissen, dass Demokrates sein Volk ernähren konnte, denn sonst wäre es ihm nie gelungen, die Elite in seine Stadt zu locken. Aber wie lernte er die Kunst des Ackerbaus? Stieg Demeter persönlich vom Olymp herab und lehrte ihn, Getreide anzubauen, wie sie es Triptolemus gelehrt hatte? Überreichte Dionysos Demokrates einige Weinreben von Oenus? Und gewiss konnte nur die große Göttin Artemis ihn in der Kunst der Jagd unterweisen.

Demokrates wandte sich in der Tat an die unterschiedlichsten Quellen, um die „Landwirtschaft“ zu erlernen. Er begann seine Lehre damit, dass er auf den Button Landwirtschaft klickte. Als er geklickt hatte, sah er vier weitere Buttons: ‚Farmen‘, ‚Plantagen‘, ‚Viehzucht‘ und ‚Land und Meer‘. Er begann mit ‚Landwirtschaft‘, Demeters Domäne.

## Ackerbau

Die große Göttin Demeter nahm Demokrates beiseite und erzählte ihm von der Landwirtschaft. „Als Allererstes“, sagte die Göttin, „musst du alle Farmen auf Wiesen bauen, denn das ist das einzige Land, das fruchtbar genug für Getreide ist. Auf Wiesen wachsen purpurne Blumen, die auf den fruchtbaren Boden hindeuten. Um eine Farm zu bauen, klickst du auf den ‚Farmen‘-Button und wählst die Art von Farm, die du möchtest.“

Danach, mein lieber Demokrates, musst du bedenken, dass deine Farmen mit einer Straße verbunden sind, die zu einer Einrichtung führt, die die Nahrungsmittel annehmen kann. Ist das nicht der Fall, sitzen die Karrenschlieber der Farm fest und können ihre Waren nicht an den Mann bringen.

Wenn du eine Farm ein Jahr vor der Ernte gründest und du alle Arbeitskräfte hast, die sie braucht, ist dir eine reiche Ernte sicher. Eine unzulängliche Ernte tritt ein, wenn du nicht genügend Arbeiter auf deiner Farm hast oder in der Pflanzzeit nicht früh genug anbaust.



Der Button  
"Landwirtschaft"



Farm

In Griechenland wachsen drei Arten von Feldfrüchten: Weizen, Karotten und Zwiebeln. Knackige Karotten und wohl schmeckende Zwiebeln werden im April geerntet. Sie werden in einem Silo gelagert und von deinem Volk verzehrt. Das Gemüse kann auch in einem Handelsposten oder Pier gelagert werden, wenn du es in eine andere Stadt exportieren möchtest. Wenn du Gemüse exportieren willst, denke daran, dass die Karrenschieber der Farmen versuchen werden, ihre Last zu einer Handelseinrichtung zu bringen, die sie nimmt, bevor sie sie in deine Silos bringen.

Nun denn, die Weizenfarm. Weizen wird im Juli geerntet, ein paar Monate bevor meine geliebte Persephone in die Unterwelt zurückkehren muss. Weizen kann als Nahrung für dein Volk verwendet werden, aber auch als Futter für die Pferde dienen. Wenn du einen Pferdehof hast, der Weizen braucht, werden die Karrenschieber der Weizenfarm zuerst versuchen, ihre Last dorthin zu bringen. Weizen für Pferde kann auch in einem Lagerhaus eingelagert werden. Bedenke aber, dass Weizen in einem Lagerhaus nicht zur Ernährung deiner Bürger dient; er wird dann nur für die Pferdehöfe verwendet. Außerdem musst du in deinem Lagerhaus sagen, dass es auch Weizenlieferungen annehmen soll. Dazu rechtsklickst du auf das Lagerhaus und klickst dann auf den Button neben „Weizen“, bis dort „Annehmen“ steht. Danach sagst du dem Lagerhaus, wie viel Weizen es annehmen soll, indem du die Scroll-Buttons neben der Zahl des Lagerlimits anklickst.

Wenn dein Volk den Weizen essen soll, der auf den Farmen angebaut wird, muss der Weizen in ein Silo gebracht werden, wie alle anderen Lebensmittel auch. Die Lebensmittelhändlerin der Agora wird nie in ein Lagerhaus gehen, um Lebensmittel zu kaufen.

Wenn du Weizen exportieren willst, kannst du natürlich einen Handelsposten oder einen Pier beauftragen, das Nahrungsmittel anzunehmen. Wenn du mit Weizen handelst, bringt der Karrenschieber der Farm den Weizen zu deinen Handelsposten, bevor er ihn zu einem Silo bringt.

Jetzt weißt du alles, was Triptolemus weiß“, sagte Demeter, „daher verabschiede ich mich vorerst.“

Damit verschwand Demeter. Kaum war sie fort, erblickte Demokrates zwei weitere Götter auf dem Weg zu ihm. Das waren Dionysos und Athene, die kamen, um Demokrates alles über Weinreben und Olivenbäume zu lehren.



## Plantagen

„Sei gegrüßt, mein Freund“, sagte der fröhliche Dionysos, „soweit ich weiß, möchtest du Reben in deiner schönen Stadt anbauen! Eine wahrhaft weise Entscheidung.“

„Was weißt du schon, was Weisheit bedeutet, Dionysos!“ wandte Athene ein. „Als ich zum letzten Mal nachgesehen habe, war Weisheit meine Domäne! Natürlich weiß ich das eine oder andere über den Olivenanbau und würde dir gerne beibringen, was ich weiß.

Unter anderem brauchst du ein Landarbeiterlager. Das Landarbeiterlager kann auf jedem bebaubaren Gelände liegen und muss nicht auf einer fruchtbaren Wiese stehen. Es braucht Zugang zu einer Straße, damit es funktioniert. Um ein Landarbeiterlager zu bauen, klickst du auf den „Plantagen“-Button und wählst es in der Liste an, die dann aufklappt.



Landarbeiterlager

Die Arbeiter in dem Landarbeiterlager wissen, wie man Olivenbäume und Reben versorgt. Jeden Monat schickt das Landarbeiterlager einen Landarbeiter los, der sich um Reben und Olivenbäume kümmert.

Je häufiger ein Olivenbaum oder ein Rebstock versorgt wird, desto schneller wächst er. Eine Pflanze wächst am schnellsten, wenn sie innerhalb der letzten Monate versorgt wurde. Ist es viel länger her, dass eine Pflanze versorgt wurde, bremst das ihr Wachstum. Wenn eine Pflanze sehr lange nicht von einem Landarbeiter besucht wird, wächst sie gar nicht mehr.

Wenn die Erntezeit gekommen ist, wird das Landarbeiterlager eine Schar Landarbeiter loschicken, um die Früchte zu ernten. Die Erntezeit dauert zwei Monate.

Um Oliven zu ernten, musst du natürlich Olivenbäume pflanzen. Die Olivenbäume müssen auf einer Wiese stehen, aber nicht an einer Straße. Landarbeiter gehen gern über Land zu den Olivenbäumen. Die Erntezeit für Oliven beginnt im Januar.“

„Wenn du mit deinem Geplapper fertig bist, Athie“, sagte Dionysos, „würde ich unserem Freund gern von den tollen Reben erzählen!“

Rebstöcke werden ähnlich wie Olivenbäume gepflanzt und geerntet. Der Hauptunterschied besteht darin, dass die Traubenlese im Oktober beginnt, nicht im Januar.

Für Trauben und Oliven gilt: Was bei Ende der Erntezeit nicht geerntet wurde, ist verloren.“

„Übrigens“, fügte Athene hinzu, „solltest du darauf achten, dass das Landarbeiterlager durch eine Straße mit Gebäuden verbunden ist, die Oliven oder Trauben brauchen. Oliven und Trauben können in ein Lagerhaus oder zu einer Handelseinrichtung gebracht werden, wenn du sie exportierst. Oliven kannst du zu einer Olivenpresse bringen, Trauben zu einer Kelterei. Wenn dein Landarbeiterlager nicht durch eine Straße mit mindestens einer Einrichtung verbunden ist, die die Früchte braucht, wird der Lieferant schön dumm aussehen, weil er nirgends hinkann.“

Die Götter wünschten Demokrates alles Gute und gingen ihrer Wege. Da hörte Demokrates Flötenmusik ertönen. Das konnte nur eines bedeuten: Pan kam, um ihn die Viehzucht zu lehren.





Athene erklärt, wie Plantagen gepflegt werden, während Dionysos die Früchte seiner Arbeit genießt.

## Viehzucht

„Ah ja, du brauchst also den alten Bock, damit er dir das eine oder andere über die Viehzucht beibringt“, sagte Pan.  
„Schafe und Ziegen sind leicht zu halten, wenn du weißt, wie sie ticken.“

**Ziegen und Käserien.** „Bevor du Ziegen züchten kannst, musst du eine Käserei bauen. Ist eigentlich ganz logisch, wenn man darüber nachdenkt“, sagte Pan. „Die Ziegen werden einfach davonlaufen, wenn niemand da ist, der auf sie aufpasst.“

Athene erklärt, wie Plantagen gepflegt werden, während Dionysos die Früchte seiner Arbeit genießt.



Käserei

Um eine Käserei zu bauen, klickst du auf den ‚Viehzucht‘-Button und wählst sie in der Liste an. Die Käserei muss an einer Straße liegen, aber nicht auf einer Wiese.

Wenn die Käserei gebaut ist, kannst du einige meiner Mitziegen auf der Wiese aussetzen. Jede Käserei beschäftigt ausreichend Ziegenhirten für mehrere Ziegen. Wenn du mehr Ziegen willst, musst du mehr Käserien bauen.

Ziegenhirten passen auf ihre Herde auf und lassen sie nicht zu weit davonwandern. Wenn es Zeit ist zu melken, werden die Ziegenhirten die Aufgabe erledigen und mit Eimern voll Milch zur Käserei gehen. In der Käserei wird aus der Milch Käse gemacht, der dann zum Silo oder in eine Handelseinrichtung gebracht wird. Du musst darauf achten, dass deine Käserei durch eine Straße mit einem Silo



oder einer Handelseinrichtung verbunden ist, damit die Karrenschlieber der Käserei auch ein Ziel haben.“

**Schafe und Wollsammelstellen.** „Schafe und Wollsammelstellen verhalten sich wie Ziegen und Käsereien“, sagte Pan. „Die Wollsammelstelle muss mit einer Straße verbunden sein, aber nicht auf einer Wiese stehen, genau wie die Käserei. Wenn die Wollsammelstelle gebaut ist, kannst du mehrere Schafe auf die Wiese führen. Wenn du mehr Schafe willst, musst du mehr Wollsammelstellen bauen.“

Schafhirten hüten ihre Herde liebevoll und scheren die Schafe, wenn es Zeit ist. Die Schafhirten bringen die geschorene Wolle zur Wollsammelstelle, wo Wolle daraus gemacht wird, die die Leute verwenden können. Karrenschlieber der Wollsammelstelle bringen die Wolle zu einem Lagerhaus oder einer Handelseinrichtung, sofern die Wollsammelstelle mit einem dieser Gebäude durch eine Straße verbunden ist.

Schafe und Ziegen sind, genau wie ich, gefräßig. Sie grasen auf einem bestimmten Abschnitt der Wiese, bis sie alle essbare Vegetation verzehrt haben. Dann ziehen sie weiter und fressen erneut. Auf der Wiese wird neue Vegetation wachsen, aber bis dahin kann kein anderes Tier darauf grasen. Du kannst aber Farmen und Plantagen auf dem abgegrasten Land bauen.

Oh, und noch etwas: Hüte dich vor Wölfen. Wölfe laben sich nur zu gern an einem Schaf oder einer Ziege. Ziegen- und Schafhirten behalten ihre Herden normalerweise gut im Auge, aber Wölfe sind verstohlen und machen sich ab und zu mit einem unschuldigen Opfer davon.“

Pan nahm seine Flöte und zog von dannen. Demokrates hatte Pans Informationen kaum verarbeitet, als die keusche Jägerin Artemis mit einem seltsamen Mann herbeikam, der ständig die Gestalt veränderte. Das konnte nur ein Gott sein: Proteus, der Gott der Tiere des Meeres.



Wollsammelstelle

Wer Athene verehrt, dessen Wollsammelstellen erfreuen sich erhöhter Produktivität.

## Land und Meer

„Du bist ein glücklicher Sterblicher“, sagte Artemis, „da sich so viele Götter für dein Wohlergehen interessieren. Ich denke, Proteus und ich werden dem Beispiel der Anderen folgen und dir zeigen, wie man Tiere zu Land und zu Wasser jagt.“

**Jagd.** Nur ein Tier ist so langsam, dass die Speere der Sterblichen es erlegen können, und für Menschen zum Verzehr geeignet: das Wildschwein. Um diese wohlgeschmeckenden Tiere zu jagen, klickst du auf den Button ‚Land und Meer‘ und wählst den ‚Wildschwein-Jagdhof‘ an. Der Wildschwein-Jagdhof kann auf jedem bebaubaren Gelände errichtet werden und muss Zugang zu einer Straße haben, damit er Arbeitskräfte finden kann.



Wildschwein-Jagdhof

Wenn der Wildschwein-Jagdhof einsatzbereit ist, werden Jäger ihn verlassen und nach Wildschweinen suchen. Diese Jäger legen gern größere Strecken zurück, um ein Rudel Wildschweine zu finden, aber je näher sie an der Herde sind, desto schneller bringen sie das Tier zur Strecke.

Waren die Jäger erfolgreich, wird das erlegte Wildschwein zum Wildschwein-Jagdhof getragen, wo es zerlegt und für den Verzehr durch euch Sterbliche vorbereitet wird. Wenn eine Schweinehälfte fertig ist, bringt sie ein Karrenschlieber zum Silo – oder zu einer Handelseinrichtung, wenn du mit Schweinefleisch handeln willst – sofern der Wildschwein-Jagdhof durch eine Straße mit dem Empfänger des Fleisches verbunden ist.

Sei vorsichtig, sterbliches Wesen. Das Wildschwein ist ein gefährliches Tier. Reizt man es, kann es Jäger angreifen und töten. Du bist gewarnt.“

**Fischerei.** „Du möchtest also einige meiner Geschöpfe fangen, ja?“ fragte Proteus. „Ich schätze, das kann ich dir nicht verübeln – sie sind äußerst lecker.“

Wenn du Fische in deinen Gewässern schwimmen siehst, kannst du sie auch fangen. Aber zuerst brauchst du einen Fischerhafen. Du klickst auf den Button ‚Land und Meer‘ und wählst in der Liste ‚Fischerhafen‘ an.



Fischerhafen

Der Fischerhafen muss natürlich am Wasser liegen“, fuhr Proteus fort. „Er muss an einem geraden Küstenabschnitt angelegt werden. Wenn ein grünes Geisterbild des

Fischerhafens angezeigt wird, hast du eine geeignete Stelle für den Bau ausgewählt. Du musst den Fischerhafen nicht nahe der Fischgründe bauen, aber je näher der Fischerhafen an der Quelle der Fische ist, desto produktiver wird er sein.

Wenn der Fischerhafen fertig ist, bauen die Fischer ein Boot mit den Materialien, die ihnen zur Verfügung stehen. Wenn sie fertig sind, segeln sie über das weite Meer und suchen Fische. Wenn sie einen Fang aus dem Wasser gezogen haben, kehren sie zum Fischerhafen zurück, wo der Fisch für die Lagerung in einem Silo oder, wenn du damit handeln willst, in einer Handelseinrichtung vorbereitet wird. Achte darauf, dass dein Fischerhafen mit dem endgültigen Ziel der Fische durch eine Straße verbunden ist, damit die Karrenschlieber des Fischerhafens auch dorthin gelangen können.“

**Seeigelsammlung.** „Es ist keine leichte Aufgabe für deine Arbeiter, den stacheligen Seeigel zu sammeln, aber es schmeckt so köstlich, dass sich die Mühe lohnt.“

Du weißt, dass du Seeigel sammeln kannst, wenn du ihre Kolonien an deiner Küste siehst. Damit du sie sammeln kannst, brauchst du einen Seeigelkai. Einen Seeigelkai baust du, indem du auf den Button ‚Land und Meer‘ klickst und in der Liste ‚Seeigelkai‘ anwählst. Beim Bau eines Seeigelkais musst du zweierlei bedenken. Als Erstes musst du einen geraden Küstenabschnitt finden. Zweitens musst du darauf achten, dass deine Seeigelsammler kein tiefes Wasser durchqueren müssen, um zu den Seeigeln zu gelangen. Das erreichst du am einfachsten, indem du darauf achtest, dass der Küstenstrich, an dem du den

Wer Poseidon verehrt,  
dessen Fischerhäfen  
und Seeigelkais sind  
sehr viel produktiver.



Seeigelkai



Seeigelkai baust, derselbe ist, an dem die Seeigel hausen. Außerdem muss der Seeigelkai an einer Straße gebaut werden, damit er richtig funktioniert.

Wenn der Seeigelkai fertig und einsatzbereit ist, siehst du Seeigelsammler durch das Wasser und über die Seeigelbänke waten. Sobald die Seeigel gereinigt und für den Verzehr vorbereitet wurden, bringt ein Karrenschlieber des Seeigelkais die Last entweder zu einem Silo oder einer Handelseinrichtung, die das Nahrungsmittel exportieren kann. Achte darauf, dass eine Straße den Seeigelkai mit dem Silo oder der Handelseinrichtung verbindet, damit der Lieferant nicht stecken bleibt.“

Damit waren Demokrates' Lektionen vorbei. Er hatte von den Meistern gelernt und war bereit, sein neues Wissen in der Stadt anzuwenden.

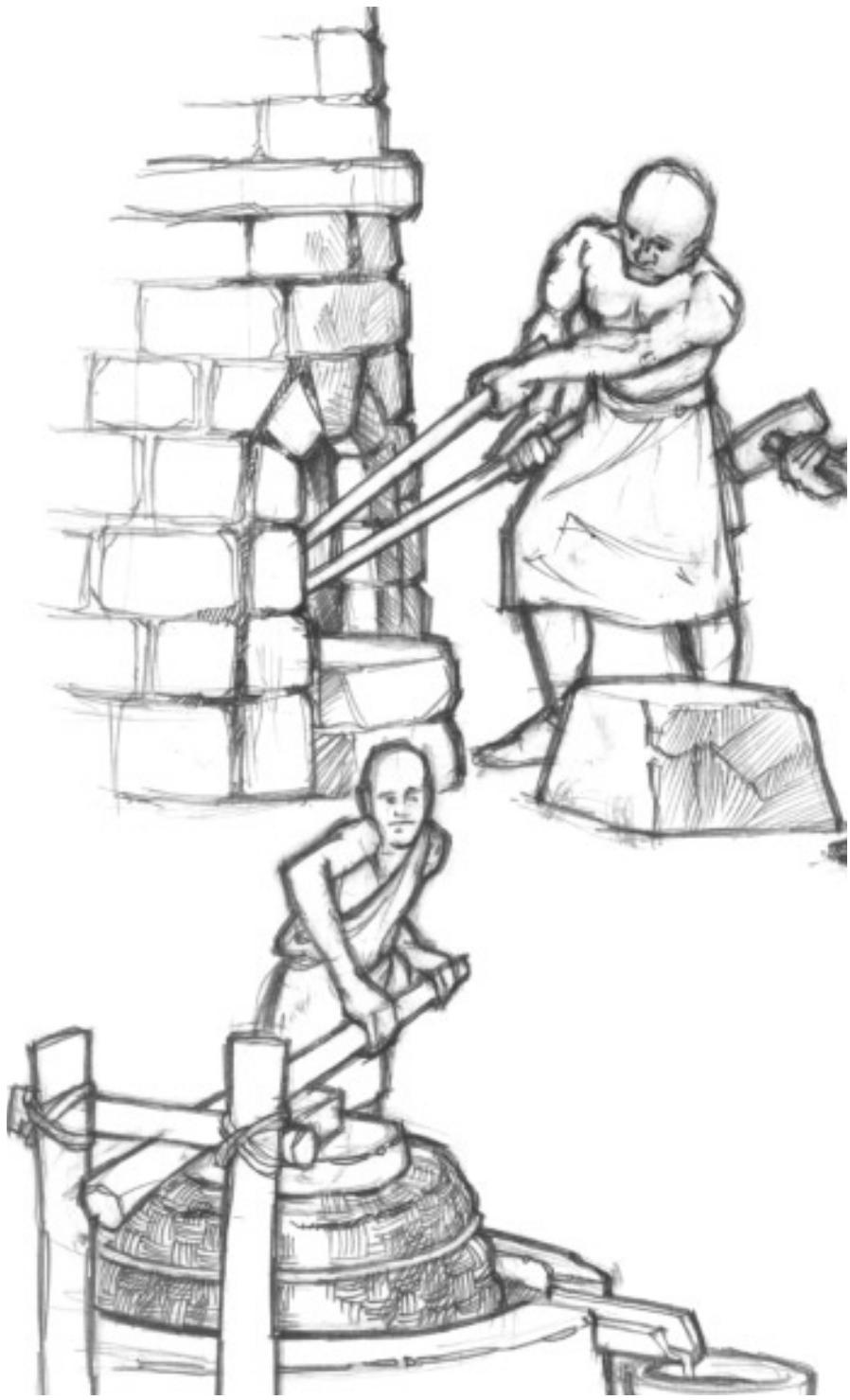
## Verwaltung der Nahrungsmittel

Bald nannte Demokrates eine Stadt sein Eigen, in der es von landwirtschaftlichen Gebäuden wimmelte. Es gelang ihm, mit den Informationen des Buttons „Landwirtschaft“ alles im Auge zu behalten.

Der Button „Landwirtschaft“ zeigte Demokrates, wie viele Menschen seine momentane Nahrungsmittelproduktion und der Import ernähren konnte. Er sah auch, ob er genügend Nahrungsmittel erzeugte und ob in Zukunft vielleicht mehr erforderlich sein würde. Außerdem sah er, für wie viele Monate Nahrungsmittel in der Stadt eingelagert waren.

Demokrates klickte auf das Vergrößerungsglas, um sich detailliertere Informationen anzeigen zu lassen. Als er auf das Vergrößerungsglas klickte, sah er, wie viele Lebensmittel erzeugende Betriebe er in der Stadt hatte, wie viele Nahrungsmittel sie pro Monat erzeugten und wie viele Menschen jeder ernähren konnte.

Wenn Demokrates alle landwirtschaftlichen Betriebe sehen wollte, ohne sich durch andere Gebäude ablenken zu lassen, klickte er auf „Landwirtschaft“. Wenn „Landwirtschaft aktiviert war“, konnte er alle seine landwirtschaftlichen Betriebe sehen und sich vergewissern, dass alle richtig funktionierten.



Und so nahm die Legende von Demokrates ihren Lauf. Weise Geschichtenerzähler berichten, dass sich Demokrates eines Tages in der Stadt umschauten, um sein Werk zu begutachten. Er sah Viertel mit hübschen Häusern und Farmen, die Nahrung für sein Volk erzeugten. Sie sagen, dass er, als er durch die Plantagen seiner Stadt schritt, sich fragte, ob er nicht etwas mit den Trauben und Oliven anfangen könnte, die dort wuchsen. Dann dachte er an die Felsen in seiner Stadt, die funkelnde Erze enthielten, und an die Vorkommen feinsten Marmors, die er auf seinem Land gesehen hatte. Es musste doch gewiss eine Möglichkeit geben, diese Materialien zum Wohle seiner Stadt und ihrer Bewohner einzusetzen ...

Noch während er darüber nachdachte, schlurften drei gedrungene Gestalten von den Hügeln herab. Als sie näher kamen, fiel Demokrates auf, dass sie jeweils nur ein Auge hatten! Sie waren Zyklopen! Demokrates wollte in Panik fliehen, aber einer von ihnen rief: „Warte, Demokrates, warte! Wir sind gekommen, um dir zu helfen! Weißt du, seit dem kleinen Problem, das Odysseus mit Polyphem hatte, trauen uns die Menschen nicht mehr!“ Demokrates blieb argwöhnisch stehen, drehte sich um und fragte: „Und wie genau könnt ihr mir helfen?“

„Nun, wir wissen alles über Gewerbe und Herstellung von Waren, Zweiauge“, antworteten die Zyklopen und setzten sich auf den Boden. „Immerhin stellen wir Zeus' Blitze her und alles andere, das sich Hephaistos einfallen lässt. Mein Name ist Steropes, dies sind Brontes und Arges. Wenn du ein blühendes Gewerbe willst, musst du als Erstes auf den ‚Gewerbe‘-Button klicken.“



Der Button  
„Gewerbe“

## Rohmaterial

„In Griechenland gibt es mehrere Arten von Rohmaterial, aber nicht jede Stadt hat Zugang zu allen. Die Rohmaterialien in Griechenland sind:

**Marmor.** Wenn du einen Abschnitt flachen, weißgrauen Felsgesteins im Grasland siehst, kannst du vielleicht Marmor abbauen. Marmor wird zum Bau von Heiligtümern verwendet und kann exportiert werden.



Steinmetzwerkstatt

Wenn du Marmor abbauen kannst, wird die ‚Steinmetzwerkstatt‘ aufgelistet, wenn du auf den ‚Rohmaterial‘-Button klickst. Eine Steinmetzwerkstatt muss an einer Straße gebaut werden, damit sie richtig funktioniert.

Sobald die Steinmetzwerkstatt funktioniert, werden Steinhauer zum Marmorsteinbruch geschickt. Die Steinhauer hauen riesige Marmorblöcke heraus, die Ochsenkarren zur Werkstatt befördern. Du wirst feststellen, dass der Steinbruch immer tiefer wird, je mehr die Steinhauer arbeiten.

Befindet sich der Stein in der Werkstatt, werden weitere Steinhauer die großen Marmorblöcke in handliche Platten zerlegen. Sobald die Steinhauer eine Platte aus dem Marmor herausgemeißelt haben, bringt ein Ochsenkarren die Platte zu einem Lagerhaus, Pier oder Handelsposten, der das Material annimmt. Achte darauf, dass die Steinmetzwerkstatt durch eine Straße mit einem der Abnehmer für Marmor verbunden ist. Andernfalls sitzt der Lieferant fest und kann nicht liefern.

Der Marmor wird zwar für den Bau von Heiligtümern verwendet, aber eine Steinmetzwerkstatt wird Marmor niemals direkt zu einer Baustelle liefern. Marmor einer Steinmetzwerkstatt muss zuerst in einem Lagerhaus gelagert werden, bevor er an einer Baustelle verwendet werden kann.

Eine Steinmetzwerkstatt muss nicht unbedingt in der Nähe eines Steinbruchs gebaut werden. Je näher eine Steinmetzwerkstatt jedoch an einem Steinbruch gelegen ist, desto effizienter kann sie arbeiten.



**Silbererz.** Wenn auf den Felsgebieten des Landes Silberklumpen sichtbar sind, kann das Silber abgebaut und zu Münzen verarbeitet werden, den Drachmen. Du klickst dazu auf den „Rohmaterial“-Button. Wenn eine „Münzerei“ in der Liste steht, hast du Glück! Eine Münzerei muss mit einer Straße verbunden sein, damit sie richtig funktioniert. Sie muss nicht unbedingt in der Nähe des Silbererzvorkommens stehen, aber je näher sie ist, desto effizienter wird sie Silber zu Drachmen verarbeiten.

Sobald eine Münzerei bereit ist, schickt sie Bergleute aus, die das Silbererz abbauen und zurück zur Münzerei bringen. Es kann immer nur jeweils ein Bergmann an einem bestimmten Erzvorkommen arbeiten. In der Münzerei werden Arbeiter dann das Silber schmelzen und Münzen prägen. Wenn die Drachmen geprägt sind, wandern sie automatisch in deine Stadtkasse.

**Kupfererz.** Wenn du Kupferbrocken zwischen den Felsen liegen siehst, kannst du vielleicht das Kupfer abbauen und Bronze herstellen. Du klickst dazu auf den „Rohmaterial“-Button und siehst nach, ob die „Gießerei“ aufgelistet ist. Wenn ja, kannst du Bronze herstellen.

Achte darauf, dass die Gießerei mit einer Straße verbunden ist, sonst funktioniert sie nicht richtig. Die Gießerei muss nicht in der Nähe des Kupfererzvorkommens liegen, aber je näher sie ist, desto schneller können die Bergleute Kupfererz abbauen.

Sobald eine Gießerei bereit ist, schickt sie Bergleute aus, um Kupfererz abzubauen. Jeder Bergmann wird an einem bestimmten Erzvorkommen arbeiten. Die Minenarbeiter bringen das Erz zur Gießerei, wo es mit Zinn legiert wird, das die Gießerei bereits besitzt, um Bronze herzustellen.



Münzerei

Hades sollte verehrt werden, wenn die Münzereien produktiver sein sollen. Hades segnet Münzereien, was die Rate erhöht, mit der sie Drachmen produzieren.



Gießerei

Hades ist ein Freund der Gießereien. Wenn er sie segnet, werden sie produktiver.



Sägemühle

Hades sollte verehrt werden, wenn die Münzereien produktiver sein sollen. Hades segnet Münzereien, was die Rate erhöht, mit der sie Drachmen produzieren.

Hades ist ein Freund der Gießereien. Wenn er sie segnet, werden sie produktiver.

Bronze kann in einer Waffenschmiede zu Rüstungen und Waffen verarbeitet, in einem Bildhauer-Atelier zu Statuen gegossen oder exportiert werden. Achte darauf, dass die Gießerei durch eine Straße mit dem Ziel der Bronze verbunden ist. Wenn das Gebäude nicht verbunden ist, steckt der Lieferant der Gießerei fest und kann seine Waren nirgendwo abliefern.

**Sägemühle.** Wenn du Wälder auf deinem Land hast, kannst du Bäume zur Holzgewinnung fällen. Holz wird zum Bau von Heiligtümern und Triremen verwendet und kann exportiert werden. Wenn du sehen willst, ob du Holz produzieren kannst, musst du auf den „Rohmaterial“-Button klicken. Wenn die „Sägemühle“ aufgelistet ist, kannst du Bäume fällen.

Achte darauf, dass die Sägemühle mit einer Straße verbunden ist, damit sie richtig funktioniert. Die Sägemühle muss nicht in der Nähe eines Waldes liegen, aber je näher sie ist, desto effizienter wird sie sein.

Wenn eine Sägemühle funktioniert, schickt sie Holzfäller in den Wald, um Bäume zu fällen. Die Holzfäller schleppen die Stämme zur Sägemühle, wo sie zu Brettern zersägt werden. Wenn eine Ladung Bretter fertig ist, bringt ein Ochsenkarren der Sägemühle das Holz zuerst zu einem Triremenhafen, der es benötigt. Falls kein Triremenhafen Holz braucht und du Holz exportierst, bringt der Ochsenkarren das Holz zu einem Handelsposten oder Pier. Wenn du kein Holz exportierst oder die Handelseinrichtung es nicht annehmen kann, bringt der Ochsenkarren das Holz zu einem Lagerhaus. Achte darauf, dass die Sägemühle durch eine Straße mit einem der Abnehmer für Holz verbunden ist. Andernfalls stehen die Ochsen still, weil sie nicht wissen, wohin sie sollen.

Übrigens wird Holz niemals direkt von einer Sägemühle zur Baustelle eines Heiligtums gebracht. Das Holz muss zuerst in einem Lagerhaus gelagert werden.

So viel zu den Rohmaterialien, die die Erde bietet, „sagte Steropes. „Wie du siehst, werden die meisten Rohmaterialien zum Bauen verwendet. Bronze indessen kann zu anderen Produkten verarbeitet werden. Das gilt auch für Trauben und Oliven. Athene und Dionysos haben dir schon erklärt, wie du Trauben und Oliven anbauen kannst.“



Brontes und Arges schlugen

Steropes auf den Rücken. „Gut gemacht!“ sagte Brontes. „Eine phantastische Erklärung der Rohmaterialien! Natürlich sind wir Zyklopen bekannt dafür, dass wir Rohmaterialien nehmen und etwas anderes daraus machen, zum Beispiel Blitze. Ich werde dir beibringen, wie das geht.“

## Werkstätten

„Zuerst musst du auf den Button ‚Werkstätten‘ des ‚Gewerbe‘-Buttons klicken. Du siehst eine Liste der Werkstätten, die Fertigprodukte herstellen. Solange du Zugang zu den richtigen Rohmaterialien hast“, erklärte Brontes, „kannst du diese fertigen Produkte herstellen:“

**Olivenöl.** Um Olivenöl herzustellen, brauchst du zuerst einen Vorrat an Oliven. Du kannst deine eigenen Oliven züchten, indem du eine Plantage mit Olivenbäumen anlegst und ein Landarbeiterlager baust. Wenn du keine eigenen Oliven anbauen kannst, kannst du sie vielleicht vom Herrscher einer anderen Stadt kaufen.

Außer Oliven brauchst du natürlich noch eine Olivenpresse. Um eine Olivenpresse zu bauen, klickst du erst auf den Button ‚Gewerbe‘ und dann auf den ‚Werkstätten‘-Button. Eine Liste erscheint. Dort wählst du die ‚Olivenpresse‘ an.

Die Olivenpresse muss an einer Straße gebaut werden, damit sie richtig funktioniert. Diese Straße sollte mit der Quelle der Oliven verbunden sein. Wenn die Olivenpresse nicht mit der Quelle verbunden ist, wird sie niemals Oliven bekommen, ganz gleich, wie viele die Stadt auch zu bieten haben mag. Die Olivenpresse kann Lieferungen direkt vom Landarbeiterlager annehmen. Sie kann die Oliven auch



Olivenpresse

Wer Athene verehrt, den beschenkt sie vielleicht mit Öl und Oliven aus ihrer eigenen heiligen Laube.

von einem Lagerhaus bekommen oder, wenn du sie importierst, von einem Handelsposten oder Pier.

Sobald die Olivenpresse Arbeitskräfte und Oliven hat, produziert sie Olivenöl. Du wirst deine Arbeiter emsig an der Presse sehen, wo sie Amphoren mit dem goldenen Elixier füllen. Wenn eine Amphore voll ist, laden die Arbeiter sie auf einen Karren. Wenn der Karren voll ist, sucht ein Lieferant der Olivenpresse nach einem Ort, an dem er seine Ware abliefern kann. Wenn du Olivenöl exportierst, sucht er zuerst nach einem Handelsposten oder Pier, wo die Ware verkauft wird. Wenn du kein Olivenöl exportierst oder die Handelsposten und Piers der Stadt kein Öl mehr annehmen können, sucht der Lieferant nach einem Lagerhaus, das Olivenöl annimmt. Achte



*Steropes, Brontes und Arges weisen Demokrates in die Feinheiten der Gewerbe ein.*

darauf, dass der Lieferant der Olivenpresse sein Ziel über eine Straße erreichen kann. Wenn er das nicht kann, bleibt er starr stehen, als hätte Die Medusa ihn in Stein verwandelt.

Sobald sich in einem Lagerhaus Olivenöl befindet, können Ölhändler von einer Agora kommen und die Ware holen, damit sie an die Häuser geliefert werden kann, die Öl benötigen. Jeder, der in Griechenland etwas auf sich hält, benutzt Olivenöl; einfache Leute und Angehörige der Elite gelüstet es gleichermaßen danach. Du kannst gar keine gehobenen Wohnungen bauen, wenn du nicht einen Vorrat Olivenöl parat hast.

**Wein.** Die Angehörigen der Elite trinken fast so gern Wein wie die Zentauren. Wein kann auch in andere Städte exportiert werden.

Um das Getränk herzustellen, brauchst du zuerst einen Vorrat an Trauben. Du kannst Trauben anbauen, indem du Reben pflanzt und ein Landarbeiterlager baust. Wenn dein Boden nicht für Weinreben geeignet ist, kannst du Trauben vielleicht vom Herrscher einer anderen Stadt kaufen.

Natürlich brauchst du auch eine Kelterei, um die Trauben zu pressen und zu vergären. Vergiss nicht, die Kelterei an einer Straße zu bauen, damit sie funktioniert. Eine Straße muss auch die Kelterei mit der Quelle der Trauben verbinden. Eine Kelterei kann Trauben von einem Landarbeiterlager und einem Lagerhaus annehmen. Wenn du Trauben importierst, nimmt die Kelterei die Trauben auch von einem Handelsposten oder Pier an.



Kelterei

Dionysos teilt seinen Wein gern mit allen, die ihn verehren.

Diony whole teilt seinen Wein gern mit allen, die ihn verehren.

Wenn die Kelterei Trauben und Arbeitskräfte besitzt, machen die Winzer Wein. Sie gießen den Wein in Krüge und stellen die Krüge auf einen Karren. Wenn der Karren voll mit Wein ist, bringt ein Lieferant den Wein zu einem der Lagerhäuser der Stadt oder – wenn du ihn exportierst – zu einem Handelsposten oder Pier. Wenn du Wein exportierst, wird der Lieferant immer versuchen, seine Ware zuerst zu einem Handelsposten oder Pier zu bringen, bis dort nichts mehr angenommen werden kann. Dann bringt er den Wein in ein Lagerhaus. Achte darauf, dass die Kelterei durch eine Straße mit einem der Abnehmer für Wein verbunden ist. Andernfalls stehen die Lieferanten still, weil sie nicht wissen, was sie machen sollen.

Wenn der Wein im Lagerhaus ist, holt ihn ein Weinhändler dort ab und bringt ihn zur Agora. Dann trägt der Hausierer der Agora den Wein zu all jenen, die danach verlangen.

**Skulpturen.** Schöne Bronzestatuen geben einem Heiligtum erst den richtigen Schliff. Skulpturen kannst du auch in eine andere Stadt exportieren.



Um eine Skulptur zu produzieren, brauchst du ein Bildhauer-Atelier und einen Vorrat Bronze. Um ein Bildhauer-Atelier zu bauen, klickst du auf den Button „Werkstätten“ des „Gewerbe“-Buttons und wählst in der Liste das „Bildhauer-Atelier“ an. Das Atelier muss an einer Straße liegen, damit es funktioniert, und auch durch eine Straße mit der Quelle der Bronze verbunden sein. Ein Bildhauer-Atelier kann Bronze direkt von der Gießerei beziehen, wenn du eine hast, oder von einem Lagerhaus. Es kann Bronze auch von einem Pier oder Handelsposten beziehen, wenn du das Metall importierst.

**Bildhauer-Atelier.** Künstler fertigen Skulpturen schneller an, wenn Hephaistos ihr Atelier segnet.

Künstler fertigen Skulpturen schneller an, wenn Hephaistos ihr Atelier segnet.

Sobald das Bildhauer-Atelier Künstler und Bronze besitzt, wird damit angefangen, eine Skulptur zu gießen. Die Künstler schmelzen die Bronze und gießen sie in Gussformen. Wenn die Bronze abgekühlt ist, wird die Skulptur auf einen Ochsenkarren geladen. Falls du Skulpturen exportierst, wird der Ochsenkarrentreiber nach einem Handelsposten oder Pier suchen, der die Ware verkauft. Falls du keine Skulpturen exportierst oder keine

Handelseinrichtung weitere Skulpturen mehr annimmt, bringt der Ochsenkarrentreiber die Skulpturen zu einem Lagerhaus. Achte darauf, dass das Bildhauer-Atelier durch eine Straße mit dem Ziel des Ochsenkarrens verbunden ist. Andernfalls bleibt der Ochse einfach stehen.

Es gibt noch eine weitere Werkstatt“, fuhr Brontes fort. „Die Waffenschmiede, die Rüstungen und Waffen für deine Bürger-Soldaten herstellt, wird im Kapitel ‚Militär‘ abgehandelt.“

Inzwischen wirst du wahrscheinlich denken: „Wie kann ich den Überblick über diese vielen Betriebe behalten, ganz zu schweigen von meinen Farmen und anderen landwirtschaftlichen Gebäuden?“ Unser bis jetzt stiller Partner Arges hier wird dir erklären, wie du deine Arbeitskräfte und Waren im Auge behältst.“

## Verwaltung von Gewerbe und Arbeit

„Ein gut verwaltetes Gewerbe ist ein blühendes Gewerbe“, begann Arges. „Die Blitze von Zeus würden nie gemacht, wenn ich nicht da wäre, um Steropes und Brontes zu sagen, was sie tun sollen! Auch du kannst weitgehend bestimmen, was deine Arbeitskräfte tun, und alles fängt damit an, dass du ihren Lohn festlegst.“

### Löhne festlegen

„Um die Löhne festzulegen, die du deinen Arbeitern zahlen willst, klickst du auf den ‚Gewerbe‘-Button. Du siehst das aktuelle Lohnniveau und die Anzahl der Drachmen, die du wahrscheinlich im ganzen Jahr für Löhne aufbringen musst. Du legst keinen bestimmten Lohn fest – schließlich kosten einige Arbeiten mehr als andere. Stattdessen legst du die Löhne in Relation zu dem fest, was deine Arbeiter als gerecht ansehen. Wenn du bezahlen möchtest, was deine Arbeitskräfte erwarten, kannst du das Lohnniveau mit den Scroll-Buttons auf ‚Normal‘ einstellen. Wenn du deinen Arbeitern mehr bezahlen möchtest, als sie erwarten, kannst du dich entscheiden, ihnen ‚hohe‘ oder ‚sehr hohe‘ Löhne zu zahlen. Aber wenn du sparsam – oder regelrecht geizig – bist, kannst du deinen



**Der Button „Gewerbe.“** Das Lohnniveau kann mit den Scroll-Buttons angepasst werden. Außerdem ist hier ersichtlich, wie viel Geld für Löhne ausgegeben wird und wie viele Personen zurzeit arbeiten bzw. arbeitslos sind.

Arbeitskräften weniger bezahlen, als sie erwarten. Du kannst dich entscheiden, ihnen ‚niedrige‘, ‚sehr niedrige oder ‚keine‘ Löhne zu zahlen! Aber hüte dich davor, zu geizig zu sein. Die Arbeiter deiner Stadt werden sich nicht lange mit Hungerlöhnen zufrieden geben, und du könntest unbeliebt werden.“

## Arbeit

„Gleich unter dem Bereich, in dem du die Löhne festlegst, kannst du sehen, wie viele Leute in deiner Stadt arbeiten“, fuhr Arges fort. „Du siehst dort auch, ob es Arbeitslosigkeit in deiner Stadt gibt.“

**Der Button „Gewerbe“.** Das Lohnniveau kann mit den Scroll-Buttons angepasst werden. Außerdem ist hier ersichtlich, wie viel Geld für Löhne ausgegeben wird und wie viele Personen zurzeit arbeiten bzw. arbeitslos sind.

## Arbeitslosigkeit

„Arbeitslosigkeit kann ein ernstes Problem sein. Wenn es nicht genügend Arbeit gibt, werden die Leute böse auf dich. Glücklicherweise gibt es verschiedene Möglichkeiten, der Arbeitslosigkeit zu begegnen.

Eine recht gute Lösung des Arbeitslosenproblems ist, neue Arbeitsplätze zu schaffen, indem du neue Gebäude baust. Das Arbeitslosenproblem könnte sogar zur Gelegenheit werden, deine Stadt zu erweitern. Sei aber vorsichtig! Neue Arbeitsplätze schaffen kann teuer sein. Du brauchst nicht nur Geld für die neuen Gebäude, sondern auch für die Löhne der neuen Arbeiter. Du möchtest dein Arbeitslosenproblem doch nicht auf Kosten neuer Schulden beseitigen.

Es gibt aber noch eine Möglichkeit, dem Arbeitslosenproblem zu begegnen, und diese Möglichkeit ziehen viele Zyklopen vor. Wenn du zu viele Arbeiter hast, kannst du einige zwingen, die Stadt zu verlassen, indem du ihre Wohnungen zerstörst. Verdienen diese Leute nicht einen Neuanfang und eine Gelegenheit, sich ihren Lebensunterhalt in einer anderen Stadt zu verdienen?

Ein wenig Arbeitslosigkeit in der Stadt kann auch ihr Gutes haben. Es steht dir frei, Gewerbe und Dienstleistungen in deiner Stadt zu schaffen, ohne dir den Kopf zerbrechen zu müssen, ob du genügend Arbeiter hast.

Und das bringt uns zum zweiten Problem mit der Beschäftigung: dem Arbeitskräftemangel.“

## ARBEITSVERTEILUNG

PRIORITÄT	SEKTOR	NOTIG	VORHANDEN
SEHR HOCH	LANDWIRTSCHAFT	154	154
HOCH	GEWERBE	244	244
MITT.	LAGERUNG UND VERTRIEB	360	360
HOCH	GESUNDHEIT UND SICHERHEIT	96	96
SEHR HOCH	VERWALTUNG	16	7
HOHE PRIORITÄT	KULTUR	160	0
SEHR HOCH	MYTHOLOGIE	110	110
SEHR HOCH	MILITÄR	33	33

## GEWERBE-STATUS

Klicken Sie auf den Gewerbe, um es stillzulegen oder wieder in Betrieb zu nehmen.

RUSTUNG UND Waffen	GEWERBE WURDE STILLGELEGT.
SKULPTUREN	NORMALER BETRIEB
OLIVENÖL	NORMALER BETRIEB
WÄHN	NORMALER BETRIEB
FISCH	NORMALER BETRIEB
FASS	NORMALER BETRIEB
HEZL	NORMALER BETRIEB
MÄRKER	NORMALER BETRIEB
TRAUBEN	NORMALER BETRIEB
WELLE	NORMALER BETRIEB
PFERDE	NORMALER BETRIEB



**Arbeitsverteilung und Gewerbe-Status.** Mit den Scroll-Buttons kann ein Prioritätsgrad für jeden Arbeitssektor festgelegt werden. Bestimmte Gewerbe können durch einen Klick auf den Namen im Gewerbe-Statusbericht auch völlig abgeschaltet werden.

## Arbeitskräftemangel

„Arbeitskräftemangel kann eine Stadt verkümmern lassen. Wenn Gebäude zu wenig Personal haben, sind sie nicht so effizient. Schlimmstenfalls funktionieren sie gar nicht. Gelegentlich kommt es zu Arbeitskräftemangel, wenn eine Stadt zu schnell gebaut wird. Vor allem wenn deine Stadt noch jung ist, solltest du darauf achten, dass du keine Gebäude errichtest, die die Stadt nicht wirklich braucht.“

Einem Arbeitskräftemangel kann man entgegenwirken, indem man mehr einfache Wohnungen baut, um Arbeiter in die Stadt zu locken. Bedenke aber, dass es Geld kostet, die Zahl deiner Arbeitskräfte zu erhöhen, stell also sicher, dass du die neuen Arbeiter bezahlen kannst, ehe du sie in deine Stadt holst.

Arbeitsverteilung und Gewerbe-Status. Mit den Scroll-Buttons kann ein Prioritätsgrad für jeden Arbeitssektor festgelegt werden. Bestimmte Gewerbe können durch einen Klick auf den Namen im Gewerbe-Statusbericht auch völlig abgeschaltet werden.

Während du darauf wartest, dass mehr Arbeiter in die Stadt kommen, kannst du einiges tun, um die durch die Arbeitskräfteknappheit entstandenen Probleme zu beseitigen. Du kannst z.B. Gebäude abreißen, die die Stadt nicht wirklich braucht. Außerdem kannst du die Arbeitsverteilung verändern, indem du im ‚Gewerbe‘-Button auf das Vergrößerungsglas klickst.“

## **Arbeitsverteilung**

„Arbeitsverteilung ermöglicht dir, Prioritäten für die verschiedenen Arbeitssektoren in deiner Stadt zu setzen. Die Sektoren, die dir besonders wichtig sind, bekommen die Arbeiter, die sie brauchen, vor den Sektoren, die dir nicht so wichtig sind. Links neben den Bezeichnungen der Sektoren befinden sich zwei Scroll-Buttons und die Anzeige der aktuellen Priorität des Sektors. Rechts neben dem Namen des Sektors steht die Zahl der Arbeiter, die der Sektor braucht, und die Zahl der Arbeiter, die er gerade hat. Die Priorität kannst du mit den Scroll-Buttons verändern. Während der Einstellung des Prioritätgrades kannst du die Änderungen der Beschäftigungszahlen in den diversen Sektoren beobachten. Wenn du den Sektoren, die dir wichtig erscheinen, eine hohe Priorität zuweist, trägt das dazu bei, dass sie die Arbeiter haben, die sie brauchen.“

Einer Arbeitskräfteknappheit kannst du auch vorbeugen, indem du ganze Gewerbezweige stilllegst. Unter dem Arbeitsverteilungs-Bericht siehst du eine Liste der Gewerbe in der Stadt. Wenn du ein Gewerbe stilllegen willst, klickst du einfach darauf. Alle Arbeiter, die in diesem Gewerbe tätig waren, finden Arbeit in anderen Bereichen der Stadt. Eines musst du jedoch bedenken: Wenn du ein Gewerbe schließt, das ein Rohmaterial produziert, könnte dieses Rohmaterial der Werkstatt, die es braucht, bald ausgehen, sodass sie nicht mehr

funktioniert. Um ein Gewerbe wieder zu aktivieren, klickst du einfach noch einmal darauf.“

## Der Button „Gewerbe“

„Eines musst du noch wissen, Demokrates“, sagte Arges. „Du kannst ein Auge – oder zwei – auf deine Gewerbe und die Probleme werfen, die sie möglicherweise haben, indem du den ‚Gewerbe‘-Button anklickst. Wenn du diesen Button anklickst, werden alle nicht-gewerblichen Gebäude und Fußgänger vorübergehend ausgeblendet, sodass nur Gewerbe und Lieferanten übrig bleiben. Die Gewerbe, die Probleme haben, sind mit Icons markiert. Folgende Icons sind dann zu sehen:

-  Das Gebäude wird demnächst in Flammen aufgehen.
-  Das Gebäude wird bald einstürzen.
-  Das Gebäude hat nicht genügend Arbeitskräfte.
-  Das Gebäude ist unterbesetzt.
-  Sie haben dieses Gewerbe stillgelegt.
-  Dem Betrieb fehlen die benötigten Rohmaterialien.

Du siehst auch, ob einer deiner Lieferanten feststeckt. Lieferanten können aus unterschiedlichen Gründen stecken bleiben. Wenn die Lagereinrichtung, der er seine Waren bringt, nicht über ausreichend Arbeiter verfügt, bleibt der Lieferant stehen, bis die Einrichtung mehr Arbeiter findet. Ein Lieferant steht auch still, wenn er nicht an einen Ort gelangen kann, der ihm seine Waren abnimmt, weil dieser Ort nicht mit einer Straße verbunden ist. Er bleibt auch stehen, wenn die Warenlager, Piers und Handelposten der Stadt voll sind oder die betreffende Ware einfach nicht mehr annehmen können.“

„Nun denn, Demokrates“, sagte Brontes. „Es war mir ein Vergnügen, mit dir über das Gewerbe zu plauschen. Ich hoffe, unser Rat hilft dir weiter.“ Damit verabschiedeten sich die drei Zyklopen von Demokrates und zogen ihres Weges.



Demokrates bewunderte seine florierenden Gewerbe, als sich ihm zwei hübsch anzusehende Jugendliche näherten. „Du scheinst recht stolz auf deine Gewerbe zu sein, Demokrates,“ begann das Mädchen. Demokrates nickte zustimmend. „Und“, fügte der Knabe hinzu, „du hast eindeutig eine Menge Farmen und andere Gebäude, die eine Menge Lebensmittel erzeugen.“ Wieder nickte Demokrates und fragte sich, ob die beiden Jugendlichen auf etwas hinaus oder nur plaudern wollten. „Sag uns eines“, bat das Mädchen. „Was nützen dir die vielen Nahrungsmittel und die Materialien, die du herstellst?“ Demokrates war verblüfft und brachte als Antwort nur ein halbherziges Achselzucken zustande.

„Du kannst alle Nahrungsmittel und Waren der Welt herstellen, aber sie nützen keinem etwas, wenn du sie nicht vertreibst!“ sagte der Knabe. „Bitte gestatte, dass wir uns vorstellen. Ich bin Ganymed und das ist Hebe. Wir sind Pokalträger für die Götter des Olymp. Wir sorgen dafür, dass die Götter Nektar und Ambrosia bekommen, denn das brauchen sie, und wir können dir helfen, dass deine Bürger alles bekommen, was sie brauchen. Als Erstes musst du Gebäude errichten, die Nahrungsmittel und Waren lagern können, bis du sie benötigst.“

## Silo

„Die Nahrungsmittel, die deine Stadt erzeugt, müssen in einem Silo gelagert werden, bevor deine Bürger sie essen können“, begann Hebe. „Um ein Silo zu bauen, klickst du erst auf dem Button ‚Vertrieb‘ und dann auf den ‚Silo‘-Button und klickst auf die Stelle der Stadt, an der du das Gebäude haben möchtest. Achte darauf, dass du das Silo an einer Straße baust, damit es richtig funktionieren kann. Silos sind große, hässliche Gebäude, die Ungeziefer anlocken. Die Leute leben nicht gern in ihrer Nähe. Und aufgrund ihrer Größe sind sie anfällig für Schäden. Sorge dafür, dass regelmäßig ein Ingenieur vom Architektenbüro vorbeischaut.“



Silo

**Silo.** Wenn ein Silo ausreichend Arbeitskräfte besitzt, nimmt es Nahrungsmittel von Farmen, Seeigelkais, Wildschwein-Jagdhöfen, Käsereien und Fischerhäfen an, wenn diese Gebäude durch eine Straße mit dem Silo verbunden sind. Wenn Nahrungsmittel eingelagert werden, kannst du sie aus den Einfüllöffnungen des Silos ragen sehen. Du bekommst eine gute Vorstellung davon, wie viele Nahrungsmittel in dem Silo gelagert werden, wenn du nachsiehst, in wie vielen Einfüllöffnungen man Nahrungsmittel sehen kann. Wenn sich die Nahrungsmittel



Der Button  
„Vertrieb“

im Silo befinden, kann sich eine Lebensmittelhändlerin etwas davon für ihre Agora holen.

Weitere Informationen über das Silo bekommst du, wenn du darauf rechtsklickst. In dem Fenster, das erscheint, siehst du, wie viele Arbeiter das Silo momentan hat. Du siehst auch, wie viele Nahrungsmittel in dem Silo lagern.

Unter dieser Information findest du eine Liste aller Arten von Nahrungsmitteln, die deine Stadt ernten oder von anderen Städten bekommen kann, und auch, wie viel von jeder Sorte das Silo eingelagert hat.

Wenn du willst, kannst du einem Silo angeben, wie viel eines bestimmten Nahrungsmittels es einlagern soll. Neben jedem Artikel siehst du ein Wort oder einen kurzen Satz, der dir sagt, wie das Silo momentan mit dem Artikel umgeht. Wenn du auf das Wort oder den Satz klickst, änderst du den Befehl. Folgende Befehle stehen zur Verfügung:

**Annehmen.** Wenn du ein Silo baust, sind alle Befehle so eingestellt, dass bis zu 32 Ladungen jedes Nahrungsmittels angenommen werden. Mit diesem Befehl wird das Silo jede Art von Nahrungsmittel annehmen, bis es voll ist.

Du kannst für jedes Nahrungsmittel die Menge, die das Silo davon annimmt, begrenzen, indem du das Lagerlimit änderst. Mit den Scroll-Buttons ganz rechts am Bildschirm kannst du das Limit ändern. Das Silo wird diese bestimmte Nahrungsmittelart dann nur so lange annehmen, bis dieses



**Besondere Befehle für Silos.** Mit einem Klick auf einen Befehl wird dieser Befehl geändert. Mit den Scroll-Buttons kann das Lagerlimit verändert werden.

Limit erreicht ist. Danach wird es alle weiteren Lieferungen dieses Nahrungsmittels ablehnen.

**Holen.** Wenn du auf ‚Annehmen‘ klickst, ändert sich der Befehl zu ‚Holen‘. Du kannst dem Silo befehlen, wie viel eines Nahrungsmittels es holen soll, indem du das Lagerlimit rechts änderst. Wenn du dem Silo sagst, dass es eine bestimmte Art von Nahrungsmittel holen soll, macht sich ein Karrenschlieber auf die Suche nach diesem Nahrungsmittel und sucht danach in den Piers, Handelsposten und anderen Silos der Stadt. Er wird so lange suchen, bis das Silo bis zum Lagerlimit mit diesem Nahrungsmittel gefüllt ist.

Der Karrenschlieber wird sich das Nahrungsmittel überall holen. Er wird allerdings kein Nahrungsmittel von einem Silo holen, das denselben Artikel holt, auch keine Nahrungsmittel, die gesammelt wurden, damit sie von einem Pier oder Handelsposten verkauft werden. Der Karrenschlieber ist so erpicht darauf, seine Aufgabe zu erledigen, dass er sogar bereit ist, die Straße zu verlassen, um zu bekommen, was er will.

**Leeren.** Wenn du auf ‚Holen‘ klickst, ändert sich der Befehl zu ‚Leeren‘. Wenn du einen Artikel auf ‚Leeren‘ setzt, versucht der Karrenschlieber, den gesamten Vorrat dieses Nahrungsmittels im Silo loszuwerden, ganz gleich, wie das Lagerlimit eingestellt ist. Bei den meisten Nahrungsmitteln bedeutet das, dass der Lieferant versuchen wird, ein anderes Silo zu finden, das den Artikel annimmt, oder er bringt die Ware zu einem Handelsposten oder Pier, der sie verkauft. Bei Weizen wird der Lieferant auch nach einem Pferdehof in der Stadt suchen, der ihn nehmen kann, oder einem Lagerhaus, das ihn annimmt.

**Nicht annehmen.** Wenn du auf ‚Leeren‘ klickst, wechselt der Befehl zu ‚Nicht annehmen‘. Wenn ein Silo den Befehl erhalten hat, eine Ware nicht anzunehmen, wird es jede neue Lieferung dieses Nahrungsmittels ablehnen. Eine Lebensmittelhändlerin kann jedoch trotzdem Nahrungsmittel von dem Silo bekommen. Das Lagerlimit hat keinen Einfluss auf diesen Befehl, es zu ändern bewirkt gar nichts. Wenn du dem Silo befehlen willst, gar nichts anzunehmen, klickst du auf den ‚X‘-Button unter den Scroll-Buttons des Lagerlimits.

Wenn du auf ‚Nicht annehmen‘ klickst, ändert sich der Befehl in ‚Annehmen‘.

Das Silo wird jeden dieser Befehle ausführen, wenn es über ausreichend Arbeitskräfte verfügt. Falls das Silo allerdings stark unterbesetzt ist, kann es keine Lieferanten schicken, um Waren zu holen oder das Silo zu leeren.“

## Lagerhaus

„Das Lagerhaus ist ein Lager für fertige Waren und Rohmaterialien“, sagte Hebe. Es lagert keine Nahrungsmittel, die deine Bürger verzehren. „Es kann zwar Weizen lagern, aber der gelagerte Weizen wird für Pferde verwendet, nicht für Menschen.

Um ein Lagerhaus zu bauen, musst du es mit dem Button ‚Vertrieb‘ anwählen. Entscheide, wo es errichtet werden soll, und klicke mit der Maus, um das Lagerhaus zu bauen. Achte darauf, dass du es an einer Straße baust, damit es richtig funktionieren kann.

Das Lagerhaus wird Lieferungen von deinen Werkstätten, Rohmaterialerzeugern, Piers und Handelsposten annehmen, sofern das Lagerhaus durch eine Straße mit diesen Gebäuden verbunden ist.

Das Lagerhaus kann auch Weizen von einer Weizenfarm annehmen, um die Pferde eines Pferdehofs zu füttern, aber du musst dem Lagerhaus erst einen speziellen Befehl geben, damit es Weizen annimmt.

Befehle für ein Lagerhaus sind dieselben wie für Silos. Als Standard ist für das Lagerhaus bei Weizen ‚Nicht annehmen‘ vorgegeben. Wenn du möchtest, dass das Lagerhaus Weizen annimmt, musst du auf ‚Nicht annehmen‘ klicken, bis es ‚Annehmen‘ heißt. Du kannst dem Lagerhaus auch sagen, wie viel Weizen es annehmen soll, indem du das Lagerlimit änderst. Falls Weizen eine wichtige Nahrungsmittelquelle in deiner Stadt ist, solltest du darauf achten, nicht zu viel im Lagerhaus zu lagern. Eine Lebensmittelhändlerin der Agora kann keinen Weizen in einem Lagerhaus abholen; das kann sie nur in einem Silo.

Nachdem du nun Lagerplätze für Nahrungsmittel und Waren der Stadt hast, brauchst du eine Möglichkeit, diese Artikel zu den Leuten zu bringen, die sie brauchen“, fuhr Hebe fort. „Ganymed, warum erzählst du Demokrates nicht, was er wissen muss, damit sein Volk wohl genährt ist und alle Dinge hat, die es begehrt?“

## Agoras und Händler

„Nahrungsmittel und Waren sehen hübsch aus, wenn sie in Silos und Lagerhäusern gelagert werden“, sagte Ganymed. „Aber in diesen Gebäuden nützen sie keinem etwas. Um diese Nahrungsmittel und Waren zu deinen Bürgern zu bringen, musst du eine Agora bauen.“



Es gibt zwei Varianten von Agoras: die einfache und die große Agora.

Beide Agoras beherbergen Händler, die Nahrungsmittel und Waren besorgen, die die Bewohner der Stadt brauchen. Die einfache Agora kann drei Verkaufsstände, die große Agora sechs beherbergen.

Um eine Agora zu bauen, wählst du den Button ‚Vertrieb‘ an und klickst auf den ‚Agora‘-Button. Um die einfache Agora zu bauen, wählst du sie in der Liste an, die erscheint, wenn du auf den ‚Agora‘-Button klickst. Ein roter Grundriss der einfachen Agora erscheint. Eine der langen Seiten der einfachen Agora muss über einer Straße platziert werden. Du musst auch darauf achten, dass an der Straßenseite genügend freier Platz für die Verkaufsstände ist. Du positionierst die einfache Agora über einer Straße, und wenn du das grüne Geisterbild der einfachen Agora siehst, klickst du mit der Maus, um sie zu bauen.

Um die große Agora zu bauen, wählst du sie in der Liste an, die erscheint, wenn du auf den ‚Agora‘-Button klickst. Du siehst den roten Umriss der großen Agora. Die große Agora besitzt eine Straße, die der Länge nach durch ihre Mitte führt und über einer bereits existierenden Straße deiner Stadt platziert werden muss. Eine ideale Stelle ist an einer Straße, wo auf beiden Seiten nichts gebaut ist. Wenn du eine geeignete Stelle gefunden hast, verwandelt sich der Grundriss der großen Agora in ein grünes Geisterbild. Du klickst dann mit der Maus, um die große Agora zu errichten.

Nachdem die Agora steht, musst du Verkaufsstände bauen. Die sechs Verkaufsstände sind für Lebensmittelhändlerin, Wollhändler, Ölhändler,



Waffenhändler, Weinhändler und Pferdeausbilder vorgesehen. Jeder Stand schickt einen Händler los, um die Ware zu besorgen, die an dem Stand verkauft wird.

Um einen Verkaufsstand zu bauen, wählst du den gewünschten Stand in der Liste an, die erscheint, wenn du auf den ‚Agora‘-Button klickst. Dann schiebst du den roten Grundriss des Standes über die Agora. Wenn der Grundriss des Standes grün wird, klickst du mit der Maus, um ihn zu platzieren. Sobald der Stand dann Arbeitskräfte hat, schickt er Händler aus.

Die Stände von Ölhändler, Wollhändler, Waffenhändler und Weinhändler funktionieren auf dieselbe Weise. Die Händler jedes Standes suchen in einem Lagerhaus in der Nähe nach den Waren, die sie brauchen. Außerdem holen sie importierte Waren von einem Handelsposten oder Pier. Falls eine Ware in einem Handelsposten oder Pier jedoch gesammelt wird, röhrt der Händler sie nicht an.

Die Lebensmittelhändlerin holt sich ihre Vorräte von einem Silo. Außerdem holt sie importierte Nahrungsmittel von einem Handelsposten oder Pier. Wenn die Nahrungsmittel in einem Handelsposten oder Pier für den Export bestimmt sind, lässt sie sie in Ruhe. Auch in einem Lagerhaus gelagerten Weizen nimmt sie nicht. Dieser Weizen ist für Pferde bestimmt, und niemand, der etwas auf sich hält, würde Pferdefutter essen!

Der Pferdeausbilder geht direkt zu einem Pferdehof und sucht Pferde aus. Pferde kann man nicht in einem Lagerhaus, Handelsposten oder Pier unterbringen. Das versteht sich wohl von selbst!



Wenn ein Händler mit Vorräten zur Agora zurückkehrt, kommt ein Hausierer aus der Agora und geht durch die Straßen der Stadt. Wenn er die Häuser passiert, verkauft er den Bewohnern darin die Vorräte, die sie brauchen, sofern die Agora sie auf Lager hat.

Um dir die Agora genauer anzusehen, rechtsklickst du darauf. Ein Fenster erscheint. Darin findest du einen Button für jede Ware, die man in der Agora bekommen kann. Das Inventar jedes Artikels ist aufgelistet, ebenso, was die Agora gerade mit der Ware macht. Hat der Händler Schwierigkeiten, die benötigte Ware zu bekommen, ist der Grund dafür hier aufgelistet. Du kannst auch auf den Button des Artikels klicken, um dem Händler, der ihn besorgt, spezielle Anweisungen zu geben. Und das kannst du auf dem Button der diversen Ware sehen:

**Kein Händler.** Wenn du keinen Stand für eine bestimmte Ware gebaut hast, erscheint ‚Kein Händler‘.

**Einkauf.** Das Wort ‚Einkauf‘ erscheint, wenn die Agora die fragliche Ware gerade nicht vorrätig hat, aber ein Händler unterwegs ist, um sie zu besorgen.

**Keine Waren.** Das erscheint, wenn die Agora noch keinen Händler losgeschickt hat, um die Ware zu besorgen.

**Kein Einkauf.** Der Händler wird keine Waren mehr einkaufen, wenn du es ihm verbietest. Um einem Händler zu befehlen, dass er eine Ware nicht kaufen soll, klickst du auf den Button der Ware, bis ‚Kein Einkauf‘ erscheint. Wenn du nochmals auf den Button klickst, kauft der Händler die Ware wieder.

**Kein Angebot.** Das erscheint, wenn ein Händler eine Ware kaufen möchte, aber keine Quelle dafür finden kann.

**Zu weit weg.** Wenn die Einrichtung, die die benötigten Waren lagert, von der Agora zu weit entfernt ist, wird ‚Zu weit weg‘ angezeigt.

**Gehamstert.** Das erscheint, wenn du eine Ware hamsterst. Wenn du hamsterst, kann ein Händler keinen Nachschub der Ware einkaufen, der Hausierer der Agora kann sie jedoch weiter verkaufen, sofern er sie hat.

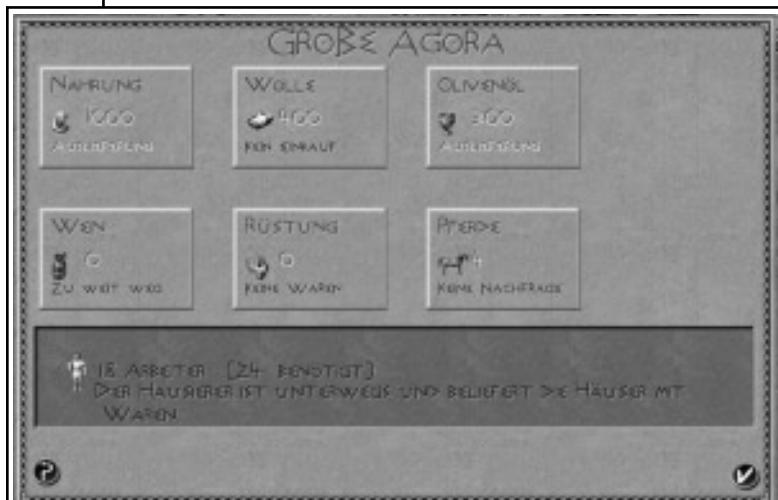
**Agora-Status.** Mit einem Rechtsklick auf die Agora wird der aktuelle Status der einzelnen Waren angezeigt und wie viel von jeder Ware die Agora besitzt.

**Auslieferung.** Wenn ‚Auslieferung‘ erscheint, verkauft der Hausierer der Agora die Ware an Häuser, und der Händler der Ware sorgt dafür, dass die Agora genügend Vorräte davon hat.

**Keine Arbeitskräfte.** Wenn der Verkaufsstand nicht genug Arbeitskräfte hat, um zu funktionieren, erscheint ‚Keine Arbeitskräfte‘.

Obwohl Händler und Hausierer Waren kaufen und verkaufen, wirst du kein Geld zu sehen bekommen. Das Geschäft der Agora ist rein privat, die Stadtkasse profitiert nicht davon.

Wenn du die Aktivitäten deiner Hausierer und Händler genauer ansehen willst, klickst du auf den Button ‚Vertrieb‘. Dann werden die meisten Gebäude der Stadt vorübergehend ausgeblendet und du siehst alle Agoras, Hausierer und Händler. Du siehst auch die Wohnungen der Stadt. Über jedem Haus siehst du Bilder der Waren, die es lagern kann. Wenn der Hintergrund des Bildes rot blinkt, bedeutet das, in dem Haus ist



**Agora-Status.** Mit einem Rechtsklick auf die Agora wird der aktuelle Status der einzelnen Waren angezeigt und wie viel von jeder Ware die Agora besitzt.

die Ware knapp oder schon ausgegangen, was dazu führen könnte, dass sich das Haus zurückentwickelt. Wenn einem bestimmten Viertel alle Waren auszugehen drohen, wäre es an der Zeit, in der Nähe eine neue Agora zu bauen. Sollte ein Viertel Schwierigkeiten haben, eine bestimmte Ware zu bekommen, solltest du vielleicht den zuständigen Händler besuchen, um festzustellen, ob er Probleme hat, eine Quelle für die Ware zu finden.“

Nachdem Ganymed Demokrates alles über den Button „Vertrieb“ erklärt hatte, kam Wind auf. Der Wind wehte immer heftiger, bis ein Mann aus dem Himmel gewirbelt kam. Es war kein gewöhnlicher Mann. Es war Aeolos, Gott der Winde, der von Händlern auf See verehrt wurde, damit er ihnen günstige Winde schenke.

„Seid begrüßt, Hebe und Ganymed“, sagte Aeolos herzlich. „Wie steht's auf dem Olymp? Ich habe gehört, Hera schmollt mal wieder!“ „Wann schmollt Hera einmal nicht?“ antwortete Hebe. „Natürlich kann man ihr keinen Vorwurf machen. Es muss schwer sein, mit einem Gott verheiratet zu sein, der so verrückt ist nach ... nun, sagen wir einfach, es muss schwer sein, mit Zeus verheiratet zu sein, und belassen es dabei!“

Aeolos kicherte und sagte: „Nun denn, Demokrates, nachdem du nun alles über den Vertrieb von Waren in deiner Stadt weißt, wird es Zeit, dass du lernst, wie man Waren in ganz Griechenland vertreibt und Vorräte von anderen Städten bekommt.“

## Handel

„Es ist ganz einfach, mit einer anderen Stadt Handel zu treiben. Du baust einfach einen Pier oder Handelsposten für die fragliche Stadt, und schon besuchen Handelsschiffe oder Karawanen deine Stadt.

Aber du kannst nicht mit jeder Stadt Handel treiben. Du kannst nur mit Verbündeten, Kolonien und Vasallen Handel treiben. Nun können diese Städte zwar mit dir handeln, aber das bedeutet nicht automatisch, dass sie es auch tun werden. Du musst gute diplomatische Beziehungen zu den Oberhäuptern anderer Städte (Verbündete, Vasallen und Kolonien) unterhalten, sonst weigern sie sich rundweg, mit dir Handel zu treiben. Und selbst mit guten diplomatischen Beziehungen können äußere Umstände den Handel von Zeit zu Zeit stören.

Deine Rivalen interessieren sich nicht für deine Waren – zumindest haben sie kein Interesse, dich dafür zu bezahlen – und kaufen nichts von dir. Sie verkaufen dir auch nichts.

Um zu sehen, welche Städte mit dir Handel treiben, musst du dir die Weltkarte ansehen, indem du auf den Button ‚Gesamte griechische Welt ansehen‘ klickst. Du siehst Wege zwischen deiner Stadt und den Städten, die mit dir Handel treiben. Ist der Weg blau, findet der Handel auf dem Wasserweg statt. Ist der Weg rotbraun, findet der Handel auf dem Landweg statt.

Wenn du auf eine Stadt klickst, siehst du, welche Waren sie für den Handel mit dir bereitgestellt hat. Du siehst, welche Menge einer Ware sie dir in einem Jahr abnehmen wird und wie viel die Stadt schon von dir gekauft oder dir verkauft hat.“

Aeolos führt ein Handelsschiff mitten hinein in die Gefahr. Normalerweise ist er hilfsbereiter.



*Aeolos führt ein Handelsschiff mitten hinein in die Gefahr. Normalerweise ist er hilfsbereiter.*

## **Handelsposten und Pier**

„Wenn du die Stadt bestimmt hast, mit der du Handel treiben willst, musst du einen Handelsposten oder Pier für sie bauen.“

Um einen Pier oder Handelsposten zu bauen, klickst du erst auf den Button ‚Vertrieb‘ und dann auf den Button ‚Handelseinrichtung‘. Du siehst eine Liste der Handelsposten und Piers für alle Städte, mit denen du Handel treiben kannst.

Um einen Handelsposten zu bauen, wählst du ihn in der Liste an. Dann wählst du die Stelle in deiner Stadt aus, an der du das Gebäude errichten möchtest. Wenn das Land frei ist, siehst du ein grünes Geisterbild des Handelspostens. Dann klickst du mit der Maus, um den Handelsposten zu platzieren.



Handelsposten

Piers müssen an einem geraden Küstenabschnitt gebaut werden. Wenn du den Pier ausgewählt hast, den du bauen möchtest, siehst du einen roten Grundriss des Gebäudes. Du ziehst den Abdruck zur Küste, und wenn sich der Grundriss in das grüne Geisterbild des Gebäudes verwandelt, klickst du mit der Maus, um den Pier zu platzieren.

Piers und Handelsposten müssen an einer Straße gebaut werden, damit sie richtig funktionieren. Außerdem müssen sie regelmäßig vom Ingenieur eines Architektenbüros besucht werden.

Sobald du einen Handelsposten oder Pier gebaut hast, werden Händler der zugehörigen Stadt eintreffen. Sie werden aber nicht mit dir handeln, wenn du deinen Handelsposten oder Pier nicht eigens angewiesen hast, mit einer Ware zu handeln.“

## **Einkauf und Verkauf**

„Um Waren zu kaufen oder zu verkaufen, rechtsklickst du auf den Pier oder Handelsposten. Ein Fenster erscheint. Darin findest du den Namen der Stadt, die an dieser speziellen Handelseinrichtung Handel treibt. Unter dem Namen der Stadt findest du eine Liste der Waren, die gekauft oder verkauft werden sollen. Du siehst die Menge, die die Handelseinrichtung gerade vorrätig hat, und den Preis jeder Ware.“

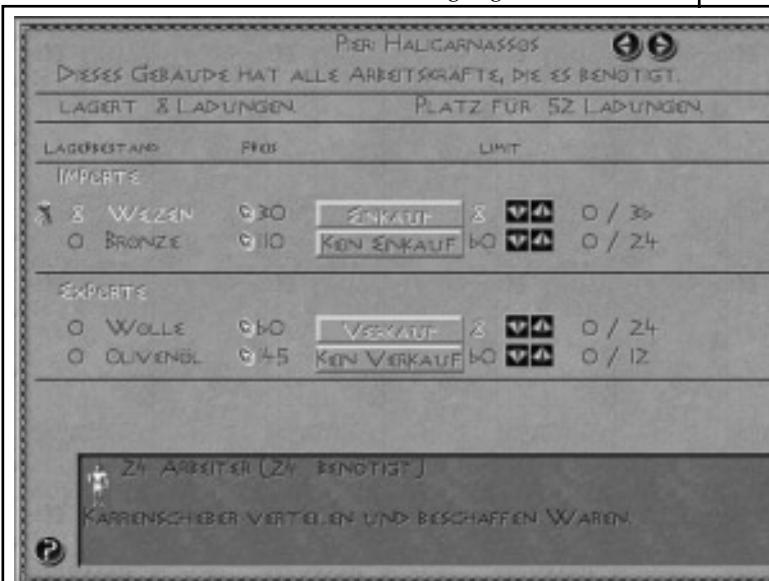


## Import

„Wenn du auf eine Handelseinrichtung rechtsklickst, siehst du als Erstes eine Liste der Waren, die du von dieser Stadt importieren kannst. Um eine Ware zu kaufen, klickst du auf den Button, auf dem ‚Kein Einkauf‘ steht. Er zeigt daraufhin ‚Einkauf‘ an. Dann sagst du der Handelseinrichtung, wie viel du kaufen willst, indem du das Lagerlimit festlegst.“

Wenn ein Handelsschiff oder eine Karawane eintrifft, verkauft dir der Händler so viel er kann von der Ware, bis das Lagerlimit erreicht ist. Bedenke aber, dass der Händler das von dir gesetzte Lagerlimit vielleicht nicht erreichen kann. Handelsschiffe und Karawanen können auf jeder Reise nur einen begrenzten Vorrat an Waren mitnehmen, daher kann es sein, dass der Händler keine ausreichende Menge hat, um dein Lagerlimit zu erreichen. Es kann aber auch sein, dass der Händler dir bereits die gesamte Menge verkauft hat, die dir seine Stadt in diesem Jahr verkaufen will.

Anweisungen für den Handel. Mit einem Rechtsklick auf eine Handelseinrichtung werden den Handel betreffende Befehle für eine bestimmte Stadt gegeben. Mit den Scroll-Buttons oben rechts kann durch die anderen Handelseinrichtungen geschaltet werden.



**Anweisungen für den Handel.** Mit einem Rechtsklick auf eine Handelseinrichtung werden den Handel betreffende Befehle für eine bestimmte Stadt gegeben. Mit den Scroll-Buttons oben rechts kann durch die anderen Handelseinrichtungen geschaltet werden.

Wenn der Händler Waren an einem Pier oder Handelsposten ablädt, werden die Kosten der Waren von der Stadtkasse beglichen. Ist der Händler fertig und frohgemut seines Weges gezogen, beginnen Lieferanten des Piers oder Handelspostens unverzüglich mit dem Vertrieb der importierten Waren. Falls es sich bei der entsprechenden Ware um Rohmaterial handelt, wird der Lieferant zunächst versuchen, einen Gewerbebetrieb zu finden, der das Material benötigt. Wenn du Weizen importiert hast, wird der Lieferant nach einem Pferdehof suchen, der ihn braucht. Ansonsten sucht der Lieferant nach einem Lagerhaus, das Rohmaterialien und fertige Waren annehmen kann, oder nach einem Silo, das Nahrungsmittel annimmt. Händler der Agora können ebenfalls importierte Waren von Piers und Handelsposten abholen.

Einige mahnende Worte: Da die Lieferanten so tüchtig sind, kann es leicht sein, dass du viel mehr importierst, als du tatsächlich brauchst. Wenn dir ein Händler eine Ware verkauft, interessiert ihn nicht, wie viel dieser Ware du schon in anderen Einrichtungen deiner Stadt gelagert hast. Ihn kümmert nur, wie viel momentan in dem seiner Stadt vorbehaltenen Handelsposten oder Pier ist. Hat der Handelsposten oder Pier weniger als das Lagerlimit, verkauft der Händler seine Ware, ganz gleich, wie viel davon du anderswo gelagert hast. „

## Export

„Unter den Waren, die du an einer bestimmten Handelseinrichtung importieren kannst, stehen die Waren, die du exportieren kannst. Um der Handelseinrichtung zu sagen, dass sie mit dem Export beginnen soll, klickst du auf den Button, auf dem ‚Kein Verkauf‘ steht. Er springt um auf ‚Verkauf‘. Danach musst du festlegen, wie viel der Ware du regelmäßig für den Export in der Handelseinrichtung parat haben willst. Die Lieferanten der Handelseinrichtung werden alles tun, damit sie das Lagerlimit immer verfügbar hat.“

Wenn der Händler kommt, kauft er so viel er kann. Wenn er Waren kauft, wird das Geld deiner Stadtkasse zugefügt. Ist der Händler wieder aufgebrochen, werden Karrenschlieber versuchen, alle Waren aufzustocken, die unter das Lagerlimit gesunken sind.

Wenn sich ein Exportartikel erst einmal in einem Handelsposten oder Pier befindet, kann er nur noch an einen externen Händler verkauft werden – vorausgesetzt, die Handelseinrichtung hat entsprechende Anweisungen. Die Ware kann von der Stadt nicht mehr für andere Zwecke benutzt werden. Aus diesem



Grund ist es wichtig, dass du an den Bedarf deiner Stadt denkst, wenn du ein Lagerlimit festlegst. Achte darauf, das Lagerlimit nicht so hoch anzusetzen, dass Gewerbe zum Stillstand kommen, weil ihnen Rohmaterialien fehlen, oder Häuser verfallen, weil die Waren, die sie benötigen, nur für den Export bestimmt sind.

Ich weiß, du glaubst vielleicht, das sei alles nur heiße Luft“, fuhr Aeolos fort, „aber ein paar Dinge musst du noch über den Vertrieb wissen.“

## Verwaltung des Vertriebs

„Dir stehen einige Mittel zur Verfügung, um den Überblick über alle Waren in deiner Stadt zu behalten“, sagte Aeolos.“ Wenn du auf den Button ‚Vertrieb‘ klickst, siehst du ein Inventar aller Waren und Nahrungsmittel, die in deiner Stadt lagern, außer den Waren, die in einer Handelseinrichtung für den Verkauf bestimmt sind. Du siehst auch, welche Waren du importierst und exportierst. Wenn du eine Ware hamstern willst, klickst du sie an. Die Ware erscheint in gelb, was anzeigt, dass sie gehamstert wird.

Wenn eine Ware gehamstert wird, kann sie weder von einem Gewerbe genutzt noch an Händler verkauft oder zum Bau von Heiligtümern verwendet werden. Händler der Agora können die Ware nicht beschaffen. Hausierer der Agora können sie jedoch weiter verteilen, so lange die Agora sie auf Lager hat. Hamstern kann nützlich sein, wenn du Waren sammeln musst, um sie an eine andere Stadt zu schicken, wenn du ein Heiligtum bauen oder einen Helden anlocken möchtest.

Um eine Ware nicht mehr zu hamstern, klickst du einfach noch einmal darauf. Sie erscheint dann wieder in blau und kann wieder uneingeschränkt genutzt werden.

Damit du den Überblick über deine Vertriebsgebäude behältst, klickst du auf den Button ‚Auslieferung‘. Die meisten Gebäude der Stadt werden vorübergehend ausgeblendet, und du siehst alle Agoras, Lagerhäuser, Handelsposten und Piers sowie Händler, Hausierer und Lieferanten der Gebäude. Und wie Ganymed und Hebe dir schon gesagt haben, siehst du auch alle Häuser der Stadt. Über jedem Haus siehst du Bilder aller Waren, die das Haus lagern kann. Hat das Haus ausreichend Vorräte einer Ware, ist der Hintergrund des Bildes grün. Der Hintergrund des Bildes blinkt rot, wenn dem Haus eine Ware fehlt oder knapp wird.

Wenn du auf das Vergrößerungsglas klickst, siehst du, wie viel jede einzelne Ware in ganz Griechenland kostet. Jede Ware, die gehandelt werden kann, ist aufgelistet, ebenso der Preis. Du siehst auch, ob du eine Ware importieren oder exportieren kannst oder nicht. Wenn du bereits mit einer Ware handelst, ist die Stadt aufgelistet, mit der du diesbezüglich Handel treibst. Wenn du auf den Namen der Stadt klickst, kannst du ihre Handelseinrichtung besuchen. Wenn der Handel mit einer Ware mehr als eine Stadt betrifft, zeigt dir ein Klick auf den Button ‚Mehr‘ die anderen Städte.

Damit, Demokrates, wird es Zeit für mich, die Segel zu setzen.  
Viel Glück“, sagte Aeolos, „und wenn günstige Winde wehen,  
denk an mich!“



# Gesundheit und Sicherheit

Die Götter hatten es wahrhaft gut mit Demokrates gemeint. Sie hatten ihm gezeigt, wie er das Maximum aus seinem Land und den Menschen, die dort lebten, herausholte. Die Leute schienen zufrieden damit zu sein, ihren Lohn zu erhalten und Nahrungsmittel und Waren von der Agora zu bekommen. Mit einem strahlenden Lächeln schritt Demokrates durch die Straßen seiner geschäftigen Stadt. Aber sein Lächeln verschwand, als ein hustender, keuchender alter Mann auf ihn zukam. „Kannst du mir den Weg zu einem Landarbeiterlager zeigen?“ krächzte der alte Mann und hustete bei jedem Wort. „Drüben beim Silo“, entgegnete Demokrates. „Und nimm die Hand vor den Mund, wenn du hustest!“ Als der alte Mann davonhinkte, schaute sich Demokrates um und stellte fest, dass eine Menge Leute husteten und gar nicht gut aussahen. In diesem Moment wurde Demokrates von jemandem angerempelt und fast umgeworfen. „Pass auf, wo du hintrittst, Tollpatsch!“ bellte Demokrates. „Verzeihung, Eminenz“, sagte der junge Mann und stahl sich davon. „Was die Leute in dieser Stadt heute nur haben“, seufzte Demokrates bei sich. „Ich muss einen Schluck Wein trinken!“ Demokrates griff nach seiner Geldbörse, aber die hing nicht wie gewohnt an seinem Gürtel. „Seltsam. Ich weiß, ich habe sie nicht in meinem anderen Gewand gelassen ...“ Demokrates verfolgte im Geiste seinen Weg zurück, dann schlug er sich an die Stirn und rief aus: „Ich bin bestohlen worden!“

## **Der Button „Gesundheit/Sicherheit“**

Demokrates setzte sich vor einer Agora hin, um über seine neuen Probleme nachzudenken. In Gedanken versunken hörte er ein Poltern hinter sich, gefolgt von einem lauten Krachen. Die Agora war eingestürzt! Mit einem Stoßseufzer barg Demokrates den Kopf in Händen und sehnte sich nach den guten alten Zeiten seiner todesmutigen Abenteuer zurück. Während er so noch über seine jüngsten Sorgen grübelte, verspürte er eine sanfte Berührung an der Schulter. „Ganz sicher kann es nicht ganz so schlimm sein, Demokrates“, sagte eine weiche Stimme. Demokrates schaute auf und sah die Göttin Hygieia vor sich stehen. Noch während Demokrates überlegte, wie glücklich er sich schätzen konnte, dass ihm die Unsterblichen so viel Aufmerksamkeit widmeten, sagte Hygieia: „Ich kann dir helfen, eines deiner Probleme zu lösen. Wenn du tust, was ich dir sage, musst du dir keine Gedanken wegen seltsamen alten Männern mehr machen, die dich anhusten.“



Der Button  
„Gesundheit/Sicherheit“

## Gesundheit

„Um zu verhindern, dass alte Männer – oder sonst jemand – krank werden, musst du darauf achten, dass die Hygienepraktiken in deiner Stadt wirklich gut sind“, erklärte Hygieia. „Um bei guter Gesundheit zu bleiben, brauchen die Leute zwei Dinge: Sie müssen regelmäßig essen und Besuch von einem Arzt bekommen. Es ist wichtig, dass so vielen Menschen deiner Stadt wie möglich diese beiden Dinge zuteil werden. Wenn ein Stadtviertel sich nicht um die Hygiene kümmert, kann das Auswirkungen auf den Rest der Stadt haben.“

## Klinik

„Eine Klinik beschäftigt Ärzte, die dafür sorgen, dass die Leute auf Hygiene achten und keine riskanten Hausmittel benutzen. Um eine Klinik zu bauen, klickst du erst auf den Button ‚Gesundheit/Sicherheit‘. Dann klickst du auf den Button ‚Klinik‘. Wenn du eine Klinik baust, denk daran, dass die Leute nicht in unmittelbarer Nähe davon leben wollen. Die Leute betrachten Kliniken als Bazillenschleudern und wollen zwar nahe genug wohnen, um Besuch von einem Arzt zu bekommen, aber nicht unmittelbar daneben.“



Klinik

Damit eine Klinik richtig funktioniert, muss sie an einer Straße gebaut werden. Sobald sie Personal besitzt, gehen die Ärzte durch die Straßen der Stadt und vergewissern sich, dass die Bewohner der Häuser, die sie passieren, gesund sind.

Solange du Ärzte und Nahrung für dein Volk bereit stellst, werden die Hygienebedingungen gut sein. Wenn du das nicht tust, könnte fast überall in der Stadt eine Seuche ausbrechen.“



Wird Apoll verehrt, kann er verhindern helfen, dass eine Seuche in der Stadt ausbricht.

## Seuchen und infizierte Behausungen

„Eine Seuche ist heimtückisch“, erklärte Hygieia. „Sie schlägt schnell zu und kann verschiedene Stadtteile gleichzeitig befallen. Wenn eine Seuche ausbricht, kannst du nichts tun, als sie ihren Lauf nehmen lassen.“

Einige Bewohner einer infizierten Behausung sterben und gehen zu Hades und Persephone in die Unterwelt. Danach wird die infizierte Behausung ein paar Monate unter Quarantäne gestellt, damit kein anderer angesteckt wird. Niemand darf in das Haus einziehen, bis die Quarantäne aufgehoben ist. Die Leute, die noch in dem Haus leben, kommen jedoch weiter in den Genuss der städtischen Dienstleistungen.“

Wird Apoll verehrt, kann er verhindern helfen, dass eine Seuche in der Stadt ausbricht.

## Der Button „Gesundheit“

„Um dich zu vergewissern, dass alle Bürger deiner Stadt in den Genuss der nötigen Gesundheitsversorgung kommen, klickst du auf den Button ‚Gesundheit‘. Dann siehst du alle Ärzte, Kliniken und Wohnhäuser der Stadt. Vor jedem Haus befindet sich eine Säule, die anzeigt, wann zuletzt ein Arzt vorbeigekommen ist. Außerdem siehst du ein Symbol über jedem Haus, das anzeigt, ob die Bewohner dieses Hauses im vergangenen Monat gut gegessen haben. Wenn dir ein bestimmtes Stadtviertel auffällt, dessen Bewohner im vergangenen Monat nicht gut gegessen oder keine Gesundheitsversorgung durch einen Arzt erhalten haben, solltest du etwas unternehmen, um die Situation zu verbessern. Lass nicht zu, dass ein Stadtviertel die Gesundheit der gesamten Stadt gefährdet.“

Ich muss jetzt gehen, Demokrates“, sagte Hygieia. „Hephaistos hat sich mit seinem Hammer auf den Daumen geschlagen, da muss ich ihn versorgen. Vielleicht sehen wir uns eines Tages wieder.“ Damit verschwand die Göttin.

„Das ist aber eine hübsche Spange, mit der du dein Gewand zusammenhältst“, hörte Demokrates eine Stimme sagen. „Sei gegrüßt, Demokrates! Ich bin Autolykos, Sohn des Hermes und Großvater von Odysseus. Vielleicht hast du schon von mir gehört?“ Demokrates antwortete kopfschüttelnd: „Ich fürchte nicht.“ „Nicht? Nun, einerlei“, sagte Autolykos. „Ich hab mich hier ein wenig umgesehen und bin gekommen, um dir etwas über Unruhen und Verbrecher zu erzählen. Folgendes musst du

wissen“, sagte Autolykos und legte die Arme um Demokrates’ Schultern.

Autolykos erzählt Demokrates etwas über Diebstahl, ein Thema, das ihm nicht unbekannt ist.



*Autolykos erzählt Demokrates etwas über Diebstahl, ein Thema, das ihm nicht unbekannt ist.*

## Unruhe, unzufriedene Bürger und Verbrecher

„Hier ein kleiner Kniff, den jedes Stadtoberhaupt kennen sollte“, sagte Autolykos. „Du bist zwar der mächtigste Mann in der Stadt und kannst Leute herumkommandieren, aber alles hat seine Grenzen. Wenn du deine Bürger nicht gut genug behandelst, wirst du unbeliebt und die Unzufriedenheit wächst.“

Deine Bürger verlangen wirklich nicht viel. Sie wollen nur das Lebensnotwendigste: eine hübsche Wohnung, etwas zu essen und Arbeit. Außerdem möchten sie gerecht entlohnt und besteuert werden. Es gefällt ihnen nicht, wenn du Schulden machst, weil das heißtt, dass sie vielleicht nicht bezahlt werden. Und auch wenn alle bereit sind, ihre Pflicht für dich zu tun, möchten sie nicht ständig fern von zu Hause sein und in den Krieg ziehen.

Wenn du diese Erwartungen nicht erfüllst, werden einige Bürger vielleicht unzufrieden oder gar zu Verbrechern. Unzufriedene Bürger machen an sich nicht viel Ärger; sie sind nur laut und ungestüm. Sie sind allerdings ein Zeichen dafür, dass sich die Lage verschlimmern könnte, wenn du keine Schritte unternimmst, um die Unruhe in dem Viertel einzudämmen.

Verbrecher sind gefährlicher als unzufriedene Bürger. Straßenräuber greifen unschuldige Bürger auf den Straßen an und töten vielleicht sogar ein paar. Wenn du Straßenräuber siehst, ist das ein Zeichen dafür, dass die Unruhe im Viertel ziemlich hoch wird.

Dann haben wir den Dieb, meinen persönlichen Liebling. Diebe sind unzufrieden mit ihrem Platz im Leben und stehlen Waren und Lebensmittel aus gehobenen Wohnungen. Die gehobene Wohnung könnte sich zurückentwickeln, wenn kein Hausierer einer Agora die Vorräte auffrischt.

Die Vandalen sind die zerstörerischsten und gefährlichsten Verbrecher. Sie suchen eine gehobene Wohnung und zerstören sie völlig. Die Bewohner der gehobenen Wohnung müssen ausziehen und sich eine andere Unterkunft suchen.

Wenn einer dieser unzufriedenen Bürger oder Verbrecher auf die Straße geht, kann ihn nur ein Edelmann aus einer gehobenen Wohnung, der sich und sein Heim verteidigt, oder Wachleute von einem Wachposten aufhalten.“

Dionybos kann verehrt werden, damit sich keine Unzufriedenheit in der Stadt breit macht.

## Vermeidung von Unruhe und die Wachposten

„Die beste Methode, Unruhe zu vermeiden und beliebt zu bleiben, besteht darin, dein Volk so zu behandeln, wie es behandelt werden will. Falls Unruhe in einigen Stadtvierteln ein Problem wird, musst du einen Wachposten bauen. Wachposten schicken Wachleute auf Patrouille. Indem sie an den Häusern vorbeigehen, halten sie die Leute darin auf dem rechten Weg und reduzieren die Chance, dass ein Bewohner des Hauses zum Verbrecher wird.“

Um einen Wachposten zu bauen, klickst du erst auf den Button ‚Sicherheit‘ und dann auf den ‚Wachposten‘-Button. Ein Wachposten muss an einer Straße liegen. Sobald der Wachposten einsatzbereit ist, wird er seine Wachleute auf Patrouille schicken.“

### Der Button „Unruhe“

„Der Button ‚Unruhe‘ dient dazu, dich über das Ausmaß der Unruhe in deiner Stadt zu informieren. Wenn du auf diesen Button klickst, werden die meisten Gebäude der Stadt ausgeblendet. Du siehst die Häuser der Stadt, Wachposten, Wachleute, Edelleute und alle unzufriedenen Bürger und Verbrecher. Vor jedem Haus befindet sich eine Säule. Je höher die Säule ist, desto größer das Risiko, dass im Inneren ein Verbrecher Ränke schmiedet. Wenn ein Wachmann das Haus passiert, siehst du die Säule schrumpfen.“



Wachposten

Mehr musst du nicht über Unruhe, unzufriedene Bürger und Verbrecher wissen“, sagte Autolykos. „Ich muss mich jetzt wieder auf den Weg machen.“ Demokrates dankte Autolykos herzlich für die Information und verabschiedete sich überschwänglich. Als die Gestalt von Autolykos am Horizont verschwand, betrachtete Demokrates sein Gewand. Die schöne Spange, die das Gewand gehalten hatte, war fort und durch einen Hölzchen ersetzt worden. „Zweimal an einem Tag ausgeraubt!“ dachte Demokrates. „Ich sollte lieber unverzüglich Wachposten bauen.“

Nun wusste Demokrates, wie er zwei der drei Probleme des heutigen Vormittags lösen konnte. Er dachte über die beste Methode nach, das dritte Problem zu lösen, nämlich wie er sich um die Gebäude kümmern könnte, als ein großer Streitwagen die Straße entlang gerast kam. „Brum, Jungs! Brum!“ rief der junge Mann, der den Streitwagen lenkte, seinen Rössern zu, während er mühsam versuchte, den Wagen anzuhalten. Der

junge Mann sprang vom Wagen und schüttelte Demokrates heftig die Hand. „Ich bin Phaeton“, sagte der junge Mann. „Als Helios mich diesen Streitwagen zum letzten Mal fahren ließ, hätte ich um ein Haar die ganze Welt in Brand gesetzt. Ich weiß eine Menge darüber, was Gebäude zerstört und wie man sie vor Schaden bewahrt.“

## Gefahren und das Architektenbüro

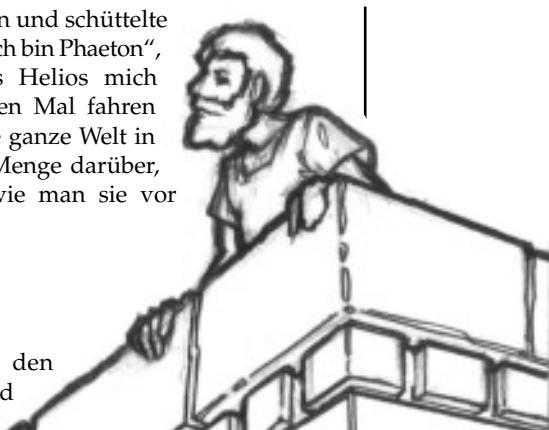
„Zwei Gefahren drohen den Gebäuden deiner Stadt: Brand und Einsturz. Die meisten Gebäude sind für mindestens eine dieser beiden Gefahren anfällig. Dass ein Gebäude einstürzt oder in Brand gerät, verhinderst du am besten, indem du es regelmäßig von einem Ingenieur begutachten lässt. Ingenieure arbeiten im Architektenbüro.

Um ein Architektenbüro zu bauen, klickst du erst auf den Button „Sicherheit“ und dann auf den „Architektenbüro“-Button. Achte darauf, dass es an einer Straße liegt, damit es richtig funktionieren kann.

Sobald das Architektenbüro bereit ist, schickt es Ingenieure los, die Schäden an allen Gebäuden beheben, an denen sie vorübergehen, und die den Bewohnern alles über Brandverhütung erklären.

Selbst wenn ein Feuer in einem deiner Gebäude ausbricht, ist nicht alles verloren. Ein Ingenieur läuft zu dem brennenden Gebäude und versucht, das Feuer zu löschen. Gelingt es ihm, bevor das Gebäude völlig von Flammen eingehüllt ist, kann das Gebäude gerettet werden. Gelingt es ihm nicht, ist das Gebäude verloren.

Stürzt ein Gebäude ein, ist es völlig zerstört. Nicht einmal der Ingenieur kann es retten.“



Architektenbüro

In der Stadt soll es nicht brennen? Der Bau der Schmiede des Hephaistos ist die Antwort. Hephaistos verhindert, dass Brände ausbrechen.

### Der Button „Gefahren“

„Um zu sehen, welche Gebäude der Stadt für Gefahren anfällig sein könnten, klickst du auf den Button ‚Gefahren‘. Dann siehst du die Ingenieure der Stadt bei der Arbeit. Vor jedem Wohnhaus der Stadt siehst du eine Säule. Je höher die Säule, desto größer die Chance, dass ein böses Schicksal das Gebäude ereilt. Wenn Ingenieure an Gebäuden vorbeigehen, siehst du die Säulen davor schrumpfen.“

Falls alle Gebäude in einem Stadtviertel hohe Säulen haben, solltest du dort vielleicht ein Architektenbüro bauen. Andernfalls stehen diese Gebäude vielleicht nicht mehr lange.“

Damit stieg Phaeton wieder in seinen Streitwagen. „Wenn ich es schaffe, mit diesem Streitwagen auf dem Boden zu fahren“, sagte Phaeton, „lässt mich Helios den Sonnenwagen vielleicht mal wieder über den Himmel steuern! Viel Glück, Demokrates.“ Phaeton rief seinen Pferden einen Befehl zu, woraufhin der Streitwagen mit beängstigender Geschwindigkeit die Straße hinunter raste.

Als Phaeton wegfuhr, schoss es Demokrates wieder durch den Kopf, wie schön es doch wäre, einen Schluck Wein zu trinken. Er wäre sogar mit einem Schluck Wasser zufrieden gewesen, aber da wurde ihm klar, dass es in der Stadt keine Brunnen gab. „Vielleicht besucht mich Poseidon und erklärt mir, wie ich meine Bürger mit Wasser versorge, obwohl es natürlich schön wäre, wenn ich zur Abwechslung einmal selbst eine Idee hätte“, dachte Demokrates. „Vielleicht kannst du ein anderes Problem allein lösen“, sagte eine Frau, „denn wir sind hier, um dein Wasserproblem zu lösen.“ Demokrates schaute auf und sah neunundneunzig Frauen vor sich stehen. „Wir sind die



Danaiden“, sagte eine der Frauen. „Wir sind aus der Unterwelt gekommen – wo wir dazu verflucht sind, den ganzen Tag über Wasser in Krüge zu füllen, die Löcher haben –, um dir etwas über Trinkwasser zu erzählen.“

## Brunnen

„Die einfachen Wohnungen der Stadt brauchen Wasser von einem Brunnen, damit sie erweitert werden können. Gehobene Wohnungen haben eine eigene Wasserversorgung, daher brauchen sie kein Wasser von einem Brunnen.“

Um einen Brunnen zu bauen, klickst du auf den ‚Brunnen‘-Button, den du siehst, wenn du den Button ‚Gesundheit und Sicherheit‘ anklickst. Achte darauf, dass der Brunnen an einer Straße liegt.

Wenn der Brunnen genügend Personal hat, schickt er Wasserträger mit Wasser in die umliegenden einfachen Wohnungen.“

## Der Button „Wasserversorgung“

„Um deine Wasserträger bei der Arbeit zu sehen“, fuhr eine der Danaiden fort, „klickst du auf den Button ‚Wasserversorgung‘. Die meisten Gebäude der Stadt werden dann ausgeblendet. Du siehst nur deine Brunnen und die Wasserträger, die in der Stadt unterwegs sind. Du siehst auch die Wohnungen der Stadt. Vor jedem Haus befindet sich eine blaue Säule. Je kürzer die Säule, desto länger ist es her, seit ein Wasserträger hier war, um die Wasserkrüge im Haus zu füllen.“

Mehr musst du nicht über Wasser wissen“, sagte die Danaide. Übrigens“, Demokrates, du hast nicht zufällig neunundneunzig Drachmen und ein bisschen Schweinefleisch bei dir? Charon ist unerbittlich, wenn es um das Geld für die Überfahrt geht, und wir würden Zerberus gern mit einem Häppchen verwöhnen, weil er so ein braves Hundchen ist.“ Demokrates antwortete niedergeschlagen, dass er kein Geld übrig hätte, und schilderte das Ungemach des Vormittags. Die Danaide unterbrach ihn mit den Worten: „Erspar uns dein Gejammer. Wir haben Menschen schon aus geringerem Anlass getötet.“ Damit begannen alle neunundneunzig Danaiden ihren langen Rückweg in die Unterwelt.



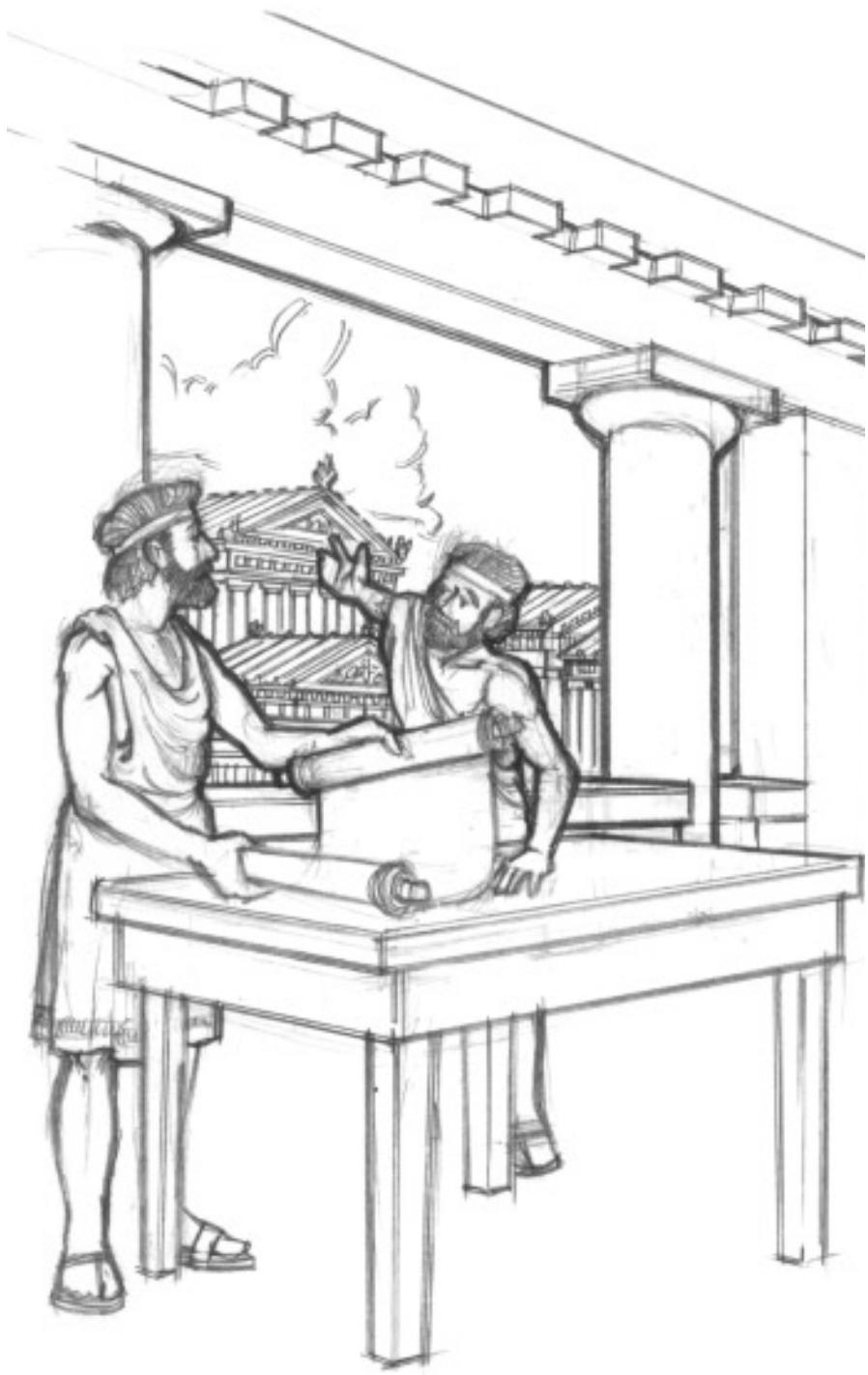
Brunnen

## **Verwaltung von Gesundheit und Sicherheit**

Um sich einen Überblick über Gesundheits- und Sicherheitsfragen in seiner Stadt zu verschaffen, sammelte Demokrates Informationen und ließ sie sich anzeigen, indem er auf den Button ‚Gesundheit und Sicherheit‘ klickte. Er konnte sehen, wie es um die Gesundheit in seiner Stadt stand und wie viel Unruhe es gab. Um einen detaillierteren Bericht zu erhalten, klickte Demokrates auf das Vergrößerungsglas. Der obere Teil des Fensters, das daraufhin erschien, zeigte Demokrates alles über die Gesundheit in seiner Stadt an. Es zeigte den aktuellen Gesundheitszustand und die Wahrscheinlichkeit, mit der eine Seuche ausbrechen würde. Außerdem informierte es darüber, welcher Teil der Stadt jüngst von einem Arzt besucht worden war und welcher Teil der Bewohner im vergangenen Monat gegessen hatte. Demokrates konnte auch sehen, ob jüngst Seuchen ausgebrochen waren.

Im Abschnitt ‚Sicherheit‘ wurde die Zahl der Architektenbüros und Wachposten in der Stadt angezeigt. Und auch, welche Verbrechen in letzter Zeit geschehen waren.





Als er sich in seiner Stadt umsah, wurde Demokrates warm ums Herz. Alles lief glatt. Wer Arbeit wollte, hatte sie, alle waren gesund, und er war sehr beliebt in der ganzen Stadt. Und er erwartete den Besuch seines teuren Freundes und Mitstreiters Theseus.

Als Theseus eintraf, unterzog er Demokrates' Stadt einer gründlichen Begutachtung. „Nicht übel“, sagte er, „aber es muss noch viel passieren, bevor die Stadt es mit meinem Athen aufnehmen kann. Welchen Steuersatz verlangst du denn momentan?“ Demokrates antwortete, dass er keine Steuern erhob. „Keine Steuern!“ rief Theseus aus. „Wie willst du alles bezahlen, was du brauchst, wenn du keine Steuern erhebst? Glaub mir, dein Volk wird gern bereit sein, einen gerechten Anteil für alles zu bezahlen, was es will, du musst es nur sagen. Es wird auch bereit sein, für dich zu kämpfen. Aber bevor dein Volk Steuern bezahlt oder für dich kämpft, braucht es ein Wahrzeichen, ein Symbol für den Ruhm seiner Stadt. Dieses Wahrzeichen ist der Palast.“

## Palast

„Um einen Palast zu bauen, klickst du erst auf den Button ‚Verwaltung‘ und dann auf den ‚Palast‘-Button. Du siehst einen roten Grundriss des Gebäudes. Den Grundriss kannst du durch Drücken der R-Taste drehen. Entscheide, wo du den Palast bauen willst, und wenn sich der Grundriss in ein grünes Geisterbild verwandelt hat, klickst du mit der Maus, um ihn zu platzieren. Achte darauf, dass der Palast an einer Straße liegt. Und noch was: In jeder Stadt kann es nur einen Palast geben.“

Die Leute wohnen gern in der Nähe des Palastes. Er ist eines der stattlichsten Gebäude in der Stadt; die Leute fühlen sich wichtig, wenn sie nahe am Sitz der Regierung wohnen.

Sobald der Palast gebaut ist, werden sich einige Männer deiner Stadt zu Militärkompanien organisieren, sofern deine Wohnungen weit genug entwickelt sind. Du wirst die Standarten der Kompanien um den Palast herum sehen.

Wenn du einen Palast hast, kannst du Steuern eintreiben. Außer dem Palast brauchst du natürlich noch ein paar Steuerbüros, um einzutreiben, was die Leute dir schulden.“



Der Button ‚Verwaltung‘

## Steuerbüro

„Du brauchst zwar einen Palast, damit du Steuern erheben kannst, aber nur die Steuereintreiber des Steuerbüros gehen von Tür zu Tür und sammeln das Geld ein.“

Um ein Steuerbüro zu bauen, klickst du erst auf den Button ‚Verwaltung‘ und dann auf den ‚Steuerbüro‘-Button. Achte darauf, dass das Steuerbüro an einer Straße liegt, damit es funktionieren kann.

Sobald das Steuerbüro bereit ist, schickt es Steuereintreiber los, um die umliegenden Wohnhäuser für die Steuer zu schätzen und jeden Monat das Geld einzutreiben.“



Steuerbüro

Damit die Steuerdrachmen wirklich sprudeln, muss die Pforte des Hades gebaut werden. Wenn Hades die Steuerbüros segnet, treiben sie mehr Steuern in den umliegenden Häusern ein.

## Einstellen des Steuersatzes

„Wenn du auf den Button ‚Verwaltung‘ klickst, wird der aktuelle Steuersatz in der Stadt angezeigt. Den Steuersatz kannst du mit den Scroll-Buttons ändern. Für dein Volk ist ein normaler Steuersatz absolut akzeptabel und es wird ihn bereitwillig bezahlen. Wenn du willst, dass dein Volk mehr bezahlt, kannst du den Steuersatz auf ‚Hoch‘, ‚Sehr hoch‘ oder ‚Wucher‘ setzen. Bei einem finanziellen Engpass kann eine Steuererhöhung für zusätzliche Mittel sorgen, aber deine Beliebtheit wird sinken, wenn du den hohen Satz länger erhebst.“

Falls du deinen großzügigen Tag hast, kannst du auch einen geringeren Steuersatz als erwartet oder gar keine Steuern verlangen! Wenn du unterdurchschnittliche Steuern erhebst, wird dich dein Volk ins Herz schließen.

Damit die Steuerdrachmen wirklich sprudeln, muss die Pforte des Hades gebaut werden. Wenn Hades die Steuerbüros segnet, treiben sie mehr Steuern in den umliegenden Häusern ein.

Wenn du einen Steuersatz festlegst, siehst du, wie viel Einnahmen er bringt. Du siehst auch den Prozentsatz deiner Bevölkerung, der als Steuerzahler registriert ist, und wie viel mehr deine Steuereintreiber sammeln könnten, wenn jeder Bürger in der Stadt registriert wäre. Falls nicht alle Bürger Steuern zahlen, solltest du mehr Steuerbüros bauen. Mit dem Button ‚Steuern‘ kannst du sehen, welche deiner Bewohner ungeschoren davonkommen.“

## Der Button „Steuern“

„Wenn du auf den Button ‘Steuern’ klickst, siehst du die Steuereintreiber durch die Stadt gehen, Leute für die Steuer registrieren und Geld kassieren. Außerdem siehst du alle Steuerbüros in der Stadt, den Palast und die Wohnhäuser. Vor jedem Haus ist eine Säule, die darauf hindeutet, wann zuletzt ein Steuereintreiber vorbeigekommen ist. Wenn ein Haus in diesem Jahr Steuern bezahlt hat, siehst du auch einen Stapel Münzen. Er zeigt an, wie viel Geld der Steuereintreiber in dem Haus kassiert hat. Wenn du den Cursor über das Haus schiebst, siehst du genau, wie viel Geld es ausgespuckt hat.“



Wenn du feststellst, dass bestimmte Viertel in deiner Stadt nicht von einem Steuereintreiber besucht werden und keine Steuern bezahlt haben, solltest du ein Steuerbüro in dem Viertel bauen.“

## Steuern, Wohnungen und Attraktivität

„Noch zwei Dinge musst du über Steuern wissen, Demokrates. Erstens: Menschen, die in schönen Häusern leben, zahlen mehr Steuern als Menschen, die in verwahrlosten Häusern leben. Zweitens: Menschen, die in Gegenden mit hoher Attraktivität leben, zahlen mehr Steuern als Menschen, die in Gegenden mit geringer Attraktivität leben. Menschen, die in Gegenden mit hoher Attraktivität leben, wissen die Schönheit zu schätzen, die sie umgibt, und sind bereit, dir mehr Geld zu zahlen. Um deine Steuereinnahmen zu maximieren, solltest du darauf achten, dass so viele Menschen wie möglich in guten Häusern leben und von schönen Dingen umgeben sind.“

## Einnahmen und Ausgaben

„Jetzt, wo du weißt, wie man Steuern eintreibt“, fuhr Theseus fort, „wäre wahrscheinlich der geeignete Zeitpunkt, dir zu sagen, wie man eine Gewinn bringende Stadt führt. Dafür gibt es nur eine Regel: Nimm mehr ein, als du ausgibst.“

Du kannst auf einen Blick sehen, wie es deiner Stadt finanziell geht, indem du auf dem Button ‘Verwaltung’ klickst. Du wirst sehen, ob die Stadt in diesem Jahr bisher Geld verdient oder verloren hat. Die Gesamtsumme in deiner Stadtkasse ist ganz oben zu sehen.

„Wenn deine Finanzen nicht so gut sind, wie du gedacht hast, klickst du auf das Vergrößerungsglas. Dann siehst du eine Liste aller Einkommensquellen und Ausgaben. Du siehst, wie viel Geld du im Jahr eingenommen und ausgegeben hast, und außerdem die Einnahme-/Überschussrechnung für das vergangene Jahr.“

Geld einnehmen kannst du durch Export, Steuern, Tribute, Geschenke und Abbau von Silber. Diese Einnahmequellen können alle recht lukrativ sein, aber auf manche hast du etwas mehr Einfluss als auf andere. Wenn du so viele Einnahmequellen wie möglich nutzt, wirst du eine profitable Stadt führen.

Den größten Einfluss hast du auf das Einkommen aus Steuern. Um optimale Steuern einzunehmen, musst du dafür sorgen, dass die meisten deiner Bürger – wenn möglich alle – als Steuerzahler registriert sind, und zwar besonders die in den gehobenen Wohnungen, da sie mehr bezahlen. Du kannst das Steueraufkommen verbessern, indem du die Viertel der Stadt attraktiver machst. Natürlich kannst du den Steuersatz jederzeit

STADTISCHE FINANZEN		
	VORHERIGES JAHR	BIS JETZT IN DISEM JAHR
EINKUNFTEN		
STEUER-EINNAHMEN	3693	245
EXPORTE	2739	0
GESCHENKE ERHALTEN	0	0
GESCHÜRTITES SILBER	0	0
TRIBUT ERHALTEN	0	0
GESAMTEINNAHMEN	6229	245
AUSGABEN		
IMPORTKOSTEN	2440	0
LOHNE	3510	283
BAU	755	0
BEISTECHUNG/TRIBUT GEZAHLT	0	0
GESCHENKE UND HILFEN	0	0
GESAMTAUSGABEN	6905	283
NETTO-EIN/AUSGANG	1776	-38
KONTOSTAND	4297	4259

**Städtische Finanzen.** Mit einem Klick auf den Button Verwaltung und dann auf das Vergrößerungsglas können die städtischen Finanzen genauer betrachtet werden. So kann man verfolgen, wie die Stadt Geld ausgibt und einnimmt.

anheben, aber bedenke, dass das den Bürgern deiner Stadt nicht gefallen wird, deine Popularität darunter leiden und die Unruhe wachsen könnte.

Auch auf Exporte kannst du recht gut Einfluss nehmen. Du kannst zwar nicht festlegen, welche Waren du verkaufen kannst, aber du kannst Schritte unternehmen, um dafür zu sorgen, dass du so viel exportierst, wie du kannst. Um herauszufinden, ob du mehr von einer Ware verkaufen kannst, die du exportierst, solltest du gegen Ende des Jahres auf die Weltkarte sehen. Wenn du auf die Städte klickst, mit denen du Handel betreibst, siehst du, wie viel von jeder Ware du ihnen verkauft hast und wie viel sie kaufen möchten. Falls du weniger verkauft hast, als sie kaufen möchten, solltest du vielleicht mehr von dieser Ware herstellen, um dein Einkommen zu steigern. Du kannst auch auf die Handelseinrichtung einer Stadt klicken, um zu erfahren, wie viel du in diesem Jahr verkauft hast.

Solltest du das Glück haben, Silbererzvorkommen auf deinem Land zu haben, musst du ausreichend Münzereien bauen, um den vollen Vorteil aus dieser Ressource zu schlagen.

Auf die beiden anderen Einnahmequellen – Tribut und Geschenke – hast du deutlich weniger Einfluss. Wenn du deine Kolonien und Vasallen gut behandelst, kannst du normalerweise davon ausgehen, dass sie jedes Jahr ihren Tribut bezahlen. Aber nicht alle deine Untertanen zahlen ihren Tribut in bar, und du hast keinen Einfluss auf die Höhe des Tributs. Weitere Informationen zum Thema ‚Tribut‘ findest du im entsprechenden Kapitel.

Schließlich erhältst du möglicherweise Geld von den Oberhäuptern anderer Städte, entweder als Geschenk oder auf deine Forderung hin. Du kannst jederzeit Geld fordern, sofern das Stadtoberhaupt, dem du die Bitte vorträgst, eine hinreichend hohe Meinung von dir hat. Städte, die dich mögen, geben vielleicht freiwillig Geld, wenn sie sehen, dass du Schulden hast.

Geld kann man so vielfältig ausgeben, wie man es verdienen kann. Du kannst Geld für Importe, Löhne, Baumaßnahmen und Tributzahlungen ausgeben, um feindliche Soldaten zu bestechen, die deine Stadt angreifen wollen, und für Geschenke und Unterstützung. Aber du kannst auch einiges tun, um diese Kosten zu senken.

Um die Kosten für Importe zu minimieren, solltest du nicht mehr importieren, als deine Stadt wirklich braucht. Du solltest außerdem, wenn möglich, Rohmaterialien statt fertiger Waren importieren. Rohmaterialien kosten normalerweise weniger als fertige Waren.



*Theseus unterricht seine Abenteuer, um Demokrates etwas über Steuern und Geld beizubringen.*

Theseus unterbricht seine Abenteuer, um Demokrates etwas über Steuern und Geld beizubringen.

Baukosten und Löhne gering zu halten, geht Hand in Hand. Du kannst die Baukosten niedrig halten, wenn du nur baust, was deine Stadt braucht. Damit bleiben auch die Lohnkosten gering. Je weniger Gebäude du hast, desto weniger Arbeitskräfte musst du bezahlen. Die Lohnkosten kannst du drücken, indem du die Löhne senkst, allerdings werden deine Bürger nicht viel von dir halten, wenn die Löhne zu weit in den Keller gehen.

Geld kannst du auch ausgeben, indem du Tribute zahlst und Geschenke machst. Für beides musst du nicht unbedingt Geld ausgeben, aber diese Ausgaben haben nicht nur Einfluss auf deine Stadtkasse. Wenn du Geld für Geschenke und Tribut ausgibst, beeinflusst das deine Beziehungen zu den anderen Städten in Griechenland.

Nun denn, Demokrates“, sagte Theseus. „Ich muss jetzt gehen. Danke für deine Gastfreundschaft und viel Glück.“

Als sich Theseus entfernte, kam ein zerzauster Mann zu Demokrates gelaufen. „Ich habe eine wunderbare Erfindung für dich“, sagte der Mann und zupfte an Demokrates‘ Mantel. „Stell dir vor! Mit meiner Erfindung kannst du Flüsse und andere Gewässer überqueren. Ich wollte sie Kumquat nennen, aber meine Frau fand das bescheuert. Sie hat mich überredet, die Erfindung ‚Brücke‘ zu nennen. Ich heiße übrigens Archimedes.“

## Brücken

„Baue eine Brücke über ein Gewässer, um zwei Landstücke miteinander zu verbinden. Um eine Brücke zu bauen, klickst du erst auf den Button ‚Verwaltung‘ und wählst dann den Button ‚Brücken‘ an. Du siehst ein kleines rotes Quadrat. Dieses Quadrat schiebst du an einen geraden Küstenabschnitt. Wenn das andere Ufer ebenfalls gerade und nicht zu weit entfernt ist, siehst du das grüne Geisterbild der Brücke erscheinen. Mit einem Mausklick platzierst du die Brücke.“

Falls das Gewässer, das du überbrückst, schmal ist, wird eine kleine Brücke gebaut. Andernfalls entsteht eine große Brücke. Deine Bauingenieure schätzen die Situation ein und entscheiden selbstständig, welche Brücke gebaut wird.

Wenn du eine Brücke baust, solltest du bedenken, dass Schiffe unter kleinen Brücken nicht durchfahren können. Du musst deshalb darauf achten, dass du kleine Brücken nicht so baust, dass sie Handelsschiffen den Weg zu den Piers deiner Stadt versperren oder eine Trireme in ihrer Bewegungsfreiheit einschränken.

Du solltest außerdem wissen, dass du keine zwei Brücken direkt nebeneinander bauen kannst. Die Fundamente einer Brücke nehmen unter Wasser einen ziemlich großen Raum ein und lassen keinen Raum für eine weitere Brücke.“





Der große Gott Apoll kam mit einem dreiköpfigen Gefolge in die Stadt. Der erste Gefolgsmann war ein gedrungener Bursche, der aussah, als könne er Demokrates' Kopf wie eine Traube zerquetschen. Der zweite war ein leicht gebeugter alter Mann. Und der dritte war ein gepflegter Mann, der sich recht anmutig bewegte. Hallo, Demokrates, sagte Apoll. Ich habe verfolgt, wie du deine Stadt baust, und muss sagen, du machst das wirklich gut. Aber sieh dir dein armes Volk an. Die einfachen Leute arbeiten und arbeiten, aber haben so wenig, worauf sie sich nach einem Tag harter Arbeit freuen können. Und deine armen Edelleute der Oberklasse! Sie verplempern sinnlos ihre Tage und haben nichts, das sie inspiriert. Deine Stadt braucht dringend kulturelle Abwechslung, bevor dein Volk an Langeweile zugrunde geht! An schrecklicher Langeweile!

Um deinen Bürgern dieses schreckliche Schicksal zu ersparen, habe ich drei meiner Lieblingsgriechen mitgebracht. Milo hier ist der beste Wettkämpfer Griechenlands. Sokrates sollte man nicht vorstellen müssen, aber falls doch, nun, er ist ein berühmter Philosoph. Und dieser gepflegte Herr hier ist Sophokles, ein geistreicher Stückeschreiber. Leider kann ich selbst nicht bleiben, aber diese Drei werden dir erzählen, wie man das Volk unterhält.

## Philosophie

Wenn du nicht willst, dass in deiner Stadt nur Schwachköpfe leben, begann Sokrates, musst du ihren Geist mit philosophischen Problemen stimulieren.

Als Erstes musst du eine Philosophenschule bauen, um den Philosophen die neuesten Denkweisen beizubringen. Um eine Philosophenschule zu bauen, wählst du erst den Button ‚Kultur‘ an und klickst dann auf den ‚Philosophie‘-Button. In der Liste, die erscheint, wählst du die ‚Philosophenschule‘ an und suchst die Stelle in deiner Stadt aus, an der du die Schule haben möchtest. Achte darauf, dass du die Philosophenschule an einer Straße baust, damit sie richtig funktionieren kann.

Sobald die Philosophenschule über Arbeitskräfte verfügt, bildet sie Philosophen aus. Aber diese Philosophen brauchen einen Platz, an dem sie den Massen die neuesten Theorien erklären können. Dieser Platz ist ein Podium.



Der Button Kultur



Philosophenschule



Podium

Um ein Podium zu bauen, klickst du wieder zunächst auf den ‚Philosophie‘-Button und wählst dann das ‚Podium‘ an. Vergiss nicht, das Podium durch eine Straße mit der Philosophenschule zu verbinden. Andernfalls können die Philosophen nicht zum Podium gelangen.

Wenn Philosophenschule und Podium über Arbeitskräfte verfügen, schickt die Schule einen Philosophen aus, der auf dem Podium spricht. Wenn der Philosoph von der Schule zu einem Podium geht, hat er ein bestimmtes Ziel vor Augen und beachtet keine Straßensperren. Wenn der Philosoph das Podium erreicht und spricht, brechen andere Philosophen vom Podium aus auf und belehren die Leute in ihren Häusern. Diese Philosophen beachten Straßensperren und kehren um, wenn sie an eine Sperre kommen.

Wenn dir auffällt, dass auf einigen Podien nicht regelmäßig Reden gehalten werden, musst du vielleicht mehr Philosophenschulen bauen. Eine Philosophenschule kann nur wenige Philosophen pro Monat ausbilden, daher brauchst du umso mehr Schulen, je mehr Podien du hast.

Wenn du sehen willst, wohin deine Philosophen gehen, klickst du den ‚Philosophen‘-Button an. Die meisten Gebäude und Menschen in der Stadt verschwinden, und du siehst nur die Philosophen sowie die Podien, Philosophenschulen und Wohnhäuser. Vor jedem Haus befindet sich eine Säule. Ist die Säule hoch, ist vor kurzem ein Philosoph an dem Haus vorbeigekommen. Niedrige Säulen zeigen an, dass längere Zeit kein Philosoph da war und die Bewohner des Hauses wahrscheinlich ziemlich dumm sind.



Nun weißt du alles, was du wissen musst, um dein Volk intellektuell zu stimulieren, sagte Sokrates abschließend.

## Leichtathletik

Hör zu, Demokrates! Ich habe die Menschen in deiner Stadt betrachtet, und weißt du, was ich gesehen habe? Schwache und schwabbelige Leute! Sieh mal her! sagte Milo und stupste Demokrates' Bauch an. Ganz weich! Wenn du nicht willst, dass deine Bürger Wackelpudding werden, musst du dafür sorgen, dass sie Sport treiben. Und damit sie trainieren können, musst du Gymnasien bauen.

Um ein Gymnasium zu bauen, klickst du so machomäßig, wie du nur kannst, auf den Button ‚Kultur‘. Dann klickst du mit aller Kraft auf den Button ‚Gymnasium‘. Danach stößt du einen Triumphschrei aus und vergewisserst dich, dass das Gymnasium an einer Straße steht, damit es funktionieren kann.

Wenn das Gymnasium bereit ist, schickt es Athleten los, die deine Bürger trainieren, damit sie stark und kräftig werden. Wenn du deine Athleten bei der Arbeit sehen willst, klickst du auf den ‚Athleten‘-Button. Die meisten Gebäude werden so platt wie meine Gegner, und du siehst die Gymnasien, Wohnhäuser und Athleten deiner Stadt. Vor jedem Haus befindet sich eine Säule. Ist die Säule hoch und mächtig wie ein Baum, ist vor kurzem ein Athlet vorbeigekommen und die Menschen in dem Haus haben trainiert. Ist die Säule niedrig wie eine kümmerliche Ameise, wurde das Haus längere Zeit nicht von einem Athleten besucht und die Menschen darin haben nicht trainiert.

Folge meinem Rat, Demokrates, und deine Bürger, die jetzt genau wie du verweichlichte Fettklöße sind, werden bald zu muskelbepackten Helden werden!

## Schauspiel

Philosophie und Leichtathletik sind schön und gut, begann Sophokles, aber nur eine Disziplin kann die Menschen zum Lachen und Weinen bringen. Und das ist das Schauspiel.

Manche Leute sind geborene Schauspieler, aber die meisten brauchen dazu eine Ausbildung. Um einen Schauspieler auszubilden, musst du als Erstes eine Schauspielschule bauen. Du klickst dazu erst auf den ‚Kultur‘-Button, dann auf den ‚Schauspiel‘-Button und wählst in der Liste schließlich die ‚Schauspielschule‘ an. Vergiss nicht, die Schauspielschule an einer Straße zu bauen.



Gymnasium



Schauspielschule

Die Schauspieler, die ihre Kunst in der Schauspielschule lernen, brauchen einen Ort, an dem sie auftreten können. Du baust ihnen ein Theater, indem du auf den ‚Schauspiel‘-Button klickst und in der Liste ‚Theater‘ anwählst. Das Theater muss an einer Straße gebaut werden, genau wie die Schauspielschule.

Sobald Theater und Schauspielschule genügend Arbeitskräfte haben, kommt ein Schauspieler aus der Schauspielschule und geht zum Theater. Da er genau weiß, wohin er will, wird er Straßensperren nicht beachten. Ist er in einem Theater angekommen, beginnt die Vorstellung, und du kannst die Schauspieler auf der Bühne bei ihren Aufführungen beobachten. Wenn ein Stück läuft, kommen andere Schauspieler aus dem Theater, ziehen durch die Straßen und lassen die Menschen wissen, dass eine Aufführung stattfindet. Diese Schauspieler kehren um, wenn sie eine Straßensperre sehen.

Vergiss nicht, dass eine Schauspielausbildung viel Zeit in Anspruch nimmt, daher kann eine Schule nur wenige Schauspieler pro Monat ausbilden. Wenn du siehst, dass manche Theater keine Vorstellung geben, musst du vielleicht mehr Schauspielschulen bauen.

Wenn du die Schauspieler deiner Stadt genauer beobachten willst, klickst du den ‚Schauspieler‘-Button an. Sofort werden fast alle Fußgänger und Gebäude von der Bühne deiner Stadt gefegt. Nur Schauspieler, Schauspielschulen, Theater und Wohnhäuser bleiben. Vor jedem Haus befindet sich eine Säule, die anzeigt, ob ein Schauspieler die Bewohner vor kurzem unterhalten hat. Ist die Säule niedrig, haben die Bewohner in letzter Zeit keine schöne Schauspielkunst genossen. Hohe Säulen bedeuten, dass sich die Bewohner erst kürzlich ein Schauspiel angesehen haben.

## **Wettkämpfe**

Übrigens, sagte Milo, Gymnasien trainieren nicht nur Athleten, sondern bringen auch gestählte Wettkämpfer so wie mich hervor. Ein Gymnasium bringt allerdings nur dann Wettkämpfer hervor, wenn es in der Stadt ein Stadion gibt.



Um ein Stadion zu bauen, klickst du mit Macht erst auf den Button ‚Kultur‘ und dann auf den ‚Stadion‘-Button. Wenn der große und eindrucksvolle Grundriss des Stadions erscheint,

kannst du das Gebäude drehen, indem du die Muskeln spielen lässt und die R-Taste drückst. Achte darauf, dass das Stadion an einer Straße liegt.

Ist das Stadion bereit, wird ein Wettkämpfer das Gymnasion verlassen (sofern du eines hast) und zum Stadion marschieren. Wenn ein Wettkämpfer vom Gymnasion zum Stadion geht, fegt er alle Straßensperren zur Seite, da er genau weiß, wohin er will.

Auch das Stadion schickt

Wettkämpfer aus,

aber diese Männer

beachten die Straßensperren.

Wenn das Stadion einen

Wettkampf veranstaltet, kannst du

sehen, wie die Wettkämpfer um Ruhm und Ehre kämpfen.

Eine Stadt kann nur ein Stadion haben, und wenn du als Gastgeber der panhellenischen Spiele fungieren möchtest, brauchst du ein funktionierendes Stadion.

Wenn du sehen willst, wo in der Stadt sich deine Wettkämpfer aufhalten, klickst du den „Wettkämpfer“-Button an. Die meisten Gebäude in der Stadt werden flach wie ein Diskus, und du siehst die Gymnasien, Stadien, Wohnhäuser und Wettkämpfer. Häuser mit einer hohen Säule wurden erst kürzlich mit einem spannenden Wettkampf unterhalten. Die mit niedriger Säule sind nicht in den Genuss von Leistungen gekommen, die nur ein Wettkämpfer bieten kann.

Nun, mein Freund, das ist weitgehend alles, was du über Kultur in deiner Stadt wissen musst, sagte Sophokles. Ja, stimmte Milo zu. Und wenn ich höre, dass du meinen Rat nicht befolgst, komme ich zurück und nehme dich in den Schwitzkasten, du kleiner Schmierling! Schierling? Hat jemand Schierling gesagt? fragte Sokrates besorgt, während sich die drei Männer entfernten.

## **Der Button Kultur**

Demokrates dachte über all das nach, was ihm die drei Männer erklärt hatten, und entschied, dass es durchaus lohnend sein könnte, alle seine Philosophen, Athleten, Schauspieler und Wettkämpfer zu betrachten. Daher kombinierte er „Philosophen“, „Athleten“, „Schauspieler“ und „Wettkämpfer“ zu einem großen „Kultur“-Button. Wenn er den „Kultur“-Button



anklickte, konnte er alle Philosophen, Athleten, Schauspieler und Wettkämpfer in seiner Stadt sehen. Säulen vor den Häusern zeigten ihm, wie vielfältig das kulturelle Angebot für seine Bewohner war. Je höher die Säule, desto breiter das kulturelle Angebot, zu dem der Haushalt Zugang hatte. Außerdem konnte Demokrates alle Podien, Philosophenschulen, Gymnasien, Theater und Schauspielschulen und obendrein das städtische Stadion im Auge behalten.

Wird Apoll verehrt,  
segnet er vielleicht  
die Theater, Podien,  
Gymnasien und  
Stadien der Stadt.  
In diesem Fall  
können sie der  
umliegenden  
Gegend noch mehr  
Gutes tun.

Während Demokrates noch überlegte, welche kulturelle Ablenkung er seinen Bürgern wohl als Erstes anbieten sollte, schwebte eine geflügelte Frau über seinem Kopf dahin, zog einige Kreise und landete. Junge, das war knapp, sagte die Frau. Ich fliege nichts ahnend dahin, als dieser Knabe vom Himmel herunter und fast auf mich fällt. Sah fast so aus, als wären seine Schwingen aus Wachs gewesen, man stelle sich das mal vor! Wie auch immer, ich bin Nike, die Siegesgöttin. Ich bin gekommen, um dir zu sagen, wie die Philosophen, Athleten, Schauspieler und Wettkämpfer deiner Stadt in der ganzen Welt Aufmerksamkeit erregen.

## Panhellenische Spiele

"Irgendwann im Lauf deiner Herrschaft werden vielleicht panhellenische Spiele abgehalten. Das sind insgesamt vier Spiele, und jedes Jahr finden andere statt. Olympische Spiele gibt es in den Jahren, die durch vier teilbar sind. Im Jahr nach den Olympischen Spielen finden die Isthmischen Spiele statt. Im Jahr darauf die Pythischen Spiele und im folgenden Jahr jeweils die Nemeischen Spiele. Danach ist es wieder Zeit für die Olympischen Spiele, und der Zyklus beginnt erneut.

Die Isthmischen, Pythischen und Nemeischen Spiele sind alle einer anderen kulturellen Disziplin gewidmet. Die Philosophen deiner Stadt werden zu den Isthmischen Spielen eingeladen, um ihr Wissen und ihre Genialität mit denen der anderen Philosophen Griechenlands zu messen. Wenn deine Philosophen die Spiele für sich entscheiden, kehren sie mit einem Kranz aus getrocknetem wilden Sellerie zurück. Die Athleten und Wettkämpfer deiner Stadt konkurrieren bei den Nemeischen Spielen um einen Kranz aus frischem wildem Sellerie. Und bei den Pythischen Spielen zeigen die Schauspieler deiner Stadt ihre Kunst. Sind sie siegreich, kehren sie mit einem Kranz aus getrockneten Lorbeerblättern zurück.

Bei den Olympischen Spielen treten alle an. Wenn deine Wettkämpfer bei den Olympischen Spielen gewinnen, bekommen sie einen Lorbeerkrantz.

Das ist alles schön und gut, aber wenn du die Spiele gewinnst, bekommst du viel mehr als nur eine Blätterkrone. Wenn deine Stadt eines der Spiele für sich entscheidet, sind die anderen Herrscher in Griechenland beeindruckt vom hohen Standard der kulturellen Aktivitäten, die du bieten kannst, und du wirst als Folge davon höheres Ansehen genießen. Außerdem kannst du ein Denkmal errichten, um die Leistungen deiner Wettkämpfer zu würdigen.

Wenn die Wettkämpfer deiner Stadt die Olympischen Spiele gewinnen, kann die Stadt vier Jahre später die Spiele selbst ausrichten, sofern du ein funktionierendes Stadion besitzt. Wenn es Zeit für die Spiele ist, marschieren Wettkämpfer aus ganz Griechenland in deine Stadt. Eigene Spiele auszurichten, ist eine große Ehre für deine Stadt. Andere Städte und ihre Herrscher werden von deiner Gastfreundschaft angetan sein, was dein Ansehen verbessert. Auch die Bewohner deiner Stadt werden erfreut sein und deine Beliebtheit wird steigen. Du kannst außerdem ein Denkmal zu Ehren dieses Ereignisses bauen. Falls deine Stadt ihre eigenen Spiele gewinnt, verdient sie sich damit das Recht, sie in vier Jahren wieder auszurichten.

Du verlierst allerdings die Möglichkeit, deine eigenen Spiele auszurichten, solltest du kein funktionierendes Stadion haben, wenn die Spiele beginnen sollen. Falls du das Recht verlierst, die Spiele auszurichten, springt eine andere Stadt in die Bresche, aber du wirst in diesem Jahr nicht an den Spielen teilnehmen dürfen.

Deine Stadt wird auch nicht an den Spielen teilnehmen dürfen, wenn du keine Ressourcen in die jeweilige kulturelle Richtung investiert hast. Gibt es zum Beispiel keine Philosophen in deiner Stadt, wirst du nicht eingeladen, an den Isthmischen Spielen teilzunehmen. Wen solltest du auch in den Wettstreit schicken? Einen Karrenzieher?

Apoll erhöht die Chancen der Philosophen, Athleten, Wettkämpfer und Schauspieler der Stadt, bei den panhel lenischen Spielen zu gewinnen.



Wenn du sehen willst, wie deine Chancen auf einen Sieg bei den Spielen stehen, musst du den ‚Kultur‘-Button anklicken. In dem Fenster siehst du alle Spiele aufgelistet und dazu die Chancen deiner Stadt, sie zu gewinnen. Detailliertere Informationen bekommst du, wenn du auf das Vergrößerungsglas klickst. Ein Fenster erscheint. Es zeigt dir die Zahl der Podien, Gymnasien und Theater, die deine Stadt besitzt. Du bekommst damit auch eine Vorstellung, wie groß der Anteil der Stadt ist, der Zugang



*Nike schildert die Freuden des Sieges und die Qualen der Niederlage.*

zum kulturellen Angebot hat. Falls die Stadt ein Stadion besitzt, ist es ebenfalls aufgelistet.

Unten im Fenster siehst du Ratschläge, wie du deine Chancen verbessern kannst, die nächsten panhellenischen Spiele zu gewinnen. Da ich die Siegesgöttin bin, will ich dir einen kleinen Tipp geben, was den Sieg bei den Spielen betrifft: je mehr, desto besser. Zum Beispiel: Je mehr Podien und Philosophenschulen du hast, desto besser sind deine Chancen, die Isthmischen Spiele zu gewinnen.

Werden in Griechenland keine Spiele abgehalten, listet der „Kultur“-Button auf, wie viele Bürger der Stadt Zugang zu jeder Art von Kultur haben. Wenn du auf das Vergrößerungsglas klickst, bekommst du wie üblich eine Liste der Podien, Theater und Gymnasien der Stadt angezeigt. Aber da keine Spiele stattfinden, bekommst du auch keinen Rat, wie du die nächsten gewinnen kannst!

Ich muss jetzt losfliegen, Demokrates, sagte Nike. Ich hoffe, deine Stadt hat Erfolg bei den panhellenischen Spielen, weil es schrecklich viel Spaß macht, sie zu gewinnen!



Prometheus, der erst kürzlich von Herkules befreit worden war, besuchte Demokrates' Stadt, um deren weltberühmte Gastfreundschaft zu genießen und sich die eine oder andere Vorstellung anzusehen. Als Demokrates hörte, dass sich der Titan in der Stadt aufhielt, sputete er sich, ihn zu finden. Demokrates hatte viele Fragen über die Götter und wusste, dass Prometheus sie beantworten konnte.

Als Demokrates Prometheus fand, hatte der es sich gerade mit einem Teller Zwiebeln gemütlich gemacht. Ah, Demokrates, sagte Prometheus. Bitte setz dich doch. Danke, dass ich in deiner schönen Stadt willkommen bin.

Demokrates setzte sich und brachte das Gespräch mit Prometheus auf die Götter. Du hast bei den Göttern gelebt, Prometheus. Sie waren alle schon sehr großzügig zu mir, und ich bin sicher, sie könnten mir noch mehr helfen.

Ich will dir ein kleines Geheimnis verraten, Demokrates, sagte Prometheus. Die Götter brauchen dich genau so sehr wie du sie. Sie sehnen sich nach der Aufmerksamkeit der Sterblichen und tun alles, was in ihrer Macht steht, damit du sie verehrst. Und wenn du einige von ihnen verehrst, können sie dir helfen, mit der rauen Umwelt Griechenlands zurechtzukommen.

Natürlich können sie auch rachsüchtig sein, wenn du etwas tust, das ihnen nicht gefällt. Ich muss gestehen, dass Zeus' Strafe für mich einfallsreich war. Allerdings muss ich sagen, eine Leber nachwachsen zu lassen, das hört sich eher an, als wäre es auf dem Mist von Dionysos gewachsen.

Jedenfalls kenne ich die Tricks der Olympier noch gut und habe die Gewohnheit, die Geheimnisse der Götter an Sterbliche zu verraten. Ich werde dir alles erzählen, was du wissen musst.

## Die Götter

Bei deinen Reisen werden dir zwölf Götter begegnen, aber nicht alle schenken dir gleichzeitig ihre Aufmerksamkeit. Es existiert eindeutig eine Hierarchie unter den Göttern, und die mächtigeren Götter übertrumpfen normalerweise die weniger mächtigen. Die Götter, denen du begegnen wirst, sind in der Reihenfolge ihres Ranges:

- Zeus, Herrscher des Olymp
- Poseidon, Herrscher der Meere
- Hades, Herrscher der Unterwelt
- Demeter, Göttin der Fruchtbarkeit



Der Button Mythologie

Athene, Göttin der Krieger, der Handwerker  
und der Weisheit  
Artemis, Göttin der Jagd  
Apoll, Gott der Prophezeiung  
Ares, Gott des Krieges  
Hephaistos, der Götterschmied  
Aphrodite, Göttin der Schönheit  
Hermes, der Götterbote  
Dionysos, Gott der Reben

Wenn du zu einem bestimmten Abenteuer aufbrichst, unterstützen dich einige dieser Götter und suchen deine Verehrung. Andere werden gegen dich sein und dir alle möglichen Hindernisse in den Weg legen.

## **Wohlgesonnene Götter**

Wohlgesonnene Götter kommen in deine Stadt und wollen dich überreden, sie zu verehren. Sie wollen dich für sich einnehmen, indem sie dir alle möglichen Wohltaten versprechen. Du verehrst eine Gottheit, indem du ihr zu Ehren ein Heiligtum in deiner Stadt baust. Je höher die Gottheit, desto teurer und größer ist ihr Heiligtum. Die Hochburg des Zeus zum Beispiel ist riesig, während der Hain des Dionysos im Vergleich dazu klein ist – aber für sich genommen natürlich immer noch recht groß.

## **Bau von Heiligtümern**

Um ein Heiligtum zu bauen, brauchst du als Erstes einen Vorrat Marmor, der in den Lagereinrichtungen der Stadt gelagert wird. Da jedes Heiligtum eine andere Größe hat, braucht jedes eine andere Menge Marmor für Fundamente und Stufen. Du kannst herausfinden, wie viel Marmor du brauchst, indem du erst auf den ‚Mythologie‘-Button und dann auf ‚Heiligtümer‘ klickst. Dort ist jedes Heiligtum aufgelistet, das du bauen kannst, ebenso, wie viel Marmor du brauchst und wie viele Drachmen das Gebäude kostet.

Wenn dein Marmor bereit ist und du genügend Geld in der Stadtkasse hast, baust du das Heiligtum, indem du auf ‚Heiligtümer‘ klickst und das gewünschte Heiligtum in der Liste anwählst. Wenn du ein Heiligtum ausgewählt hast, siehst du einen roten Grundriss des Gebäudes. Diesen Grundriss schiebst du an die Stelle, an der du das Heiligtum bauen möchtest. Wenn der Grundriss grün wird, kannst du das Gebäude platzieren. Bleibt es rot, dann blockiert etwas seinen Platz. Beseitige das Hindernis, wenn du kannst. Falls das

Hindernis nicht beseitigt werden kann, musst du eine andere Stelle für das Heiligtum finden.

Die größten Heiligtümer können schwer zu platzieren sein, weil du nicht den gesamten Grundriss sehen kannst. Wenn du versuchst, eines zu platzieren, schiebst du den Grundriss an die Stelle, an der du das Heiligtum bauen möchtest, und drückst die M-Taste. Der Grundriss des Heiligtums erstarrt und du kannst die Ansicht normal scrollen, um zu sehen, ob das Heiligtum platziert ist, wo du es haben willst, oder ob irgendwelche Hindernisse vereiteln können, dass du es dort baust.

Du kannst ein Heiligtum auch drehen, ehe du es platzierst, indem du die R-Taste drückst.

Bedenke, dass Heiligtümer Zugang zu einer Straße brauchen, damit sie richtig funktionieren. Sie steigern die Attraktivität der Umgegend übrigens ganz enorm.

Fundament und Stufen eines Heiligtums zu platzieren ist aber erst der Anfang. Um das Heiligtum zu vollenden, brauchst du die Hilfe von Kunsthändlern einer Kunsthändlerergilde und Vorräte an Marmor, Holz und Skulpturen. Um eine Kunsthändlerergilde zu errichten, klickst du erst auf den Button ‚Mythologie‘ und dann auf den ‚Kunsthändlerergilde‘-Button. Kunsthändlerergilden müssen an einer Straße liegen, damit sie funktionieren. Kunsthändler sind in der Regel laut und aufdringlich, ihr ständiges ausgelassenes Feiern lässt die Attraktivität einer Gegend rapide sinken.

Wenn die Kunsthändlerergilde genügend Arbeitskräfte hat, schickt sie einen Trupp Kunsthändler zur Baustelle des Heiligtums. Die Kunsthändler warten an der Baustelle, bis ein Ochsenkarren ihnen das Material bringt, das sie brauchen. Der Ochsenkarren kann von einem Lagerhaus oder einer Handelseinrichtung kommen, die die von den Kunsthändlern benötigten Waren verkauft. Kunsthändler dürfen kein Material benutzen, das in Handelseinrichtungen auf den Export wartet.

Kunsthändler nehmen nur große Lieferungen von Baustoffen an. Diese Materialien werden mit Ochsenkarren zur Baustelle gebracht. Da die Kunsthändler nur große Lieferungen annehmen, wartet der Ochsenkarren, bis vier Ladungen Baumaterial in einer einzigen Lagereinrichtung vorrätig sind. Skulpturen transportiert der Ochsenkarren jeweils einzeln.



Kunsthändlerergilde

Je mehr Kunsthanderwerkergilden du hast, desto mehr Kunsthanderwerker arbeiten an einem Heiligtum. Du musst allerdings darauf achten, dass du ausreichend Material für die Kunsthanderwerker hast, sonst stehen sie untätig herum.

Du kannst den Überblick über den Bau von Heiligtümern behalten, indem du auf die Baustelle rechtsklickst. Ein Fenster erscheint. Es zeigt, wie nahe das Heiligtum der Vollendung ist und welche Ressourcen es noch benötigt. Du kannst außerdem sehen, wenn der Bau aus bestimmten Gründen eingestellt wurde.

## **Heiligtümer**

Der Tag, an dem ein Heiligtum fertig gestellt wird, ist ein ganz besonderer Tag. Der Gott, dem du das Heiligtum gebaut hast, fühlt sich geschmeichelt und belohnt dich mit speziellen Geschenken. Schon allein die Tatsache, dass du das Heiligtum der Gottheit in deiner Stadt hast, bringt dir bereits Wohltaten, und der Gott erhört deine Gebete und segnet vielleicht einige Gebäude der Stadt. Du weißt, dass ein Gebäude gesegnet wurde, wenn es oben magisch funkelt.

Dies nun sind die Heiligtümer und Wohltaten, die sie bringen:

**Hochburg des Zeus.** Wenn du die Hochburg von Zeus baust, schenkt dir Zeus, der Herrscher des Olymp, ein Orakel, das die Zukunft vorhersagen kann. Zeus selbst wird dir gegen jeden anderen Gott zur Seite stehen, der es wagt, einen Fuß in deine Stadt zu setzen. Andere Herrscher Griechenlands werden merken, dass Zeus dir wohlgesonnen ist, und du wirst in ihrer Achtung steigen. Manchmal wird Zeus durch deine Stadt gehen und sich an ihrem Anblick laben. Bei diesen Ausflügen wird er ab und zu ein Gebäude segnen. Da er der mächtigste Gott ist, kann er den Segen jedes Gottes geben. Du kannst auch zu Zeus beten. Falls er deine Gebete erhört, wird er persönlich die nächste Armee vernichten, die in deine Stadt eindringt. Solltest du in großer Gefahr sein, kann Zeus dir den Segen auf eigene Initiative hin geben.



Zeus

**Gestade des Poseidon.** Poseidon, der Herrscher der Meere, wird äußerst erfreut sein, wenn du ihm sein Heiligtum baust. Er wird seinen Kraken schicken, damit er in den Gewässern deiner Stadt schwimmt und alle Feinde tötet, die in sie eindringen. Er wird Seeigel und Fische überreden, sich schneller fangen zu lassen. Poseidon wird auch durch deine Stadt schlendern ... ähem, schwimmen ... und dabei Fischerhäfen und Seeigelkais segnen. Fischerhäfen und Seeigelkais, die gesegnet wurden, sind produktiver. Der vielseitige Poseidon ist außerdem der Schutzherr der Pferde und kann auch Pferdehöfe segnen. Wenn sie gesegnet sind, erscheinen auf magische Weise mehr Pferde auf den Pferdehöfen. Poseidon schenkt dir Meeresfrüchte, wenn in deiner Stadt die Nahrung knapp wird, und du kannst für diesen Segen zu ihm beten.



Poseidon



Hades

**Pforte des Hades.** Wenn du das Heiligtum von Hades baust, wird der Herrscher der Unterwelt dir sein Lieblingstier Zerberus leihen, das dann durch die Stadt wandert und Feinde angreift. Die Pforte besitzt außerdem einen Vorrat an Silbererz, das Minenarbeiter einer Münzerei einsammeln können. Hades kann Steuerbüros, Münzereien und Gießereien segnen. Wenn ein Steuerbüro gesegnet ist, zahlen die Häuser in der Umgebung mehr Steuern. Wird eine Münzerei oder Gießerei gesegnet, ist sie produktiver. Schließlich kannst du zu Hades um Geld beten. Falls Hades von sich aus bemerkt, dass du knapp bei Kasse bist, gibt er dir vielleicht Geld oder sorgt dafür, dass einer deiner Verbündeten dir die Mittel gibt.



Demeter

**Garten der Demeter.** Fruchtbare Wiesen umgeben den Garten der Demeter, der Göttin der Fruchtbarkeit. Du kannst das Land für Farmen, Viehzucht und Plantagen nutzen. Bei ihren Spaziergängen durch deine Stadt segnet Demeter deine Farmen, sodass sie mehr Lebensmittel erzeugen. Demeter füllt dein Silo möglicherweise auch nach eigenem Ermessen, wenn sie bemerkt, dass dir die Nahrungsmittel ausgehen. Du kannst auch zu Demeter beten, damit dir dieser Segen zuteil wird.



Athene



Artemis



Apoll

**Laube der Athene.** Wenn du die Laube für Athene, die Göttin der Krieger, der Handwerker und der Weisheit baust, schenkt sie dir eine Laube heiliger Olivenbäume, die Landarbeiter aus einem Landarbeiterlager hegen und abernten können. Sie gibt außerdem den Soldaten deiner Stadt mehr Kraft und verteidigt deine Stadt persönlich, sollte sie angegriffen werden. Wenn Athene einen Ausflug in deine Stadt unternimmt, kann sie deine Wollsammelstellen und Olivenpressen segnen. Wurden diese Gebäude gesegnet, sind sie eine Zeit lang produktiver. Du kannst zu Athene um Oliven und Olivenöl beten, und sie gewährt dir diesen Segen vielleicht von selbst, wenn sie feststellt, dass deine Vorräte knapp werden.

**Tiergarten der Artemis.** Artemis, die Göttin der Jagd, leiht dir zwei Kompanien tapferer Amazonenkriegerinnen. Sie geht durch deine Stadt und jagt alle Raubtiere, die sie ein anderes Tier oder einen Menschen töten sieht. Der Wildschwein-Jagdhof erhält ihren Segen. Ist er gesegnet, stellen die Jäger des Hofes fest, dass ihre Speere immer treffen und sie erfolgreicher sind. Bete zu Artemis, wenn du willst, dass sie dir Schweinefleisch bringt. Sie wird dir diesen Segen von sich aus gewähren, wenn sie merkt, dass deine Nahrungsmittelvorräte knapp werden.

**Orakel des Apoll.** Apoll ist der Gott der Prophezeiung. Wenn du sein Heiligtum baust, lässt er dich sein Orakel befragen, mit dem du die Zukunft vorhersagen kannst. Der Gott schenkt den Philosophen, Athleten, Schauspielern und Wettkämpfern deiner Stadt mehr Talent, womit ihre Chancen steigen, bei den panhellenischen Spielen zu gewinnen. Apoll wird auch alle Ungeheuer töten, die deine Stadt angreifen. Wenn der Gott einen Spaziergang macht, kann er deine Podien, Gymnasien, Theater und das Stadion segnen. Wenn diese Gebäude gesegnet sind, kommen mehr Fußgänger aus ihnen heraus, um die Umgegend zu unterhalten. Wenn Apoll deine Gebete erhört, befreit er die Stadt von Seuchen und verbessert die Gesundheit deiner Bürger. Diesen Segen gewährt er möglicherweise auch von sich aus, wenn er merkt, dass eine Seuche ausgebrochen ist.

**Festung des Ares.** Ares, der Gott des Krieges, überlässt dir zwei Kompanien seiner tapferen Spartanerkrieger, wenn du seine Festung baust. Außerdem wird er gelegentlich mit seinem Drachen spazieren gehen und sein Schoßtier einen Eindringling, Wolf oder wilden Eber verspeisen lassen. Bete zu Ares, wenn er deine Soldaten in eine Schlacht bei einer anderen Stadt begleiten soll. Ares liebt einen guten Kampf und geht deshalb manchmal freiwillig mit deinen Soldaten.



Ares

**Schmiede des Hephaistos.** Ehrst du Hephaistos, den Götterschmied, mit einem Heiligtum, schenkt er dir die Gaben der Schmiede. Kupfer liegt vor dem Heiligtum, Minenarbeiter einer Gießerei können das Erz herausholen. Hephaistos verhindert auch, dass die Gebäude deiner Stadt niederbrennen. Wenn Hephaistos durch deine Stadt geht, segnet er einige deiner Waffenschmieden und Bildhauerateliers. Wenn die Gebäude gesegnet sind, stellen die Arbeiter fest, dass mit Bronze viel leichter zu arbeiten ist und sie mehr Rüstungen und Skulpturen herstellen als sonst. Wenn du zu Hephaistos betest, wird er deine Gebete erhören und dir Talos überlassen, seinen Mann aus Bronze. Talos wird deine Stadt ein paar Monate vor Angriffen schützen. Wenn Hephaistos merkt, dass du in Schwierigkeiten bist, schickt er Talos vielleicht von sich aus.



Hephaistos

**Oase der Aphrodite.** Aphrodite, die Göttin der Schönheit, macht deine Stadt so attraktiv, dass keiner sie verlassen will. Solange die Oase der Aphrodite in der Stadt aktiv ist, wird niemand auswandern. Sie sorgt auch dafür, dass die Stadt attraktiver für ihre Bewohner wird. Und falls Ares, Hephaistos, Hermes oder Dionysos in deine Stadt kommen und Ärger machen, jagt Aphrodite sie davon. Bei ihren Spaziergängen segnet sie deine Wohnhäuser, die dann mehr Bewohner anlocken, falls noch Platz ist. Wenn Aphrodite deine Gebete erhört, segnet sie alle Wohnhäuser deiner Stadt mit mehr Bewohnern. Sie gewährt dir diesen Segen vielleicht freiwillig, wenn sie merkt, dass die Wohnhäuser deiner Stadt größtenteils leer stehen.



Aphrodite



Dionysos

**Hain des Dionysos.** Dionysos, der Gott der Reben, sieht ungern eine Stadt ohne Wein. In seinem Heiligtum gibt es einen Hain mit Reben, deren Trauben die Arbeiter des Landarbeiterlagers lesen können. Das Leben ist ein Fest, wenn Dionysos zugegen ist, und die Menschen haben so viel Spaß, dass keine Unruhe aufkommt. Wenn er durch deine Stadt torkelt, segnet Dionysos die Kelttereien. Sind sie gesegnet, können die Winzer mehr Wein als sonst produzieren. Du kannst zu Dionysos um mehr Wein beten. Falls er dich erhört, bringen seine Satyre das köstliche Getränk. Er gibt dir vielleicht auch von sich aus Wein, wenn er merkt, dass sein Lieblingsgetränk knapp ist.

Die Götter gewähren dir ihren Segen, solange ihre Heiligtümer richtig funktionieren. Damit ein Heiligtum richtig funktioniert, erklärte Prometheus, müssen darin regelmäßig Opfer dargebracht werden.

## Opfer

Die Götter erwarten, dass du ihnen Opfer darbringst. Ah, Opfer. Das erinnert mich an die gute alte Zeit, als ich Zeus überreden konnte, nur Haut und Knochen der Tiere zu nehmen, die ihr Sterblichen geopfert habt. Wie auch immer, die Priester eines Heiligtums ziehen gelegentlich los, um eine Ziege oder ein Schaf als Opftier zu suchen. Falls es in der Stadt keine Ziegen oder Schafe geben sollte, wird der Priester Nahrungsmittel aus einem Silo holen. Falls die Priester über einen längeren Zeitraum keine Opfer finden können, wird die Gottheit denken, du hättest ihr den Rücken gekehrt, und du verlierst die Wohltaten des Heiligtums.

## Gebet

Einer der Vorzüge eines Heiligtums ist, dass es die Möglichkeit bietet, zu einem Gott zu beten. Um zu einem Gott zu beten, musst du auf sein Heiligtum rechtsklicken. Ein Fenster erscheint. Darin siehst du einen Button, auf dem steht: „Beten Sie zur großen Gottheit ...“. Du klickst auf diesen Button, um dem Gott dein Anliegen vorzutragen. Falls die Gottheit dein Gebet erhört, wird sie es dich wissen lassen.

Die Götter sind zwar durchaus bereit, dir zu helfen, erhören aber nicht jede Bitte. Wenn du sie zu oft um Hilfe bittest, ignorieren sie dich völlig.



*Prometheus dachte an den Adler zurück, der ihn täglich besuchte. Tja,  
lieber Leber als gar kein Tran ...*

## Das Orakel befragen

Sowohl die Hochburg des Zeus als auch das Orakel des Apoll besitzen beide ein Orakel, das die Zukunft vorhersagen kann. Das Orakel zu befragen funktioniert ähnlich wie ein Gebet. Du rechtsklickst auf die Hochburg oder das Orakel und klickst dann auf den Button ‚Orakel befragen‘. Falls das Orakel auf deine Bitte reagiert, macht es eine Prophezeiung.

Das Orakel wird nicht immer auf deine Fragen antworten, besonders dann nicht, wenn es erst kürzlich eine Vorhersage für dich gemacht hat.

## Quests

Manchmal bitten dich wohlgesonnene Götter um einen Gefallen in Form eines Quests. Wenn sie dich bitten, einen Quest zu erfüllen, sagen sie dir alles, was du wissen musst, um den Quest erfolgreich zu beenden. Manchmal bitten dich auch Götter, die du während eines bestimmten Abenteuers nicht gesehen hast, auf einen Quest zu gehen.

## Feindselige Götter

Sind die Götter dir wohlgesonnen, ist alles gut. Doch leider sind die Götter nicht immer nett. Wenn ein Gott dich als Störenfried betrachtet, kann er dir einige interessante Hindernisse in den Weg legen.

## Wenn Götter angreifen

Götter können versuchen, dir eine Beleidigung heimzuzahlen, indem sie deine Stadt persönlich angreifen. Jeder Gott greift einen bestimmten Teil deiner Stadt an:

**Zeus.** Zeus sorgt für allgemeines Chaos. Er zerstört erst den Palast der Stadt, dann sucht er andere Gebäude, die er zerschmettern kann. Er kann den Fluch jeder Gottheit aussprechen; Händler betreten übrigens keine Stadt, die von Zeus verflucht wurde.

**Poseidon.** Poseidon richtet seinen Zorn gegen Gebäude, die mit Wasser zu tun haben. Triremenhäfen, Seeigelkais und Fischerhäfen können seinem Zorn nicht entrinnen. Wenn er diese Gebäude verflucht, funktionieren sie so lange nicht mehr, bis der Fluch von ihnen genommen wird. Handelsschiffe riskieren Poseidons Zorn nicht und laufen deine Stadt nicht an, bis sie sicher sind, dass Poseidon fort ist.

**Hades.** Hades entführt gern Menschen zu sich in die Unterwelt. Wenn er angreift, wandert jeder Fußgänger der Stadt in die Unterwelt, und deine Straßen sind gespenstisch leer. Hades verflucht besonders Gießereien und Münzereien, die nicht funktionieren, solange sie verflucht sind.

**Demeter.** Die Göttin der Fruchtbarkeit macht deine Stadt unfruchtbare. Wenn sie sich gegen dich wendet, vernichtet sie mit Vorliebe jegliche Feldfrüchte und tötet Schafe und Ziegen.

**Athene.** Wenn Athene Rache übt, schwächt sie vorzugsweise die Verteidigung der Stadt, indem sie Stadtmauer und Türme unbemannt lässt. Außerdem bereitet sie dem Olivenölgewerbe der Stadt Schwierigkeiten.

**Artemis.** Wenn du Artemis beleidigst, wird sie gemeinsam mit ihren Amazonen die Stadt angreifen. Außerdem tötet sie einige deiner Jäger und lässt die Wolfsrudel in deiner Stadt erstarken.

**Apoll.** Wenn Apoll beleidigt ist, lässt er mit Vorliebe Seuchen ausbrechen. Außerdem hindert er die kulturellen Einrichtungen der Stadt daran, die Massen zu unterhalten.

**Ares.** Wenn Ares unzufrieden mit dir ist, marschiert er zusammen mit einer Armee von wilden und gemeinen Spartanern in deine Stadt ein.

**Hephaistos.** Erzürnst du den Götterschmied, wird Hephaistos zum Brandstifter und steckt einige Gebäude deiner Stadt in Brand. Außerdem gefällt es ihm, das Metall in deinen Bildhauer-Ateliers so spröde zu machen, dass man es für nichts mehr verwenden kann.

**Aphrodite.** Wenn du Aphrodite erzürnst, entführt sie Leute aus deiner Stadt. Alle Fußgänger in der Stadt folgen der Göttin wie in Trance und verlassen mit ihr die Stadt, und auch ein Teil der restlichen Bevölkerung wandert mit.

**Hermes.** Hermes ist der Götterbote, aber auch der Gott der Diebe. Wenn Hermes angreift, stiehlt er einen Teil deines Geldes und macht die Straßen für Reisende und Handelskarawanen unsicher.

**Dionyso**s. Dionysos kommt in deine Stadt, scheucht die Fußgänger hinweg und hinterlässt die Straßen entvölkert. Außerdem verflucht er die Reben der Stadt.

Zusätzlich zu alledem haben die Götter für gewöhnlich noch ein paar Tricks im Ärmel. Man kann nie wissen, womit sie einem das Leben schwer machen werden.

Wenn ein Gott zu beschäftigt ist, um deine Stadt persönlich anzugreifen, kann er stattdessen auch ein Ungeheuer schicken.

## Ungeheuer

Ungeheuer können Menschen töten, Gebäude zerstören und ganz allgemein Ärger machen.

Dabei sind Ungeheuer nicht durch und durch böse. Sie tun für gewöhnlich, was ihr Gott ihnen befiehlt, und wenn dieser Gott gute Absichten hat, kann sein Ungeheuer dir auch helfen. Feindselige Götter hingegen können Ungeheuer lossetzen, um dich anzugreifen. Manchmal handeln Ungeheuer auch aus freien Stücken. Zu den Ungeheuern gehören:

**Der Zyklop.** Dieses einäugige Monster ist Zeus' Augenstern.

**Der Krake.** Poseidon zählt den Kraken, ein schreckliches Meeresungeheuer, zu seinen Lieblingen.

**Zerberus.** Dieser dreiköpfige Hund der Unterwelt ist das Lieblingstier von Hades.

**Die Medusa.** Die Frau mit dem Schlangenhaaren, die recht häufig Demeters Befehle ausführt, verwandelt alle, die sie ansehen, in Stein.

**Die Hydra.** Dieses Wesen mit den vielen Köpfen beißt und sticht gern. Wenn es nicht seinen eigenen Interessen nachgeht, dient es Athene.

**Der kalydonische Eber.** Dieser monströse Eber spießt Menschen gern mit seinen Stoßzähnen auf. Wenn er nicht aus freien Stücken angreift, ist Artemis seine Herrin.

**Die Scylla.** Noch eines von vielen Geschöpfen mit mehreren Köpfen. Die Scylla gehorcht Apoll, wenn sie nicht auf eigene Faust handelt.

**Der Drache.** Der feuerspeiende Drache ist eine der liebsten Waffen von Ares. Wenn Ares keine Arbeit für den Drachen hat, sucht er sich selbst welche.

**Talos.** Hephaistos hat Talos aus Bronze gemacht. Obwohl Talos seine Existenz Hephaistos verdankt und ihm gehorcht, hat er auch einen eigenen Willen.

**Hektor.** Hektor, ein großer troianischer Krieger, steht häufig im Dienste der Aphrodite. Er ist ein Freigeist und folgt oft auch seinem eigenen Schlachtplan.

**Der Minotauros.** Halb Mensch, halb Stier, Gemeinheit im Doppelpack – diese Bestie gehorcht häufig Hermes' Befehlen.

**Die Maenade.** Wird sie in Wut versetzt, reißt diese wahnsinnige Frau Menschen mit bloßen Händen in Stücke. Sie gehört dem Kult des Dionysos an, kann aber auch selbständig handeln.



Wenn ein Ungeheuer dein Feind ist, kannst du es auf unterschiedliche Weise töten. Verfügst du über viele Elitesoldaten, kannst du die Bestie vielleicht erlegen. Apoll kann Ungeheuer töten, ist aber der einzige Gott, der es tut. Die anderen Götter versuchen gar nicht erst, Ungeheuer zu töten; es ist unter ihrer Würde.

Eine bessere Möglichkeit, ein Ungeheuer zu töten, besteht darin, einen Helden zu finden, der es bekämpft.

## Helden

Tapfere Abenteurer ziehen durch Griechenland und suchen nach aufregenden Herausforderungen. Diese Helden kommen gern in deine Stadt, wenn du ihnen eine Herausforderung zu bieten hast, zum Beispiel ein Ungeheuer töten oder einen Quest – sofern sie deine Stadt ihrer Anwesenheit wert erachten. Folgenden Helden kannst du begegnen:

**Herkules.** Herkules, ein Sohn des Zeus, dessen Stärke in ganz Griechenland bekannt ist. Wenn du ein Problem mit Zerberus oder der Hydra hast, ist Herkules genau der Richtige.

**Achill.** Dieser Veteran ist weit herumgekommen. Er kann es mit Hektor und der Maenade aufnehmen.



**Odysseus.** Dieser berühmte Wanderer ist listenreich und stark. Er weiß, wie man gegen Die Scylla und die Zyklopen kämpft.

**Iason.** Als großer Anführer behält Iason die Oberhand bei Kämpfen mit Talos und dem Drachen.

**Theseus.** Theseus hat eine lange und aufregende Laufbahn hinter sich und arbeitet nach wie vor an seiner Legende. Er kann es als Einziger mit dem Minotauros und dem kalydonischen Eber aufnehmen.

**Perseus.** Perseus, ein jüngerer Held, beginnt gerade erst mit dem Aufbau seiner Legende. Die Medusa und Der Krake sind seine Gegner.

Wenn du einen guten Grund hast, einen Helden in deine Stadt zu holen, kannst du eine Heldenhalle bauen. Eine Heldenhalle baust du, indem du erst auf den „Mythologie“-Button klickst und dann auf die „Heldenhalle“. Achte darauf, dass das Gebäude mit einer Straße verbunden ist.

Wenn die Halle gebaut ist, rechtsklickst du darauf, um zu sehen, was du noch brauchst, damit deine Stadt würdig ist, einen Helden zu empfangen. Nach der Erfüllung einer Bedingung wird diese in der Liste abgehakt.

Wenn ein Held eintrifft, kündigt er sich an und schlägt seine Zelte in der Heldenhalle auf. Falls sich ein Ungeheuer oder eine andere Bedrohung in der Stadt befindet, weiß er, was zu tun ist.

Falls du einen Helden losschickst, um einen Quest zu erfüllen, musst du den Helden nur wissen lassen, wann er aufbrechen und den Quest vollenden soll. Um ihn auf den Weg zu schicken, wählst du „Zusammenfassung“ an und klickst auf den kleinen grünen Button. Oder du kannst in der Zusammenfassung auf das Vergrößerungsglas klicken. Du findest den Quest in der Liste, die dann erscheint. Wenn du auf den Quest klickst, bricht der Held auf.

## Überblick über Götter, Ungeheuer und Helden

Damit du den Überblick über all diese mythologischen Wesen behältst, klickst du auf den Button ‚Mythologie‘. Du siehst eine Liste aller Heiligtümer, die du in deiner Stadt gebaut hast oder baust sowie deren aktuellen Status. Darunter findest du die Namen von Göttern und Ungeheuern, die die Stadt gerade angreifen. Wenn du auf den Namen eines Gottes oder Ungeheuers klickst, gelangst du direkt zu der mythischen Gestalt oder deren Heiligtum.

Wenn du mehr wissen willst, klickst du auf das Vergrößerungsglas. Ein Fenster erscheint. Es listet alle wohlgesonnenen Gottheiten auf, denen du ein Heiligtum gebaut hast oder baust. Wenn du gerade dabei bist, einem Gott ein Heiligtum zu bauen, siehst du einen kurzen Lagebericht zu den Bauarbeiten. Wenn ein Heiligtum fertig ist, siehst du die Wahrscheinlichkeit, mit der Gott dein Gebet erhört. Unter den Göttern, die du verehrst, findest du eine Liste aller anderen Götter, die dir wohlgesonnen sind.

Informationen über die Helden in der Stadt und das, was sie gerade treiben, findest du unter der Liste der wohlgesonnenen Götter. Danach werden die feindseligen Götter aufgelistet, und auch, ob sie deine Stadt gerade angreifen oder ein Ungeheuer geschickt haben, um dich anzugreifen.

Schließlich kannst du auf den Button ‚Unsterbliche‘ klicken, um alle Götter, Ungeheuer und Helden zu sehen, die deiner Stadt ihre Aufwartung machen. Wenn du diesen Button anklickst, verschwinden die meisten Gebäude und Fußgänger der Stadt, abgesehen von mythologischen Wesen, Heldenhallen und Heiligtümern. Die Säule vor jedem Heiligtum zeigt an, wann dem Gott zuletzt ein Opfer dargebracht wurde. Je höher die Säule, desto kürzer ist der Zeitraum seit dem letzten Opfer. Ist die Säule niedrig, wurde in dem Heiligtum lange Zeit kein Opfer dargebracht und es läuft Gefahr, inaktiv zu werden.

Tja, und das ist alles, was ich über die Götter weiß, sagte Prometheus. Die Zeit ist gekommen, da ich weiter ziehen muss, aber wir werden uns bestimmt wiedersehen. Bis dahin verabschiede ich mich und hoffe, die Götter mögen zu dir gütiger sein, als sie es zu mir gewesen sind!

**MYTHOLOGIE**

VIEFHÄLTIGE GOTTESSEIN IN IHRER STADT

**ARES**      **HEILSTUM BRAUCHT PRIESTER**

ANDERE WOHLGESONNENE GÖTTEN IN DIESEM ABENTEUER

DIMETEUR  
APOL  
ARTEMIS  
AFRODITE  
HERMES  
ATHENE

FENDSELIGE GÖTTEN IN DIESEM ABENTEUER

HERRSCHER DES OLYMP - ZEUS  
HERA  
DIONYSOS

?

✓

**Ein genauerer Blick auf Götter und Helden.** Mit einem Klick auf das Vergrößerungsglas (nach einem Klick auf den Button „Mythologie“) werden aktuelle Informationen über den Bau von Heiligtümern aufgerufen. Hier ist auch zu sehen, wie empfänglich ein Gott für Gebete ist. Die Aktivitäten von Helden und feindseligen Göttern sind ebenfalls zu sehen.





**D**emokrates erschrak, als er einen Fanfarenstoß hörte, gefolgt von ohrenbetäubenden Schreien. Überrascht lief er in Richtung des Getöses, um zu sehen, was da los war. Er kam gerade rechtzeitig, um einen sehr großen Mann dabei zu beobachten, wie er seine Standarte in den Boden rammte. Und wieder gehört eine weitere Stadt dem mächtigen Ares, verkündete der Mann. Hallo, Demokrates. Ich bin Ares, der Gott des Krieges. Dein Glück, dass ich mir nur einen Spaß mit dir erlaube, denn bei einer echten Invasion würdest du jetzt schon jemandem Tribut zahlen.

Ich für meinen Teil sehe gern, wie etwas zerstört wird. Aber ich weiß, die meisten Leute denken da anders. Ich für meinen Teil werde dir deshalb erzählen, wie du die Stadt, für die du so hart gearbeitet hast, verteidigen kannst, statt dich davon zu überzeugen, was für ein Spaß es wäre, sie zu Staub zerfallen zu sehen. Demokrates seufzte erleichtert auf und war froh, dass der Gott des Krieges zur Abwechslung einmal edle Absichten hatte.

## Palast

Bevor du eine Militärstreitmacht haben kannst, sagte Ares, musst du einen Palast bauen. Theseus, dieser räudige Hund, der sich selbst einen Helden nennt wie du einen Palast baust.

Sobald du einen Palast gebaut hast, kannst du alle Triremenhäfen und Türme der Stadt bemannen, sofern du genügend Leute hast. Sobald die Wohnhäuser der Stadt weit genug entwickelt sind, nennst du auch eine Armee dein Eigen. Einige Bewohner deiner einfachen Wohnungen werden die Stadt, mit Steinen bewaffnet, als Fußsoldaten verteidigen. Bewohner der gehobenen Wohnungen kämpfen als Hopliten oder Reiter – die Elite der Kriegerklassen. Wenn einige Männer sich zu Kompanien organisiert haben, siehst du die Standarten deiner Kompanien um den Palast herum stehen.

## Das Bürgerheer

Bürger aller Schichten bekunden ihre Loyalität zu dir und der Stadt, indem sie Militärdienst leisten. Deine Bürger betrachten es als große Ehre, für die Stadt zu kämpfen; ihr Leben dreht sich darum, wie sie die Sachen bekommen, die sie brauchen, um Ruhm in einer Schlacht zu ernten. Deine Soldaten führen zu Hause ein normales Leben, bis du sie zu den Waffen rufst. Insgesamt kannst du zwanzig Kompanien unterhalten.



Der Button Militär

## Fußsoldaten

Fußsoldaten haben mich stets beeindruckt. Sie sind so recht nach meinem Geschmack, sagte Ares. Stell dir vor: Sie kämpfen ehrenvoll und tapfer, haben aber weder Rüstungen noch echte Waffen. Das sind wahre Kämpfer!

Fußsoldaten stammen aus den untersten Schichten der griechischen Gesellschaft, also aus den einfachen Wohnungen. Einfache Leute kämpfen für dich, wenn sie ihre Hütten mindestens zu Häusern ausgebaut haben. Aber nicht alle Mitglieder des Haushalts werden kämpfen. Fußsoldaten organisieren sich zu Trupps von acht Mann.

Einfache Leute kämpfen als Fußsoldaten, weil sie kein Geld haben, um sich teure Rüstungen oder Pferde leisten zu können. Sie nehmen als Waffen, was sie finden können, begnügen sich aber meist damit, Steine zu werfen, die herumliegen. Die Standarte der Fußsoldaten zeigt eine Faust, die einen Stein hält.

## Hopliten

Bewohner der städtischen Wohnsitze und Villen können es sich leisten, Rüstungen von einer Agora zu kaufen, und dienen damit der Stadt als Hopliten, als Stütze der städtischen Armee. Rüstungen sind teuer, daher kann nicht jeder Bewohner eines Wohnsitzes oder einer Villa sich eine leisten, weshalb ihm das Privileg, der Stadt zu dienen, verweigert wird. Hopliten organisieren sich in Phalangen von acht Mann; ihre Standarte zeigt einen Helm.

## Reiter

Bürger, die in Anwesen wohnen, sind als einzige so wohlhabend, dass sie sich Rüstungen und Pferde leisten können, und sie betrachten sich als überlegen, weil sie der Stadt als Reiter dienen. Es ist ungeheuer kostspielig, Pferde und Rüstungen zu unterhalten, daher kann nicht jeder Bewohner eines Anwesens dir dienen. Rüstungen sind teuer in der Anschaffung, und ein Pferd braucht so viel Futter wie ein Mensch Nahrung. Ein Reiter kann von einem Anwesen für den Kampf ausgerüstet werden, wenn für ihn eine Rüstung und ein Pferd zur Verfügung stehen. Reiter organisieren sich zu Trupps von acht Mann; ihre Standarte zeigt ein Pferd.

## Arten von Kämpfen

Jetzt kommen wir zu meinem Lieblingsteil, sagte Ares. Deine Soldaten warten zu Hause, bis du sie zu den Waffen rufst. Dann endlich ist die Zeit für einen Kampf gekommen!

Es gibt zwei Arten von Kämpfen: Verteidigung der Stadt und Kampf in der Fremde. Wenn der Kampf in der Fremde stattfindet, entscheidest du, welche deiner Elite-Kompanien du in den Krieg schicken möchtest. Dann übernehmen deine tüchtigen Generäle das Kommando und befehligen die Soldaten. Wie du deine Soldaten in die Fremde schickst, damit sie angreifen oder eine andere Stadt verteidigen.

## Verteidigung der Stadt

Wenn deine Stadt angegriffen wird, hast du mehrere Möglichkeiten. Du kannst dich unterwerfen, was auf den ersten Blick unehrenhaft scheinen mag, aber eine weise Entscheidung ist, wenn du den Kampf bei anderer Gelegenheit gestärkt wieder aufnehmen kannst. Wenn du dich unterwirfst, musst du dem Anführer, der in deine Stadt eingedrungen ist, Tribut zahlen. Wenn du sehr reich bist, kannst du die Invasoren bestechen. Der Gegner nimmt das Geld, geht nach Hause, und deine Stadt ist wieder sicher. Oder du rufst deine Soldaten zu den Waffen, erteilst ihnen Befehle und kämpfst, um deine Stadt zu verteidigen!

## Befehle erteilen

Um eine Kompanie zu bewegen, wählst du sie an, indem du erst auf den Boden vor ihrer Standarte klickst und dann auf die Stelle, an der du die Soldaten stationieren willst. Nachdem du eine Kompanie angewählt hast, wirst du feststellen, dass sich die Steuerleiste verändert hat. Die Steuerleiste listet den Namen der angewählten Kompanie auf, ihren aktuellen Moral-Level und was sie gerade macht. In der Mitte der Steuerleiste siehst du eine Reihe Buttons, mit denen du einer Kompanie Befehle geben kannst. Wenn du den Mauszeiger über die Buttons schiebst, erscheint der Name des Befehls in dem rechteckigen Fenster über den Befehlen. Folgende Befehle stehen zur Verfügung:



**Kompanie anmustern.** Auf diesen Button klickst du, um die Soldaten aus ihren Häusern zu rufen. Die Soldaten marschieren durch die Stadt bis zu ihrer Standarte. Dieser Button erscheint nur, wenn die Soldaten noch nicht angemustert sind.



**Kompanie drehen.** Wenn du diesen Button anklickst, drehen die Männer ihre Reihe um neunzig Grad. Klickst du den Button erneut an, kehren die Männer in ihre Ausgangsposition zurück.

**Verteidigungstaktik anwenden.** Wenn dieser Befehl gegeben wird, wendet die Kompanie die Verteidigungstaktik an. Die Verteidigungstaktik ist das Standardverhalten jeder Kompanie. Die Verteidigungstaktik umfasst:



Fußsoldaten halten ihre Position und werfen Steine auf Feinde in Reichweite. Kommt ein Feind dem Trupp zu nahe, werfen die Fußsoldaten keine Steine mehr, sondern gehen zum Nahkampf über.



Hopliten legen die Schilder übereinander und greifen den Feind mit Speeren an.



Reiter halten ihre Position und kämpfen zu Pferde.

**Angriffstaktik anwenden.** Die Angriffstaktik umfasst:



Fußsoldaten nähern sich dem Feind und stürzen sich in einen Nahkampf.



Hopliten greifen gemeinsam an, teilen Stiche mit den Speeren aus und halten die Schilder bereit.



Reiter stürmen auf den Feind los und verwickeln ihn in einen Nahkampf.

**Spezialtaktik anwenden.** Die Spezialtaktik umfasst:



Die Spezialtaktik der Fußsoldaten ist das Scharmützel. Die Fußsoldaten werfen Steine auf den Feind. Wenn der Feind zu nahe kommt, weichen die Fußsoldaten auf eine sichere Position zurück und nehmen den Angriff von dort aus wieder auf.



Die Spezialtaktik der Hopliten ist die Keilformation. Die Soldaten formieren sich zu einem Keil und beginnen mit dem Angriff.



Die Spezialtaktik der Reitertruppen ist die Zermürbungstaktik. Die Reiter preschen gegen den Feind vor, kämpfen eine Weile und ziehen sich zurück. Dann preschen sie erneut vor.



**Soldaten heimschicken.** Diesen Button klickst du an, um eine angemusterte Kompanie abzumustern und die Soldaten nach Hause zu schicken. Dieser Button erscheint nur, wenn eine Kompanie angemustert ist.



**Zur Kompaniestandarte.** Diesen Button klickst du an, um die Ansicht auf die Standarte der gewählten Kompanie zu zentrieren.

Du kannst einer Kompanie jederzeit neue Befehle geben.

Falls du das willst, kannst du auch mehr als einer Kompanie gleichzeitig denselben Befehl erteilen. Dazu wählst du erst eine Kompanie an, indem du sie anklickst. Dann hältst du die Maustaste gedrückt und ziehst den Mauszeiger über alle Kompanien, die du anwählen willst. Danach siehst du ein Auswahlfenster auf dem Bildschirm. Du kannst einzelne Kompanien auch wieder aus der Auswahl entfernen, indem du sie bei gedrückter Umschalttaste anklickst. Danach erteilst du einen Befehl, und alle angewählten Kompanien führen ihn aus.

Sobald du Kompanien zu einer Gruppe zusammengefasst hast, kannst du ihnen eine Zahl zuweisen, damit du ihnen neue Befehle erteilen kannst, ohne sie erneut anwählen zu müssen. Um einer Gruppe eine Zahl zuzuweisen, drückst du die STRG-Taste und eine Zahl von eins bis fünf. Willst du später zu dieser Gruppe von Kompanien zurückkehren, drückst du die ALT-Taste und die Zahl, die du der Gruppe zugewiesen hast.

Wenn ein Kampf in deiner Stadt ausgebrochen ist, werden keine neuen Kompanien mehr gebildet, und es werden keine neuen Soldaten die existierenden Kompanien verstärken. Deine Generäle haben in der Hitze des Gefechts keine Zeit, neue Soldaten auszubilden. Du kannst während eines Kampfes jedoch existierende Kompanien zu den Waffen rufen.

## Moral

Ich selbst kann nie genug von Krieg und Gemetzel bekommen, aber die Moral einer Kompanie sinkt, wenn sie im Kampf zu viele Verluste erleidet. Sinkt die Moral tief genug, löst eine Kompanie ihre Formation auf, und die Männer fliehen zum sicheren Palast zurück. Während der Kampf tobt, vor dem sie geflohen sind, können sie nicht wieder angemustert werden. Mit der Zeit bessert sich die Moral der Kompanie jedoch wieder.

Eine kleine Kugel an der Standarte der Kompanie verrät dir in etwa, wie es um die Moral bestellt ist. Je höher die Kugel an der Standarte, desto höher die Moral der Kompanie.

## Andere Soldaten

Manchmal hast du Kontrolle über Soldaten, die nicht aus deiner Stadt stammen. Wenn du mir, dem großen Ares, ein Heiligtum baust, leihe ich dir zwei Kompanien meiner tapferen Spartaner. Artemis überlässt dir zwei Kompanien Amazonen, wenn du ein Heiligtum baust, das ihr geweiht ist. Du kannst auch Truppen anderer Herrscher anfordern, wenn sie eine hohe Meinung von dir haben. Weitere Informationen darüber, wie du Soldaten anforderst.

Diese Soldaten kannst du wie deine eigenen befehligen. Soldaten, die deiner Stadt zur Verfügung gestellt werden, sei es durch einen Unsterblichen oder ein anderes Stadtoberhaupt, sind sehr tapfer, ihre Moral sinkt nie.

Soldaten, die dir ein anderes Stadtoberhaupt überlässt, kannst du nur zur Verteidigung deiner eigenen Stadt heranziehen. Diese Soldaten gehen wieder nach Hause, wenn keine militärischen Aktionen in deiner Stadt stattfinden, und du kannst sie nicht in die Fremde schicken, um andere Städte anzugreifen oder zu verteidigen.

Soldaten, die dir ein Unsterblicher zur Verfügung stellt, kannst du für jeden Zweck einsetzen. Sie verteidigen deine Stadt und du kannst sie zu Kämpfen in der Fremde schicken.

## Ihre Seestreitkräfte

Deine Marine besteht aus Triremen, von denen jede mit allen nötigen Ruderern und Seeleuten ausgestattet ist. Um eine Trireme in Auftrag zu geben, musst du erst einen Triremenhafen bauen.

Einen Triremenhafen baust du, indem du auf den Button ‚Militär‘ klickst. Dann klickst du auf den Button ‚Militärwerkstätten‘ und wählst in der Liste den ‚Triremenhafen‘ an. Ein Triremenhafen muss an einem geraden Küstenabschnitt liegen. Wenn ein grünes Geisterbild des Gebäudes angezeigt wird, hast du eine geeignete Stelle für den Bau ausgewählt. Achte darauf, dass der Hafen mit einer Straße verbunden ist.

Ein Triremenhafen braucht Holz, um das Schiff zu bauen, und Rüstungen für die Seeleute, die an Bord Dienst tun. Außerdem benötigt er Dutzende Arbeitskräfte. Wenn der Hafen die benötigten Vorräte und Arbeitskräfte hat, fangen die Arbeiter mit dem Schiffbau an.

Eine Trireme zu bauen und zu bemannen ist keine Kleinigkeit. Es erfordert eine Vielzahl von Arbeitskräften, was eine schwere Belastung für den Arbeitsmarkt sein kann. Falls Arbeitskräfte in deiner Stadt knapp sind und du in absehbarer Zeit nicht mit einem Seekrieg rechnest, ist es besser, die Männer der Trireme nach Hause zu schicken, damit sie wieder ihrer normalen Beschäftigung nachgehen können. Du kannst die gesamte Triremenbesatzung nach Hause schicken, indem du erst den Button ‚Militär‘ anwählst und dann auf ‚Alle bemannt‘ klickst, sodass der Button wieder auf ‚Alle bemannen‘ springt. Um die Besatzung einer einzelnen Trireme nach Hause zu schicken, klickst du erst auf ihre Unterseite und dann auf ‚Besatzung nach Hause schicken‘.

## Trireme-Befehle

Ist die Trireme gebaut und bemannt, kannst du folgende Befehle erteilen:



**Besatzung zum Schiff rufen.** Du klickst auf den Button ‚Anmustern‘, damit die Besatzung der Trireme das Schiff bemannt. Der Button ‚Anmustern‘ erscheint nur, wenn die Schiffsbesatzung nicht schon angemustert ist.



**Stellung verteidigen.** Das ist der Standardbefehl der Trireme. Mit diesem Befehl hält die Trireme ihre Stellung und greift jeden Feind in der Nähe an.



**Alle Feinde angreifen.** Mit diesem Befehl greift die Trireme jeden Feind an, den sie finden kann, und folgt dabei nachfolgend aufgeführten Prioritäten.



**Gegend patrouillieren.** Eine Trireme auf Patrouille kreuzt in den Gewässern der Stadt. Die Trireme greift jeden Feind an, dem sie während der Patrouille begegnet.



**Reparaturen ausführen.** Dieser Befehl weist die Trireme an, zur Reparatur in den Hafen einzulaufen. Der Kapitän der Trireme gibt diesen Befehl selbstständig, wenn das Schiff stark genug beschädigt ist.



**Besatzung heimschicken.** Diesen Befehl erteilst du, wenn du die Besatzung einer Trireme nach Hause schicken willst. Die Trireme wird ihre Arbeit unterbrechen und in den Hafen einlaufen, wo die Besatzung von Bord geht und wieder dem Arbeitsmarkt zur Verfügung steht. Dieser Button erscheint nur, wenn die Besatzung das Schiff schon bemannt hat.



**Zum Schiff.** Klickst du auf diesen Button, zentrierst du deine Ansicht auf die Trireme.

Um ein Schiff zu bewegen, klickst du erst auf das Schiff und dann auf die Stelle, zu der die Trireme segeln soll.



*Ares könnte Stunden und Tage über Waffen und Rüstungen reden.*

Eine Trireme kann jeden der obigen Befehle ausführen, sofern die Besatzung vollständig ist. Fehlen der Trireme einige Besatzungsmitglieder, kann sie sich nicht so schnell bewegen, weil weniger Leute rudern. Fehlen zu viele Besatzungsmitglieder, kann sie gar keine Befehle ausführen.

## Angriffsrioritäten

Der Kapitän der Trireme ist sehr weise bei der Auswahl der Angriffsziele. Er sucht das Ziel aus, das deiner Stadt am meisten Schaden zufügen könnte.

Als Erstes sucht er nach feindlichen Transportschiffen, die Soldaten befördern. Kann er diese Schiffe zerstören, bevor die gefährliche Fracht von Bord geht, rettet er damit vielleicht eine Menge Menschenleben. Findet er keine feindlichen Transportschiffe, die Soldaten befördern, greift er feindliche Kriegsschiffe an. Gelingt ihm auch das nicht, steuert er das Schiff in Küstennähe und greift feindliche Soldaten in der Nähe an. Ist gar nichts anderes zu finden, greift er ein leeres feindliches Transportschiff an.

## Kämpfe gewinnen und verlieren

Wenn eine andere Armee in deine Stadt eindringt, versuchen die Soldaten entweder, bestimmte Gebäude zu zerstören, oder sie zerstören völlig willkürlich. Das primäre Angriffsziel ist aber dein Palast. Stößt eine feindliche Armee, die stärker als deine Truppen ist, bis zu deinem Palast vor, wird der Palast erobert und der Kampf ist verloren. Wenn du einen Kampf gewinnen willst, musst du deinen Palast um jeden Preis verteidigen.

Verlierst du einen Kampf zur Verteidigung deiner Stadt, musst du dem Sieger Tribut zahlen. Weitere Informationen zum Thema ‚Tribut‘ findest du im entsprechenden Kapitel.

Da Soldaten und Seeleute Bürger deiner Stadt sind, nimmt die Bevölkerungszahl ab, wenn sie fallen. Fällt ein Hoplit oder Reiter, ist auch seine Ausrüstung dahin, und das Haus, in dem der Soldat gewohnt hat, wird sich möglicherweise zurückentwickeln.

## Automatische Verteidigung

Wenn du dich lieber darauf konzentrieren willst, deine Stadt zu regieren, anstatt dein Militär zu befehligen – obwohl ich mir das beim besten Willen nicht vorstellen kann –, kannst du deine Generäle und Admiräle den Kampf befehligen lassen. Dazu

wählst du den Button ‚Militär‘ an und klickst auf ‚Automatische Verteidigung‘. Erscheint dieser Button in Blautönen, hast du die Verteidigung deiner Stadt in die Hände deiner tüchtigen Generäle und Befehlshaber gelegt. Ist der Button farbig, befehlst du deine Soldaten und Trireme selbst.

Du kannst deinen Admirälen und Generälen jederzeit vor Beginn eines Kampfes sagen, dass sie eine Schlacht für dich führen sollen. Wenn der Kampf beginnt und du deinen Generälen und Admirälen nicht gesagt hast, dass sie das Kommando übernehmen sollen, musst du deinem Militär selbst Befehle erteilen. Du kannst deine Generäle und Admiräle aber während eines Kampfes entlasten und jederzeit selbst das Kommando übernehmen.



Der Button  
„Automatische  
Verteidigung“

## Befestigungen

Ich sehe es gern, wenn Soldaten einander im Nahkampf gegenüberstehen, sagte Ares, aber es wird wahrscheinlich von Vorteil für dich sein, wenn du Befestigungen in deiner Stadt baust. Befestigungen, die du bauen kannst, sind Mauer, Turm und Stadttor.

**Mauer.** Die Mauer ist ein Grundbaustein der Befestigung. Um eine zu bauen, klickst du erst auf den Button ‚Militär‘ und dann auf den ‚Befestigungen‘-Button. In der Liste wählst du ‚Mauer‘ an. Du kannst Mauern Stück für Stück bauen oder klicken und die Maus ziehen, um einen größeren Abschnitt zu bauen.





Mauer



Turm

Dickere Mauern kannst du bauen, indem du eine zweite Mauer parallel zur ersten direkt an diese angrenzend baust. Je dicker die Wand, desto größeren Schutz bietet sie vor Eindringlingen. Mauern müssen nicht mit einer Straße verbunden sein.

**Turm.** Um einen Turm zu bauen, brauchst du erst eine Mauer, die mindestens doppelte Dicke hat. Hast du die Mauer errichtet, klickst du auf den „Befestigungen“-Button. Eine Liste erscheint. Darin wählst du den „Turm“ an. Den Turm platzierst du auf der Mauer.

Damit der Turm funktioniert, brauchst du einen Palast, der mit dem Turm durch eine Straße verbunden sein muss, damit die Generäle wissen, wohin sie die Wächter schicken müssen. Um Wächter zum Turm zu schicken, klickst du auf den Button „Alle bemannen“, der auf dem „Militär“-Button neben dem kleinen Bild eines Turms erscheint. Wächter bemannen den Turm, und wenn die angrenzenden Mauern dick genug sind, patrouillieren die Wachen auch auf der ganzen Länge der Mauer.

**Stadttor.** Mauern und Türme tragen viel dazu bei, Invasoren von der Stadt fern zu halten. Allerdings gibt es auch Menschen, zum Beispiel Einwanderer und Handelskarawanen, die du bestimmt in deine Stadt hineinlassen möchtest. Damit diese Menschen die Mauer passieren können, musst du ein Stadttor bauen.

Um ein Stadttor zu bauen, wählst du es in der Liste an, die nach Anklicken des „Befestigungen“-Buttons erscheint. Zeigt das Stadttor nicht in die richtige Richtung, kannst du es drehen, indem du die R-Taste drückst. Wenn ein grünes Geisterbild des Stadttors angezeigt wird, hast du eine geeignete Stelle gewählt.

Damit das Stadttor seinen Zweck erfüllt, musst du auf beiden Seiten des Stadttores Mauern bauen. Andernfalls könnten Invasoren und andere unerwünschte Schurken einfach um das Stadttor herum gehen und in die Stadt gelangen.



## Militärwerkstätten

Bürger, die es sich leisten können, werden Kriegsgerät verlangen, damit sie bessere Soldaten sein können. Wer es sich leisten kann, Hoplit zu werden, braucht eine Rüstung, und wer es sich leisten kann, Reiter zu werden, braucht Rüstung und Pferd.

Um Rüstungen herzustellen, baust du eine Waffenschmiede, indem du erst den „Militär“-Button anwählst und anschließend auf den Button „Militärwerkstätten“ klickst. In der Liste wählst du die „Waffenschmiede“ an. Achte darauf, dass die Waffenschmiede an einer Straße liegt.

Eine Waffenschmiede braucht Bronze, damit die Schmiede Rüstungen herstellen können. Sie kann daher Bronzelieferungen von einer Gießerei, einem Lagerhaus oder einer Handelseinrichtung annehmen. Falls du selbst keine Bronze produzieren kannst, kannst du sie vielleicht von einer anderen Stadt kaufen.

Sobald die Waffenschmiede Bronze und Arbeitskräfte hat, stellen die Schmiede Rüstungen her. Wenn eine komplette Rüstung geschmiedet wurde, bringt ein Lieferant der Waffenschmiede sie zu einem Lagerhaus. Achte darauf, dass die Waffenschmiede durch eine Straße mit dem Lagerhaus verbunden ist. Andernfalls bleibt der Lieferant stecken und kann sein Ziel nicht erreichen.

Befindet sich die Rüstung in einem Lagerhaus, kann ein Waffenhändler sie abholen und zu seiner Agora bringen. Danach bringt der Händler die Rüstung zu einer gehobenen Wohnung, die auf seinem Weg liegt und danach verlangt.

Hephaistos kann Waffenschmieden effektiver machen, wenn er in der Stadt verehrt wird.

Pferde werden auf einem Pferdehof gezüchtet. Um einen Pferdehof zu bauen, wählst du ihn in der Liste an, die erscheint, wenn du auf den Button „Militärwerkstätten“ klickst. Vergiss nicht, den Pferdehof an einer Straße zu bauen.

Ein Pferdehof braucht Arbeitskräfte, damit er funktionieren kann, und einen Vorrat an Weizen, um die Pferde zu füttern. Ein Pferdehof kann Weizen direkt von einer Weizenfarm oder von einem Lagerhaus bekommen. Auch von einem Pier oder Handelsposten kann ein Pferdehof Weizenlieferungen erhalten,



Waffenschmiede

Hephaistos kann Waffenschmieden effektiver machen, wenn er in der Stadt verehrt wird.



Wenn Poseidon einen Pferdehof segnet, erhöht sich die Anzahl der Pferde um ein Vielfaches.

Sofern die Handelseinrichtung die Ware nicht exportiert. Pferdehöfe bekommen keinen Weizen direkt von Silos.

Hat der Pferdehof alles, was er braucht, siehst du die Pferde auf der Weide herumtollen. Ein Pferdeausbilder geht von einer Agora direkt zu einem Pferdehof, um Pferde zu holen. Hat er die Pferde zu seiner Agora gebracht, verkauft deren Hauseierer sie allen, die danach verlangen.

## **Verwaltung des Militärs**

Je größer und wohlhabender deine Stadt wird, desto mehr Kämpfer wird sie haben. Dir stehen einige Mittel und Wege zur Verfügung, um den Überblick über deine Soldaten und Triremen nicht zu verlieren.

Wenn du auf den ‚Militär‘-Button klickst, siehst du eine Reihe von Icons. Jedes Icon steht für eine deiner Kompanien oder Trireme. Schieb den Mauszeiger über ein Icon, um den Namen der Kompanie oder Trireme, für die es steht, herauszufinden. Die Icons sind in drei verschiedene Gruppen unterteilt. Sie zeigen an, ob die Männer der Kompanie angemustert und in der Stadt sind, sich in der Fremde aufzuhalten oder auf Abruf in ihren Häusern warten. Wenn du auf ein Icon klickst, zentrierst du die Ansicht auf die Standarte dieser Kompanie oder auf die Trireme.

Du kannst alle deine Männer auch mit drei Buttons, die du über den ‚Militär‘-Button erreichst, zu den Waffen rufen oder nach Hause schicken. Der erste Button betrifft deine Soldaten. Steht auf dem Button ‚Alle mobilisieren‘, ruft dieser Button alle Soldaten aus ihren Häusern, sofern ihre Standarte nicht am Palast steht. Wenn du nochmals auf den Button klickst, schickst du sie alle nach Hause.

Wenn du auf den zweiten Button klickst, sagst du den Besatzungen deiner Trireme, was zu tun ist. Steht auf dem Button ‚Alle bemannen‘, werden sämtliche Besatzungen zu ihren Triremen gerufen, wenn du darauf klickst. Wenn du nochmals auf den Button klickst, schickst du sie alle nach Hause.

Der dritte Button betrifft die Türme der Stadt. Steht auf dem Button ‚Nicht bemannen‘, ändert sich durch das Klicken der Befehl in ‚Bemannen‘, und die Wächter nehmen ihre Posten ein. Wenn du nochmals auf den Button klickst, schickst du die Wächter nach Hause.

Wenn du noch detailliertere Informationen über dein Militär wünschst, klickst du auf das Vergrößerungsglas. Alle Soldaten und Triremen, die dir zur Verfügung stehen, sind hier aufgelistet, eingeschlossen mythologische Soldaten und von anderen Stadtoberhäuptern ausgeliehene Truppen. Befindet sich eine Kompanie oder Trireme in der Stadt, richtest du die Ansicht auf die Standarte der Kompanie oder die Trireme selbst aus, wenn du auf ihren Namen klickst.

Dann kannst du auch sehen, was welche Kompanie oder Trireme gerade tut. Für jede Kompanie kannst du eine der folgenden Status-Anzeigen sehen:

**Zuhause.** Die Soldaten dieser Kompanie sind in ihren Häusern und warten auf den Ruf zu den Waffen. Um sie zu den Waffen zu rufen, musst du den Button anklicken.

**Inaktiv.** Ist eine Kompanie inaktiv, hat sie sich um ihre Standarte versammelt, kämpft aber nicht. Wenn du auf den Button klickst, schickst du die Soldaten nach Hause.

**Auf dem Marsch.** Die Soldaten marschieren zu ihrer Flagge. Wenn du auf den Button klickst, schickst du die Soldaten nach Hause. Diesen Befehl kannst du nur deinen eigenen Soldaten geben, nicht den Soldaten, die dir ein anderer Herrscher geliehen hat.

**Auf dem Heimweg.** Dieser Button erscheint, wenn sich deine Soldaten auf den Heimweg gemacht haben. Wenn du auf den Button klickst, rufst du sie zu ihrer Standarte zurück. Diesen Befehl kannst du nur deinen eigenen Soldaten geben, nicht den Soldaten, die dir ein anderer Herrscher geliehen hat.

**Auf der Flucht.** Diese Soldaten sind zu ängstlich für den Kampf und in den sicheren Palast geflüchtet.

**Im Kampf.** Diese Soldaten befinden sich mitten in einer Schlacht. Wenn du auf diesen Button klickst, schickst du sie nach Hause.



**Der Button Militär.** Der Militär-Button zeigt an, was die eigenen Soldaten und Triremen machen. Alle Soldaten, Triremen und Türme können hier auch bemannbt oder nach Hause geschickt werden.

**Unterwegs.** Du hast diese Soldaten losgeschickt, damit sie anderswo in Griechenland kämpfen.

Außerdem siehst du den aktuellen Moral-Level der Kompanie und aus wie vielen Männern die Kompanie besteht.

Für Triremen siehst du folgende Status-Anzeigen:

**Unbemannt.** Die Trireme liegt im Hafen vor Anker, weder Seeleute noch Ruderer sind an Bord. Klickst du auf den Button, rufst du die Besatzung zum Schiff.

**Vor Anker.** Die Besatzung befindet sich an Bord, aber die Trireme bewegt sich nicht. Wenn du auf den Button klickst, schickst du die Besatzung nach Hause.

**Unter Segel.** Das Schiff kreuzt in den Gewässern der Stadt, ist aber nicht in einen Kampf verwickelt. Klickst du auf den Button, kehrt die Trireme in den Hafen zurück, und die Besatzung geht nach Hause.

**Von Bord gehen.** Die Trireme lässt die Besatzung von Bord gehen, damit die Männer nach Hause gehen können. Klickst du auf den Button, rufst du die Besatzung zum Schiff zurück.

**Auf dem Rückweg.** Die Trireme ist auf dem Weg zurück in den Hafen, um Reparaturen durchzuführen.

**Reparieren.** Die Schiffsbesatzung ist mit Reparaturen an der Trireme beschäftigt.

**Im Kampf.** Das Schiff ist in einen Kampf verwickelt. Klickst du auf den Button, zieht sich das Schiff aus dem Gefecht zurück und schickt die Besatzung nach Hause.

**Unterwegs.** Du hast das Schiff in die Fremde geschickt, damit es anderswo in Griechenland kämpft.

Außerdem siehst du den aktuellen Zustand des Schiffsrumpfes.

Im unteren Teil des Fensters siehst du, wie viele Soldaten du insgesamt hast und wie viele Triremen die Seestreitkräfte der Stadt haben. Nähert sich ein Feind der Stadt, erfährst du es hier. Du kannst auch sehen, ob ein Teil deiner Männer in der Fremde ist oder ob sie sich auf dem Rückweg befinden.

## Der Button Sicherheit

Damit du alle militärischen Gebäude sehen kannst, ohne dich von unwichtigen Zivil-Gebäuden ablenken zu lassen, klickst du auf den „Sicherheit“-Button. Die meisten Gebäude in deiner Stadt werden ausgeblendet, und du siehst alle im Feld befindlichen eigenen Soldaten sowie feindliche Soldaten, die sich in der Stadt befinden. Außerdem siehst du Triremenhäfen, Waffenschmieden und Pferdehöfe, Mauern, Türme und Stadttore.

Du kannst auch sehen, wie viele Männer jede deiner gehobenen Wohnungen für die Streitkräfte bereitstellt. Und du siehst, ob ein Haus einen Bewohner hat, der Soldat werden will, aber keine Ausrüstung hat. Verfügt ein Haus über zusätzliche Rüstungen oder Pferde, wird auch das angezeigt.

Aber damit sind der Worte vorerst genug gewechselt, nun lasst uns endlich Taten sehen, sagte Ares. Wenn ich nicht bald in einen Kampf ziehe, nennen mich die Leute noch den Gott, der vom Krieg spricht, statt den Gott des Krieges! Ares stand auf, nahm seine Waffen zu sich, scharte mit einem ohrenbetäubenden Schrei seine Männer um sich und verließ die Stadt.





In der Ferne konnte Demokrates eine schimmernde, durchscheinende Gestalt sehen, die auf ihn zu kam. Als die Gestalt sich näherte, schienen die Vögel lauter zu singen, und ein Gefühl der Wärme durchströmte Demokrates' ganzes Wesen. Diese Gestalt, das wurde schnell deutlich, konnte nur die einmalige, einzigartige Aphrodite sein, die Göttin der Schönheit.

Guten Morgen, Sonnenschein, gurte Aphrodite. Was bist du eine Augenweide für mich! Ich habe viel über deine Stadt gehört, Demokrates. Ares hat mir erst gestern Abend berichtet, dass du viele starke und gestählte Krieger dein Eigen nennst. Ich musste deine Stadt einfach mit eigenen Augen sehen.

Demokrates folgte der Göttin an den Gewerbebetrieben der Stadt vorbei durch Plantagen und Farmen bis in die Wohngebiete. Ich finde, du hast eine recht hübsche Stadt, mein Lieber. Sie funktioniert eindeutig so, wie sie sollte. Aber genauso eindeutig fehlt ihr etwas ... ein gewisses Je ne sais quoi' ... ihr fehlt es an Attraktivität! Danke deinem Glücksstern, dass ich hier bin, Demokrates, denn wenn ich etwas weiß, dann ist es, wie man etwas attraktiver macht.

## Attraktivität

Die Menschen leben gern in Gegenden mit hoher Attraktivität und sind bereit, für dieses Privileg höhere Steuern zu bezahlen. Ein attraktives Gebiet besitzt schöne Dinge, die die Menschen betrachten können, und zeichnet sich dadurch aus, dass keine Makel zu sehen sind. Zu den Gebäuden, die dein Volk am unattraktivsten findet, gehören Fischerhäfen, Seeigelkais, Münzereien, Gießereien, Silos, Pferdehöfe, Waffenschmieden und Triremenhäfen.

Es gibt viele Einrichtungen, deren einziger Lebenszweck darin besteht, die Attraktivität der Umgebung zu erhöhen. Wenn du so eine Einrichtung bauen willst, fängst du damit an, dass du den ‚Ästhetik‘-Button anklickst. Der Button ‚Verschönerung‘ und der ‚Erholungsgebiete‘-Button stehen dir jederzeit zur Verfügung. Ein dritter Button, der ‚Denkmal‘-Button, steht zur Verfügung, wenn du dir durch eine herausragende Leistung ein Denkmal verdient hast. Der Button verschwindet, wenn du alle Denkmäler platziert hast, die dir momentan zur Verfügung stehen.

Keine dieser Einrichtungen muss an einer Straße gebaut werden.

## Verschönernde Einrichtungen

Die Menschen finden verschönernde Einrichtungen hübsch, weil sie hübsch anzuschauen sind. Der Verschönerung dienen:



Säule



Park



Prachtstraße



Allee



Bank



Blumengarten

**Säule.** Die schlichte, aber elegante Säule reckt sich dem Himmel entgegen, fast so, als wolle sie nach den Göttern des Olymp greifen. Säulen, die nebeneinander stehen, werden durch einen Bogen verbunden. Du kannst unter drei Arten von Säulen wählen: ionische, dorische und korinthische.

**Park.** Städte können staubig und schmutzig sein. Parks erinnern die Menschen an die Schönheit des Landes. Du kannst einen kleinen Park anlegen oder einen größeren bauen, indem du die Maustaste gedrückt hältst und den Mauszeiger über ein großes Gebiet ziehest.

**Prachtstraße.** Die atemberaubende Prachtstraße ist eine auf beiden Seiten von wunderschönen Blumen, Bäumen und Skulpturen gesäumte Straße. Du musst eine Prachtstraße direkt über einer existierenden Straße platzieren und darauf achten, dass sich auf beiden Seiten weder Gebäude noch andere Hindernisse befinden. Einrichtungen, die an einer Prachtstraße stehen, haben normalen Zugang zur Straße, die mitten auf der Prachtstraße verläuft.

**Allee.** Alleen werden genauso gebaut wie Prachtstraßen. Der einzige Unterschied ist, dass die Allee nur auf einer Seite von schönen Dingen gesäumt wird.

## Erholungsgebiete

Erholungsgebiete sind attraktiv, weil sie deinem Volk die Möglichkeit geben, sich im Freien zu entspannen. Erholungsgebiete sind:

**Bank.** Die Menschen sitzen gern auf Bänken und gehen dort einer ihrer Lieblingsbeschäftigungen nach: Leute beobachten.

**Blumengarten.** Die Bürger der Stadt laben sich sehr gern am Duft der Rosen, die im Blumengarten üppig wachsen.

## Denkmäler

**Sieg.** Wenn du einen starken Gegner zurückgeschlagen und deine Stadt gerettet hast, feiern deine Bürger, indem sie dir ein Sieges-Denkmal setzen.

**Eroberung.** Wenn eine andere Stadt zu deinem Vasallen wird, schenken dir deine neuen Untertanen ein Eroberungs-Denkmal.

**Kolonie.** Dieses Denkmal stellst du auf, um die Gründung einer neuen Trabantenstadt zu feiern.

**Diplomatie.** Wenn eine Stadt sich mit dir verbündet, schenkt ihr Oberhaupt dir ein Diplomatie-Denkmal.

**Götterstatue.** Wenn du einen Quest im Auftrag einer Gottheit beendet hast, gibt dir die Gottheit ein Denkmal. Dieses Denkmal gibt es in zwei Größen, welches du bekommst, liegt im Ermessen des Gottes.

**Held.** Wenn ein Held in deiner Stadt ein Ungeheuer besiegt, kannst du ihm ein Helden-Denkmal errichten.

Wenn du den „Ästhetik“-Button anklickst, werden sämtliche Denkmäler deiner Stadt auf der Steuerleiste angezeigt.

## Attraktivität eines Gebietes beurteilen

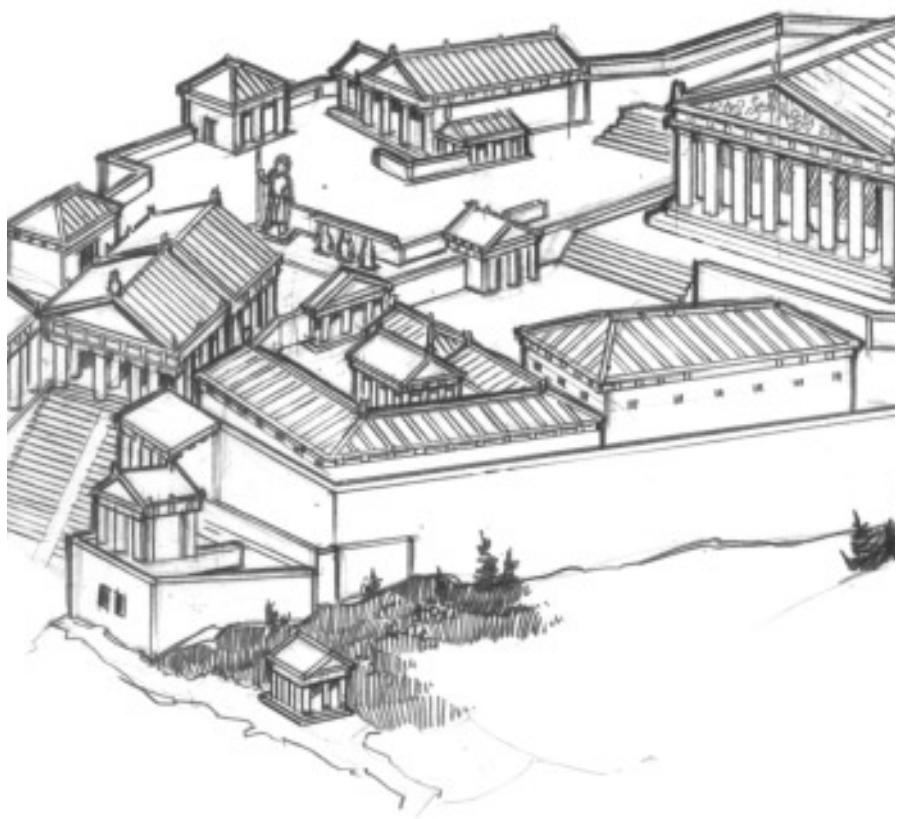
Um die Attraktivität eines Gebietes zu beurteilen, musst du dir die Qualität seiner Straßen ansehen. Ist die Straße staubig und schmutzig, ist die Attraktivität des Gebietes gering. Nimmt die Attraktivität eines Gebietes zu, verbessert sich auch die Straßenqualität. In Gebieten mit der höchsten Attraktivität funkeln weiße Straßen.

Die Attraktivität eines Gebietes kannst du auch mit dem Button „Attraktivität“ beurteilen. Wenn du auf diesen Button klickst, werden die meisten Gebäude der Stadt ausgeblendet. Nur die ästhetischen Einrichtungen bleiben übrig. Die Wohnhäuser der Stadt werden durch Icons gekennzeichnet, das Land wird mit farbigen Quadraten markiert. Je heller das Quadrat, desto attraktiver das Gebiet.

Ach je! rief Aphrodite aus. Ich muss jetzt aber wirklich los. Hephaistos wird bald das Essen auf dem Tisch stehen haben, und er wird böse, wenn ich zu spät komme. Außerdem habe ich Ares gesagt, ich würde später vorbeischauen. Ciao-ciao! Und damit verließ ihn die Göttin.



*Aphrodite erklärt, was es mit der Attraktivität auf sich hat.*



Jetzt wusste Demokrates alles, oder glaubte es wenigstens. Alles schien prima zu funktionieren. Seine Gewerbebetriebe gediehen, seine Farmen erzeugten Nahrungsmittel für seine Bevölkerung in reichlichen Mengen, Körper und Geist seiner Bürger wurden durch die kulturellen Einrichtungen der Stadt gestählt. Seine Stadt wurde von kräftigen Kriegern verteidigt und durch eine Vielzahl ästhetischer Einrichtungen attraktiver gemacht. Was kann da noch schief gehen? dachte Demokrates.

Dann konzentrierte Demokrates seine Gedanken nochmals auf seine Stadt. Er hatte blühende Gewerbe, ertragreiche Farmen, kulturelle Einrichtungen, ein schlagkräftiges Militär – wie sollte er den Überblick über das alles behalten? Jetzt, in diesem Augenblick konnte es Probleme in seiner Stadt geben, und er wüsste davon nicht einmal!

Wenn ich die Hoffnung nicht verliere, solltest du es auch nicht, Demokrates, sagte eine tröstende Stimme. Nur weil es Probleme in der Welt gibt, bedeutet das nicht, dass du welche bekommen wirst. Und überhaupt können ein paar Probleme hie und da nicht schaden. Dann weiß man doch überhaupt erst, dass man lebt. Ich bin übrigens Pandora.

Dir steht ein mächtiges Werkzeug zur Verfügung, das dir hilft, den Überblick über einfach alles in deiner Stadt zu behalten. Dieses Werkzeug ist der „Übersicht“-Button, der dich über die Vorkommnisse in deiner Stadt auf dem Laufenden hält. Wenn sich ein Problem ergibt, erscheint ein gelber Text, der deine Aufmerksamkeit bestimmt erregt. Was du in der Übersicht siehst, sage ich dir gleich.

## **Beliebtheit**

Als Erstes siehst du, wie beliebt du bist. Ich für meinen Teil durfte mit ansehen, wie meine Beliebtheit in den Keller ging, als ich die dumme Büchse öffnete, die die Götter mir gaben.

Beliebtheit ist ein Maßstab dafür, was dein Volk von dir hält. Ist deine Beliebtheit hoch, kommen neue Einwanderer gern in die Stadt und können es kaum erwarten, unter den Fittichen eines so phantastischen Stadtoberhauptes zu leben. Aber wenn deine Beliebtheit sinkt, wandern die Bewohner deiner Stadt aus. Du solltest bedenken, dass alles, was dich unbeliebt macht, auch Unruhe erzeugt, daher hat es seine Vorteile, wenn deine Beliebtheit hoch bleibt.

Viele Dinge haben Einfluss auf deine Beliebtheit. Hohe Löhne, niedrige Steuern und eine geringe Arbeitslosenquote machen dich beim Volk beliebter. Darüber hinaus mögen dich wohl genährte Bürger lieber als hungrige. Deine Bürger sehen es auch nicht gern, wenn sich deine Stadt verschuldet, weil das bedeuten könnte, dass sie nicht bezahlt werden. Und zuletzt werden die Leute böse auf dich, wenn du sie zu den Waffen rufst und es nichts zu bekämpfen gibt.

## Nahrungsmittelbestände

Ein Problem, das ich aus der Büchse gelassen habe, war der Hunger. Hunger kannst du vermeiden, indem du dafür sorgst, dass die Nahrungsmittelmengen in der Stadt ausreichend sind. Die Nahrungsmittel-Information berücksichtigt alle Lebensmittel, die in deiner Stadt lagern, und vergleicht sie mit der Bevölkerung der Stadt, um festzustellen, ob genügend Nahrung für alle da ist. Sinken die Nahrungsmittelmengen zu sehr, könnten die Menschen Mahlzeiten verpassen. Zu wenig Nahrung kann zu schlechter Gesundheit und Seuchen führen und deine Beliebtheit senken.

## Beschäftigung

Als Nächstes wird die aktuelle Arbeitsmarktsituation der Stadt aufgelistet. Herrscht Arbeitskräftemangel in deiner Stadt, wird hier die Zahl der Arbeiter angezeigt, die du benötigst. Hast du zu viele Arbeiter, wird die Arbeitslosenquote angezeigt.

## Gesundheit

Danach wird die Gesundheit in der Stadt aufgelistet.



**Stadt-Informationen.** Die Stadt-Informationen zeigen an, ob es ernste Probleme in der Stadt gibt. Großer Zeus! Dieser Arbeitskräftemangel – das ist ein echtes Problem! Davon einmal abgesehen scheint hier aber alles in Ordnung zu sein.

## Unruhe

Wenn Unruhe in deiner Stadt zum Problem wird, bekommst du es hier angezeigt.

## Finanzen

Die Finanz-Informationen sagen dir, ob du mehr oder weniger Geld verdienst als im Jahr zuvor.

## Bedrohungen

Die letzte Zeile in der oberen Hälfte der Stadt-Informationen informiert dich, ob sich Invasoren oder Ungeheuer der Stadt nähern.

## Forderung und Anforderung

Forderungen kommen von den Oberhäuptern anderer Städte und können praktisch alles umfassen. Wenn Stadtoberhäupter eine Forderung stellen, lassen sie dich normalerweise genau wissen, wie viel sie wovon wollen und wann sie es wollen.

Unter der Stadt-Information siehst du drei offene Forderungen aufgelistet. Sie sind in der Reihenfolge ihres Fälligkeitsdatums gelistet, die zuerst fällige Forderung steht an erster Stelle. Du siehst den Namen der Stadt, die diese Forderung erhebt, und die Ware, die verlangt wird. Du siehst auch, wie viele Monate du Zeit hast, um die Forderung rechtzeitig zu erfüllen. Ist die Forderung überfällig, erscheint das Kürzel ‚Üb‘. Es ist zwar besser, eine Forderung zu spät als nie zu erfüllen, aber wenn du zu lange wartest, zieht der andere Herrscher seine Forderung ganz zurück und du sinkst in seiner Achtung.

Forderungen betreffs Truppen werden nie als ‚überfällig‘ angezeigt. Wenn eine Schlacht vorbei ist, ist sie vorbei; nach der Schlacht Soldaten und Triremen zu schicken, wäre sinnlos.

Wenn du die Forderung erfüllen kannst, erscheint links neben dem Wunsch eine grüne Markierung. Wenn du auf die grüne Markierung klickst, schickst du das Gewünschte los. Handelt es sich um eine Forderung nach Waren, musst du bestätigen, dass du die Waren wirklich schicken willst. Ist es eine Forderung nach Soldaten, erscheint eine Liste aller Kompanien und Triremen in deiner Stadt und aller anderen Truppen, die dir zur Verfügung stehen, um Forderungen zu erfüllen. Du musst entscheiden, welche Streitkräfte du schicken willst, um der fordernden Stadt zu helfen, und auf ‚Losschicken‘ klicken, um die Forderung zu erfüllen. Denk daran, dass du keine

Wenn Hermes verehrt wird, hilft er der Stadt vielleicht, indem er eine offene Forderung erfüllt, ohne dass der Stadt dadurch Kosten entstehen.

Fußsoldaten in einen Kampf in der Fremde schicken kannst. Du kannst aber andere Bodentruppen in jede Schlacht schicken, ganz gleich, ob sie nun den Land- oder Seeweg nehmen müssen, um das Schlachtfeld zu erreichen. Triremen dagegen können natürlich nur zu Schlachtfeldern geschickt werden, die vom Wasser aus zu erreichen sind.  
Ich wüsste zu gern, was wohl in dieser Büchse sein mag ...



*Ich wüsste zu gern, was wohl in dieser Büchse sein mag ...*

Die Oberhäupter rivalisierender Städte werden grob Anforderungen an dich stellen, statt höflich Forderungen geltend zu machen. Anforderungen eines Rivalen werden ebenfalls aufgelistet und erscheinen in gelb. Eine solche Anforderung erfüllst du auf dieselbe Weise wie eine normale Forderung.

Wenn ein Gott dich gebeten hat, einen Quest für ihn zu erfüllen, ist der Name des Gottes hier aufgelistet.

## **Ein genauerer Blick auf die Stadt**

Wenn du detailliertere Stadt-Informationen wünschst, klickst du auf das Vergrößerungsglas. Alle Themen, die in der Kurzfassung der Stadt-Informationen angesprochen wurden, werden hier ausführlicher abgehandelt. Darüber hinaus bekommst du Informationen über Ein-/Auswanderung, Nahrungsmittelproduktion, Kultur und mythologische Vorkommnisse. Hast du Probleme in einem Bereich, werden entweder der Grund für dein Problem oder mögliche sich daraus ergebende Resultate angezeigt.

Unter der Stadt-Information sind bis zu acht offene Forderungen aufgelistet. Bei jeder Forderung siehst du die gewünschte Ware und die Stadt, die sie benötigt. Du siehst auch, ob es sich bei der Stadt um einen Verbündeten, einen Vasallen, einen Rivalen, die Heimatstadt oder eine Kolonie handelt. Neben dem Namen der Stadt siehst du, wie viel des gewünschten Gegenstandes du momentan verfügbar hast und wie viel Zeit dir bleibt, die Forderung zu erfüllen. Ist der Termin überschritten, erscheint das Wort ‚Überfällig‘. Denk daran, es ist besser, man erfüllt eine Forderung zu spät als nie.

Wenn du die Forderung erfüllen kannst, erscheint links daneben eine grüne Markierung. Du musst auf den Namen der Stadt klicken, um die Forderung loszuschicken. Handelt es sich um eine Forderung betreffs Truppen, erscheint ein Fenster mit einer Liste all deiner verfügbaren Soldaten, wenn du auf den Namen der Stadt klickst. Du musst die Truppen bestimmen, die du schicken willst, und auf ‚Losschicken‘ klicken, um sie auf den Weg zu bringen.

Wenn ein Gott dich gebeten hat, einen Quest zu erledigen, findest du hier Informationen darüber. Einen Quest für einen Gott kannst du jederzeit erledigen, daher wird keine Information über ein Zeitlimit angezeigt.

## Andere Werkzeuge

Dir stehen noch drei weitere Werkzeuge zur Verfügung, die dir helfen, deine Stadt zu verwalten. Es handelt sich dabei um folgende Buttons:

Probleme. Der Button ‚Probleme‘ ist mein persönlicher Favorit. Ich weiß gern, was für Unglück ich über die Welt gebracht habe. Wenn du auf ‚Probleme‘ klickst, siehst du nur die Gebäude oder Fußgänger, die im Moment nicht richtig funktionieren oder ein anderes Problem haben. Hat ein Gebäude oder ein Fußgänger ein Problem, siehst du ein Icon, das das Problem beschreibt. Folgende Icons kannst du sehen:

- Das Gebäude wird demnächst in Flammen aufgehen.
- Das Gebäude wird bald einstürzen.
- Das Gebäude hat nicht genügend Arbeitskräfte.
- Das Gebäude ist unterbesetzt.
- Sie haben dieses Gewerbe stillgelegt.
- Dem Betrieb fehlen Rohmaterialien.
- Das Haus wird sich bald zurückentwickeln.
- Das Haus wird einen Verbrecher hervorbringen.
- Das Haus ist mit einer Seuche infiziert.
- Das Heiligtum braucht ein Opfer.
- Der Lieferant hat kein gültiges Ziel.

**Straßen.** Wenn du auf diesen Button klickst, siehst du dein Straßennetz. Der Button ‚Straßen‘ kann dir helfen, darauf zu achten, dass alle Gebäude richtig mit Straßen verbunden sind.

**Übersichtskarte.** Die Übersichtskarte zeigt dir deine Stadt aus der Vogelperspektive, fast so, als wärst du Zeus, der vom Olymp herunterschaut. Das rote Rechteck in der Mitte

der Karte zeigt deine aktuelle Stadtansicht. Du kannst das rote Rechteck zu einem anderen Landesteil scrollen oder du kannst eine Stelle in der Übersichtskarte anklicken, um einen neuen Ort zu sehen.

Um die Übersichtskarte für alle Buttons sichtbar zu machen, klickst du auf den Button „Übersichtskarte“ ganz oben an der Steuerleiste. Wenn du stattdessen die Informationen sehen willst, musst du auf den Button „Information“ klicken.

Ich hoffe, das alles hilft dir weiter, Demokrates, sagte Pandora abschließend. Mit allen Informationen, die dir zur Verfügung stehen, sollte es ein Klacks sein, mit deinen Problemen fertig zu werden. Ich wette, du dankst mir sogar für meine Mühe!



O dysseus, der müde Reisende, schlurfte in Demokrates' Stadt und setzte sich auf die erste Bank, die er fand. Seit zehn Jahren bin ich unterwegs, Demokrates, und lass dir gesagt sein, ich habe die verrücktesten Sachen gesehen, sagte er. Und wenn du dir einen Namen in Griechenland machst, wirst du auch verrückte Sachen sehen.

Ich bin sicher, inzwischen hast du schon bemerkt, dass du nicht das einzige Oberhaupt einer großen Stadt in Griechenland bist. Du weißt bereits, dass du mit anderen Städten Handel treiben, Krieg führen und ihre Forderungen erfüllen kannst. Du kannst auf mannigfache Weise auf die anderen Stadtoberhäupter einwirken, und jede deiner Taten hat gute und böse Auswirkungen. Die Herrscher haben Gefühle und werden deine Taten und ihre Auswirkungen nicht vergessen. Behandle andere Herrscher und deren Städte gut, dann erinnern sie sich in Zeiten der Not vielleicht an deine Güte. Behandle sie schlecht, und du hast vielleicht keinen Freund, wenn du am nötigsten einen brauchst – oder du wirst sogar angegriffen.

Letztendlich sind wir aber alle nur eine große, überwiegend glückliche Familie. Klar haben wir unsere Rivalitäten und Meinungsverschiedenheiten – welche Familie hat die nicht? –, aber letztlich sind wir alle griechische Brüder und Schwestern ... naja, ausgenommen die Perser, du weißt schon, was ich meine.

Während du auf den Button ‚Gesamte griechische Welt ansehen‘ klickst, mache ich es mir gemütlich und bereite mich darauf vor, dir von der Welt zu erzählen, in der du lebst.

## Diplomatischer Status

Es gibt verschiedene Arten von Beziehungen, die du zu anderen Städten aufbauen kannst. Diese Beziehungen nennt man ‚Diplomatischer Status‘. Andere Herrscher werden geneigt sein, sich deiner Stadt gegenüber auf unterschiedliche Weise zu verhalten, je nach ihrem diplomatischen Status. Als diplomatischer Status kommen mehrere Stufen in Frage:

**Verbündeter.** Ein Verbündeter betrachtet dich als Ebenbürtigen mit gleichen Zielen. Generell sind Verbündete bereit, Handel mit dir zu treiben und dir zu helfen, wenn du in der Klemme steckst. Sie erwarten, dass du sie mit Respekt behandelst. Wie du einen Verbündeten behandelst, hat bis zu einem gewissen Grad auch Auswirkungen darauf, was deine anderen Verbündeten von dir halten.



Gesamte griechische Welt ansehen

Behandelst du einen Verbündeten schlecht, kannst du bei den anderen Verbündeten einen schlechten Ruf bekommen.

**Rivale.** Deine Rivalen haben im Allgemeinen ähnliche Ziele wie du. Ein rivalisierendes Stadtoberhaupt betrachtet dich als Konkurrenten und hat kein Interesse daran, eines deiner Ziele zu unterstützen. Rivalisierende Stadtoberhäupter treiben keinen Handel mit dir. Das Band zwischen Rivalen ist nicht so stark wie das Band zwischen Verbündeten, und die Art, wie du einen Rivalen behandelst, hat kaum Auswirkungen darauf, was andere Rivalen von dir halten. Wenn ein rivalisierendes Oberhaupt angreift und deine Stadt erobert, erwartet es, dass du regelmäßig Tribut zahlst. Es wird erwartet, dass du Tribut zahlst, bis du dich aus der Knechtschaft befreien kannst. Das kannst du, indem du aufbrichst und im Gegenzug diese Stadt eroberst, oder indem du deren Armee in deine Stadt lockst und sie auf deinem eigenen Grund und Boden schlägst. Du kannst deinen Rivalen provozieren, deine Stadt anzugreifen, indem du wiederholt Dinge tust, die ihn wütend machen, z.B. keinen Tribut zahlen. Wenn du deinen Rivalen nicht besiegst, nachdem du ihn zurück in deine Stadt gelockt hast, hast du die Episode verloren.

**Vasall.** Ein Vasall ist eine Stadt, die du erobert hast oder die dir wegen deiner großen Leistungen die Treue geschworen hat. Generell kannst du mit einer Vasallenstadt Handel treiben, und das Stadtoberhaupt wird tun, was es kann, um deinen Wünschen zu entsprechen. Aber ganz gleich, was das Oberhaupt der Vasallenstadt auch von dir halten mag oder was es für dich getan hat – niemand ist gern ein Vasall. Vasallen schätzen unablässig deine militärische Macht ein und könnten rebellieren, wenn sie sich Chancen ausrechnen, dich zu besiegen. Vasallen haben Kontakt untereinander, das heißt, wenn du einen schlecht behandelst, sinkst du in der Achtung aller anderen.

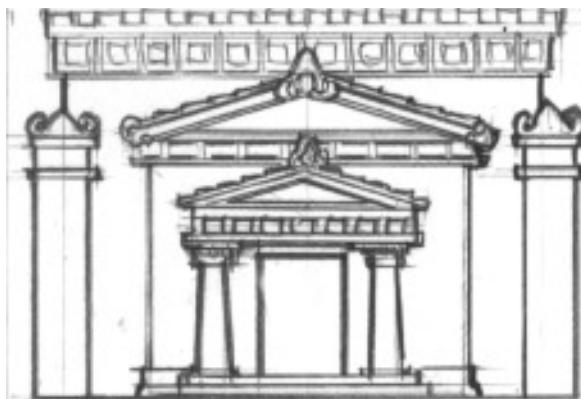
**Kolonie.** Kolonien sind Trabantenstädte, die du gegründet hast. Die Anführer deiner Kolonien wissen, dass ihre Städte ohne dich nicht existieren würden, daher versuchen sie im Allgemeinen, deinen Wünschen zu entsprechen. Kolonien sind sich jedoch, genau wie Vasallen, nicht zu schade, sich gegen dich zu wenden, wenn sie glauben, dass sie nicht gut behandelt wurden oder du sehr schwach bist. Die Kolonien sprechen untereinander recht ausführlich über dich.

**Heimatstadt.** Wenn du unterwegs bist, um Kolonien zu gründen, regiert einer deiner Statthalter in deiner Abwesenheit die Haupt- oder Heimatstadt. Wie du deine Heimatstadt behandelst, wenn du unterwegs bist, ist ebenso wichtig, als wärst du selbst anwesend. Behandelst du deine Heimatstadt nicht gut, während du eine Kolonie gründest, wird der Statthalter, den du eingesetzt hast, keine Hemmungen haben, es dich wissen zu lassen. Dennoch wird der Statthalter deiner Heimatstadt versuchen, deinen Forderungen aus Respekt vor deiner Position zu entsprechen.

Wenn eine Stadt deine Kolonie oder Heimatstadt ist, wird sie immer deine Kolonie oder Heimatstadt bleiben. Verbündete, Vasallen und Rivalen hingegen können ihren diplomatischen Status ändern und einander angreifen und erobern. Diese Beziehungen können sich so häufig ändern, wie die Richtung, aus der Aeolos' Winde wehen.

## **Verwunschene Orte und entfernte Städte**

Es gibt noch einige andere Orte auf der Welt. Ein verwunschener Ort ist eine magische Stätte, an der erstaunliche Dinge geschehen. Möglicherweise musst du einen Helden an einen verwunschenen Ort schicken, um einen Quest zu erfüllen oder einen Ungeheuer zu besiegen. Entfernte Städte treiben Handel mit dir, unterhalten zu dir aber keine diplomatischen Beziehungen und haben auch sonst keinen direkten Kontakt zu dir. Deine Beziehung zu einer entfernten Stadt ist rein geschäftlich.



## Informationen über die Stadt

Du kannst viel über eine Stadt erfahren, wenn du sie einfach auf der Weltkarte betrachtest. Wenn die Stadt mit dir Handel treiben kann, siehst du eine Straße zwischen deiner Stadt und der anderen Stadt. Der Stapel Münzen neben jeder Stadt zeigt ihre Wirtschaftskraft an. Das kann wichtig sein, wenn du eine andere Stadt um Geld bitten musst – je größer der Stapel Münzen, desto mehr Geld kann sie dir geben, wenn es so weit ist. Je kleiner der Stapel Münzen, desto mehr weiß sie vielleicht ein Geldgeschenk zu schätzen. Die Schilder neben der Stadt zeigen ihre militärische Stärke. Das kann dir bei der Entscheidung helfen, welche Städte du angreifen möchtest.

Die Stadt mit der großen roten Flagge ist die Stadt, die du gerade baust und persönlich regierst. Zeigt die Stadt eine kleinere Version deiner Flagge, ist diese Stadt deine Kolonie oder Vasallenstadt. Wenn du eine Kolonie gründest, kennzeichnet die kleinere Version deiner Flagge deine Heimatstadt.

Eine Stadt mit einer kleinen roten Fahne ist eine verbündete Stadt. Rivalenstädte zeigen keine Flaggen oder Fahnen, daher gehören alle Städte mit einer Flagge zu den dir wohl gesonnenen.

Zeigt eine Stadt eine brennende Fackel, rebellieren die Bürger gegen dich. Nur Vasallen und Kolonien können rebellieren.

Um alles über eine andere Stadt zu erfahren, musst du sie anklicken. Das Fenster rechts davon zeigt alle möglichen Informationen an.

## Welt-Steuerleiste

Das Stadt-Informationsfenster beantwortet dir fast alle Fragen, die du zu einer anderen Stadt und deren Oberhaupt haben kannst. Im Stadt-Informationsfenster findest du Antworten auf folgende Fragen:

**Was ist das überhaupt für eine Stadt?** Oben in dem Fenster werden der Name der Stadt und ihr diplomatischer Status sowie der Name des Oberhauptes angezeigt. Wenn du mit Städten interagierst, wirst du es überwiegend direkt mit dem Oberhaupt der Stadt zu tun bekommen.

**Welche Einstellung hat das Stadtoberhaupt mir gegenüber gerade?** Unter den Namen des Oberhauptes

befindet sich ein großer Button, der die momentane Einstellung des Oberhauptes dir gegenüber anzeigt. Die Einstellung eines Oberhauptes und der diplomatische Status einer Stadt bestimmen, was du von ihnen verlangen kannst. Du solltest auf den Button klicken, wenn du einen Rat brauchst, was du angesichts der aktuellen Einstellung zu dir von der Stadt zu erwarten hast.

**Wie ist es dazu gekommen?** Gleich unter dem Namen des Oberhauptes befindet sich eine kleine, offene Schrifttrolle. Auf diese Schrifttrolle klickst du, um dir deine bisherigen Interaktionen mit dieser Stadt anzusehen. Jede Aktion ist mit einem Daumen nach oben oder unten versehen. Daumen nach oben bedeutet: Damit hast du die Einstellung eines Oberhauptes dir gegenüber verbessert. Ereignisse mit dem Daumen nach unten haben deinem Ruf bei diesem Stadtoberhaupt geschadet.

Andere bedeutende Ereignisse in der Geschichte der Stadt werden ebenfalls hier angezeigt.

**Was will das Oberhaupt?** Unter dem Button, der die momentane Einstellung eines Stadtoberhauptes dir gegenüber anzeigt, siehst du eine Liste der Waren, die die Stadt braucht und die sie produziert. Wenn die Stadt mit dir Handel treibt, sind unter ‚braucht‘ die Dinge zu finden, die sie von dir kauft, und unter ‚produziert‘ die Dinge, die sie dir verkauft.

Wenn die Stadt mit dir Handel treibt, kannst du Handelsbefehle erteilen, indem du auf den ‚Befehle‘-Button klickst, sofern du die Handelseinrichtung dieser Stadt bereits gebaut hast. Wenn du den ‚Befehle‘-Button anklickst, wird das Informationenfenster der Handelseinrichtung der Stadt angezeigt, und du kannst die Handelsbefehle nach deinen Wünschen verändern.

**Zahle ich dieser Stadt Tribut?** Zahlt diese Stadt mir Tribut? Informationen über Tribut, den du möglicherweise von dieser Stadt bekommst oder den du ihr zahlst, werden unter der Liste der Dinge angezeigt, die die Stadt braucht und produziert.

Ganz gleich, ob du Tribut bekommst oder bezahlst, die Tributzahlung selbst richtet sich nach der Natur der eroberten Stadt. Vasallenstädte und Kolonien zahlen dir jedes Jahr Tribut, sofern sie nicht von einem Rivalen erobert werden oder das Stadtoberhaupt sich so über dich ärgert,

dass es die Tributzahlungen einstellt oder sogar gegen dich rebelliert. Ein Rivale verlangt Tribut, wenn er deine Stadt überfallen und erobert hat. Dein Rivale erwartet, dass du jedes Jahr Tribut zahlst; die Konsequenzen, wenn du nicht zahlst, könnten verheerend sein. Um die Last der Tributzahlungen abzuwerfen, musst du den Rivalen seinerseits angreifen und erobern. Du kannst den Rivalen zwar auch auf deinem Grund und Boden schlagen, aber sei vorsichtig. Wenn dein Rivale dich zweimal besiegt, wird dir deine Stadt genommen und du verlierst die Episode.

Wenn du diese Informationen für eine andere Stadt sehen willst, musst du die Pfeil-Buttons neben der kleinen Schriftrolle verwenden.

## Die Handlungsmöglichkeiten

Nachdem du nun alles über eine andere Stadt weißt, was du wissen musst, ist es an der Zeit, dass du herausfindest, was du mit ihr anstellen kannst.

Unter der Stadtinformation befinden sich eine Reihe Buttons, die dazu dienen können, mit der gewählten Stadt zu interagieren. Diese Buttons sind:

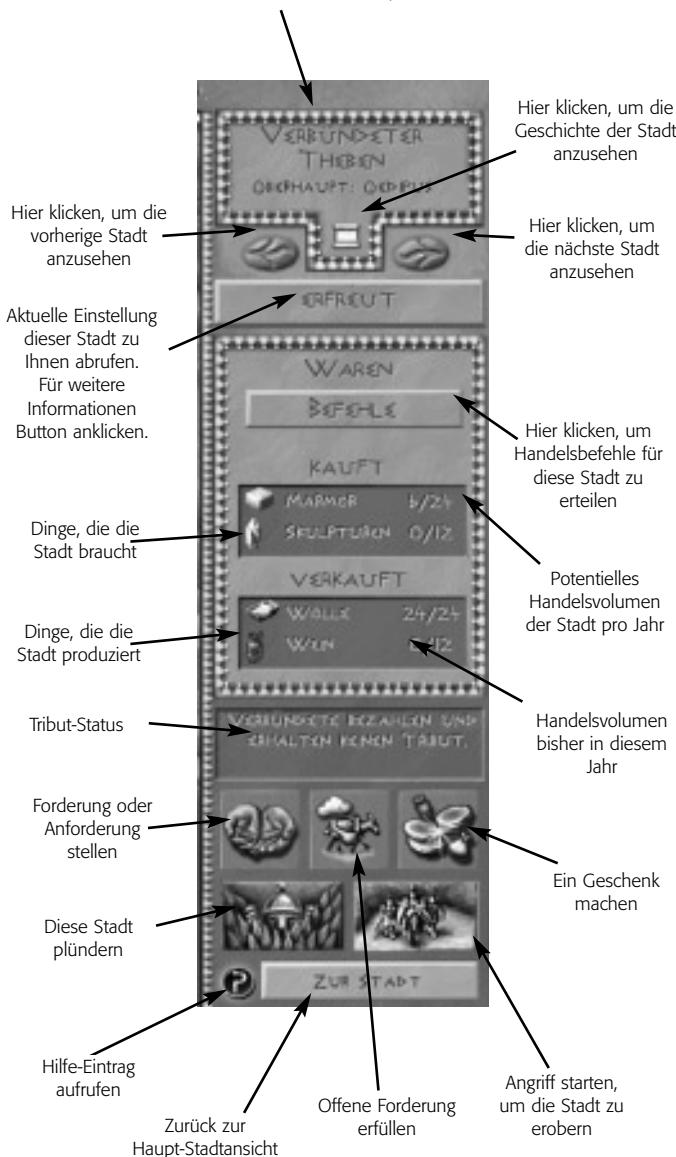


Forderung stellen/Anforderung stellen. Je nach deiner Beziehung zu einer anderen Stadt und der Einstellung ihres Oberhauptes zu dir, kannst du viele verschiedene Dinge fordern. Ist eine Stadt dein Rivale, bleibt die Höflichkeit für gewöhnlich auf der Strecke. Normalerweisestellst du Anforderungen an rivalisierende Anführer, aber die sehen meist keine Veranlassung, auf deine Anforderungen einzugehen, wenn du nicht über die militärische Macht verfügst, ihnen Nachdruck zu verleihen. Ist die Einstellung eines Rivalen dir gegenüber jedoch außergewöhnlich gut, wird er bereitwillig geben.

Wenn du auf den Button ‚Forderung stellen‘ klickst, wird eine Liste aller möglichen Forderungen angezeigt. Wenn du keine Forderung nach einem bestimmten Gegenstand stellen kannst, weil die Einstellung des Oberhauptes dir gegenüber nicht gut genug ist oder der diplomatische Status der Stadt dir nicht gestattet, die Forderung zu stellen, wird diese Information hier angezeigt.

## Die Welt-Steuerleiste

Diplomatischer Status, Name der Stadt, Name des Oberhauptes



Die Forderungen, die du stellen kannst, sofern die Stadt die Ware produziert, sind:

**Nahrungsmittel fordern.** Du kannst Nahrungsmittel von Verbündeten, Vasallen, Kolonien und deiner Heimatstadt fordern, auch wenn ihre Oberhäupter im Moment keine allzu hohe Meinung von dir haben. Vasallenstädte, Kolonien und deine Heimatstadt halten vielleicht ziemlich wenig von dir, werden eine Forderung nach Nahrungsmitteln aber trotzdem erfüllen. Auch wenn sie dich nicht leiden können, möchten sie deine Bürger, ihre griechischen Brüder und Schwestern, nicht hungern sehen. Nahrungsmittel kannst du auch von einem Rivalen fordern, der gerade besonders angetan von dir ist. Auch wenn ein Rivale eine besonders schlechte Einstellung dir gegenüber hat, kannst du trotzdem immer Nahrungsmittel anfordern.

**Waren fordern.** Ein Verbündeter, ein Vasall, eine Kolonie oder die Heimatstadt muss einigermaßen zufrieden mit dir sein, um eine Forderung nach Waren oder Geld zu erfüllen. Nahrungsmittel dürften ja deinen Bürgern zugute kommen, wohingegen Waren und Geld deiner persönlichen Bereicherung dienen könnten und Verbündete, Vasallen oder die Heimatstadt kein Interesse daran haben, dir zu helfen, deine Ziele zu erreichen, wenn du sie dir gegenüber nicht ziemlich gewogen gemacht hast. Natürlich kannst du auch Waren von einem Rivalen fordern, der eine extrem hohe Meinung von dir hat. Und wenn ein Rivale nicht bereit ist, dir zu helfen, kannst du trotzdem Waren von ihm anfordern.

**Verteidigungshilfe fordern.** Ein Verbündeter muss eine sehr hohe Meinung von dir haben, um seine eigenen Soldaten der Gefahr auszusetzen, indem er sie dir als Verteidigungshilfe schickt. Deine Heimatstadt, Vasallen und Kolonien werden bereitwilliger als ein Verbündeter Verteidigungshilfe schicken. Zwar verlangst du von diesen Stadtoboberhäuptern, dass sie das Leben ihrer eigenen Bürger aufs Spiel setzen, aber wenigstens dient es der Verteidigung deiner Stadt und dem Wohl deines Volkes. Rivalen dagegen werden dir um nichts auf der Welt Soldaten schicken.

**Militärschlag fordern.** Du kannst eine Stadt bitten, eine andere Stadt für dich anzugreifen, indem du einen Militärschlag forderst. Nur Verbündete, die allergrößte Stücke auf dich halten, werden dieser Forderung nachkommen. Du musst der Augenstern deines Verbündeten sein, wenn er das Leben seiner Soldaten aufs Spiel setzen soll, damit du dein Reich ausdehnen kannst. Selbst Anführer deiner Vasallenstädte, Kolonien und deiner Heimatstadt müssen eine überdurchschnittlich hohe Meinung von dir haben, um dieser Forderung zu entsprechen. Ein Rivale wird niemals eine andere Stadt für dich angreifen.

Wenn der Herrscher einer Stadt keine so hohe Meinung von dir hat, dass er eine deiner Forderungen erfüllt, kannst du auf die Schriftrolle für die Stadtgeschichte klicken, um herauszufinden, welche Faktoren für seine momentane Einstellung dir gegenüber verantwortlich sind.

Ein Stadtoberhaupt wird eine Forderung auch nicht erfüllen, wenn du erst vor kurzem dieselbe Forderung gestellt hastest. Deine letzte Forderung hat vielleicht die Vorräte der Stadt dezimiert, und sie ist auferstanden, im Moment noch mehr zu erübrigen.



**Offene Forderung erfüllen.** Andere Stadtoberhäupter können weitgehend dasselbe von dir fordern wie du von ihnen. Weitere Informationen über das Erfüllen von Forderungen findest du im entsprechenden Kapitel.

Um die offene Forderung der gewählten Stadt zu erfüllen, klickst du auf den Button ‚Offene Forderung erfüllen‘. Handelt es sich um Nahrungsmittel, Waren oder Geld, wirst du gebeten zu bestätigen, dass du die Forderung wirklich erfüllen willst. Handelt es sich um eine Forderung nach Truppen, erscheint ein Fenster mit einer Liste all deiner verfügbaren Soldaten, wenn du auf den Button ‚Offene Forderung erfüllen‘ klickst. Du kannst niemals Fußsoldaten schicken, um eine offene Forderung zu erfüllen. Nur gut ausgebildete und bewaffnete Soldaten haben die Ausdauer für lange Märsche zu entfernten Orten. Die Truppen, die du schicken willst, wählst du aus, indem du sie anklickst. Mit dem Button ‚Alle wählen‘ kannst du alle anwählen. Hast du entschieden, welche Truppen du schicken willst, klickst du auf ‚Losschicken‘, um sie in Marsch zu setzen.

Denk daran, dass Bodentruppen in jede Schlacht geschickt werden können, Triremen aber nur zu Schlachtfeldern, die vom Wasser aus erreichbar sind.

Keine Stadt sieht es gern, wenn offene Forderungen nicht erfüllt werden. Wenn du die Forderung eines Oberhauptes nicht erfüllst, kannst du davon ausgehen, dass du in der Gunst dieser Stadt sinkst.



**Geschenk machen.** Diesen Button klickst du an, wenn du einem anderen Stadtoberhaupt ein Geschenk machen willst.

Oberhäupter schätzen Geschenke von Dingen, die ihre Städte brauchen, höher ein als Geschenke von Dingen, die sie nicht brauchen. Ein Geldgeschenk wird selbstverständlich immer akzeptiert. Und je größer das Geschenk, desto mehr wird es geschätzt.

Aber du kannst jedoch nicht zwangsläufig das Wohlwollen eines anderen Stadtoberhauptes erkaufen. Je mehr Geschenke du binnen kurzer Zeit machst, desto weniger werden sie geschätzt. Wenn du zu viele Geschenke machst, kann es sogar sein, dass ein Oberhaupt eines ablehnt!

Für alle Stadtoberhäupter (Rivalen ausgenommen) gilt: Wenn du einem ein Geschenk machst, werden andere mit demselben diplomatischen Status eine höhere Meinung von dir haben.



**Angreifen.** Du klickst auf diesen Button, um zu versuchen, eine andere Stadt zu erobern. Rivalen und Verbündete kannst du jederzeit angreifen, Vasallen oder eine Kolonie aber nur, wenn sie gegen dich rebellieren. Eine Vasallenstadt oder Kolonie anzugreifen, die nicht gegen dich rebelliert, wäre doch schon ziemlich übertrieben. Sie sind bereits deine loyalen Untergebene; es würde nichts nützen, sie noch einmal anzugreifen.

Wenn du den Angriff-Button anklickst, wird ein Fenster angezeigt, das sämtliche Streitkräfte deiner Stadt auflistet. Wähle die Truppen aus, mit denen du die Stadt angreifen möchtest, und klicke auf ‚Losschicken‘. Vergiss aber nicht, dass du keine Fußsoldaten zum Kampf in der Fremde schicken kannst.

Wie auch immer die Sache ausgeht, ein Angriff auf eine andere Stadt beeinflusst drastisch die Meinung, die andere Stadtoberhäupter von dir haben. Der Herrscher der angegriffenen Stadt wird natürlich keine besonders hohe Meinung von dir haben, wenn du versuchst, seine Stadt zu erobern. Wenn du einen Verbündeten angreifst, werden alle anderen Verbündeten dich hassen und dir nicht mehr trauen, weil sie fürchten, sie könnten das nächste Ziel sein. Deine Verbündeten werden sich dann alle von dir abwenden, und du kannst ihnen weder Forderungen stellen noch Handel mit ihnen treiben, bis eine gewisse Zeit vergangen ist oder du die Meinung verbessern kannst, die sie von dir haben. Deine anderen Rivalen jedoch empfinden Respekt vor dir, wenn du einen von ihnen angreifst. Sie finden, das zeuge von einer bemerkenswerten Frechheit.

Wenn du eine andere Stadt erfolgreich erobert hast, wird sie zu deiner Vasallenstadt und zahlt jährlich Tribut an dich; deine Soldaten kehren als Helden heim. Wenn du beim Versuch besiegt wirst, einen Verbündeten oder Rivalen zu erobern, werden wahrscheinlich sehr viel weniger Soldaten heimkehren, als du losgeschickt hast.

Wenn du eine Rebellion eines Vasallen oder einer Kolonie niederschlägst, werden zwischen dir und dem Anführer der anderen Stadt wieder normale Beziehungen aufgenommen. Gelingt es dir jedoch nicht, eine rebellierende Kolonie oder Vasallenstadt zu besiegen, geht die Rebellion weiter.

Plündern. Du kannst Verbündete, Rivalen, rebellierende Vasallen oder Kolonien überfallen und nach Waren plündern, die du brauchst ... oder einfach nur willst.



**Plündern.** Du kannst Verbündete, Rivalen, rebellierende Vasallen oder Kolonien überfallen und nach Waren plündern, die du brauchst ... oder einfach nur willst.

Wenn du den Button ‚Plündern‘ anklickst, wird ein Fenster angezeigt, das sämtliche Streitkräfte deiner Stadt auflistet. Wähle die Truppen aus, die du auf Plünderung schicken möchtest, aber vergiss nicht, dass Fußsoldaten die Stadt nicht verlassen können. Dann musst du festlegen, was deine Soldaten zurückbringen sollen. Zur Auswahl stehen die Dinge, die das Ziel deines Plünderungszuges produziert. Wenn deine plündernden Soldaten erfolgreich sind, kehren sie hoch erhobenen Hauptes zurück, da sie die Beute haben,

die sie dir bringen sollten. Ist der Plünderungszug gescheitert, kehren deine Soldaten so leise wie möglich zurück.

Wie der Überfall auch immer ausgehen mag – viele andere Städte werden auf deine Aktionen reagieren. Plünderst du einen Verbündeten, hassen dich alle Verbündeten dafür und ignorieren deine Forderungen, bis du ihre Meinung über dich wieder verbessern kannst. Ein Plünderungszug auf einen Rivalen bringt dir den Respekt der anderen Rivalen ein. Deine anderen Kolonien und Vasallenstädte sehen es freilich nicht gern, wenn du eine rebellierende Kolonie oder Vasallenstadt plünderst. Sie tun ohnehin schon, was sie können, um deine Ansprüche zu befriedigen, und schätzen es gar nicht, wenn du ihre Vorräte stiehlst.

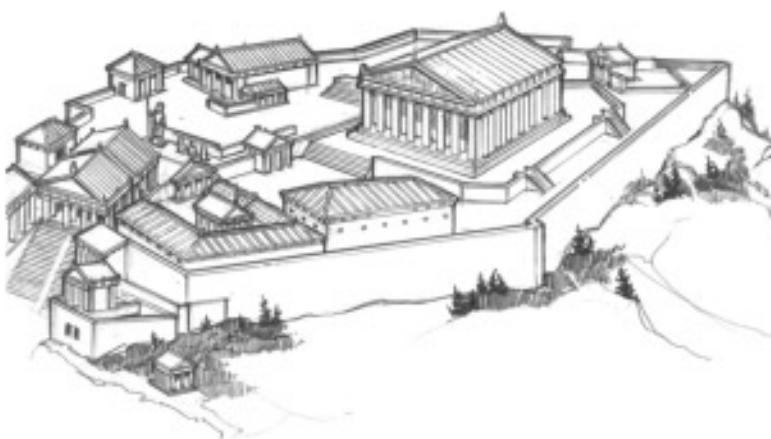
## Ruf und Ansehen in der Welt

Die Oberhäupter der Städte beobachten deine Aktionen allesamt sehr genau, und die Meinung, die sie von dir haben, kann dementsprechend starken Schwankungen unterworfen sein.

Oberhäupter, zu denen du langfristige gute Beziehungen hast, können eine Geste des guten Willens machen. Bei Verbündeten, Kolonien, Vasallen und deiner Heimatstadt kann diese Geste die Form eines Geschenks annehmen.

Wenn du natürlich eine lange und feindselige Beziehung zu einem anderen Oberhaupt hast, wird nichts Gutes dabei herauskommen. Ist das bei einem Verbündeten der Fall, wird er keinen Handel mehr mit dir treiben, bis du ihn besser behandelst. Eine Kolonie oder Vasallenstadt wird keinen Tribut mehr bezahlen, und wenn du sie weiterhin schlecht behandelst, wird sie gegen dich rebellieren, keinen Handel mehr treiben und weiter keine Tributzahlungen leisten. Und wenn einer deiner Rivalen dich durch und durch verabscheut, kann er einen Angriff gegen deine Stadt beginnen.

Das ist alles, was du über andere Städte in dieser Welt und dich wissen musst, sagte Odysseus. Es liegt ganz allein bei dir, wie du andere Städte behandelst, und niemand kann dir vorschreiben, wie du deine Angelegenheiten zu regeln hast. Viel Glück, und mögen dir die Götter wohlgesonnen sein.





>>

Und so neigte sich das große Abenteuer des Demokrates seinem Ende zu. Er hatte aus einem leeren Landstrich eine blühende Stadt gemacht, und sein Einfluss reichte bis weit über die Stadtgrenzen hinaus. Seine Kolonien und Vasallen schauten zu ihm auf, seine Verbündeten waren erfreut, einen so mächtigen Mann an ihrer Seite zu haben. Selbst seine Rivalen respektierten ihn.

Die Götter waren Demokrates' ständige Begleiter auf seinen Fahrten, manchmal rachsüchtig, manchmal wohlgesonnen. Selbst diejenigen, die gegen ihn waren, respektierten Demokrates und seinen Einfallsreichtum. Bis auf den heutigen Tag wird der Name Demokrates im ganzen Olymp gelobt. Aufgrund von Demokrates' Größe hat Zeus selbst Prometheus vergeben, dass er den Sterblichen vor so vielen Jahren das Feuer gebracht hat. Falls Demokrates auch nur indirekt das Produkt von Prometheus' Diebstahl war, argumentierte Zeus, wünschte er, Prometheus hätte das Feuer früher gestohlen.

Auch die Helden sind glücklich, Demokrates als einen der ihnen betrachten zu können. Seine Abenteuer sind der größten Helden würdig, und seine unerschütterliche Tapferkeit im Angesicht von Problemen hat selbst dem großen Herkules Ehrfurcht abgerungen.

Hab Dank, gütigste Muse Kalliope, dass du uns Demokrates' Geschichte erzählt hast. Denn nun können wir alle hinausziehen und selbst ein Demokrates werden. Wir können unsere eigenen Städte bauen, unsere eigenen Lektionen von den Göttern lernen, unsere eigenen Geschichten schreiben und selbst zu Legenden werden.



S<sup>i</sup>t ich durch einen kurzen Anfall von Schlaflosigkeit eines Nachts Xena sah, wusste ich, dass ich ein Spiel über das heroische Zeitalter des antiken Griechenland machen wollte. Eine der größten Herausforderungen für einen Spiele-Entwickler besteht darin zu gewährleisten, dass die Themen, Charaktere, Orte und Dinge in einem Spiel leicht zu verstehen und dem Spieler bekannt sind. Entscheidend ist, die Interaktion mit der Spiele-Welt muss intuitiv sein, das Spiel selbst aber gleichzeitig eine frische und interessante Spielerfahrung bieten. Das heroische Zeitalter des antiken Griechenland hatte das alles zu bieten und mehr. Natürlich sollte das Spiel auch historisch exakt sein, aber das Faszinierende an dem Schauplatz ist, dass die Trennlinie zwischen Geschichte und Mythologie, zwischen Realität und Fantasy so verschwommen ist. Eigentlich gibt es gar keine Trennlinie.

Im Griechenland jener Zeit war jedes Ereignis, jeder Ort, jeder Fels mit mythologischer Bedeutung befrachtet. Die Griechen späterer Zeitalter brachten die Helden ihrer Vergangenheit zwar mit der früheren mykenischen Zivilisation in Verbindung, aber sie trafen keine Unterscheidung zwischen Historie und Mythos; so etwas auch nur anzudeuten, wäre ihnen lächerlich erschienen.

Als der Amateurarchäologe und Forscher Heinrich Schliemann im neunzehnten Jahrhundert Troja entdeckte, gelang ihm das nicht mit einem historischen Atlas unter dem Arm, sondern mit einem Exemplar von Homers Ilias. Bis heute stammt vieles von dem, was Historiker und Anthropologen über die Aktivitäten der Mykener wissen, aus solchen Quellen und nicht aus zeitgenössischen Geschichtsbüchern. Gab es einen Schönheitswettbewerb zwischen drei Göttinnen? Lebten Agamemnon, Menelaos, Ajax, Paris und Odysseus wirklich? Sind Ares, Aphrodite und Poseidon auf Erden gewandelt und haben sie am trojanischen Krieg teilgenommen? Vielleicht nicht, aber warum fällt es uns so leicht zu glauben, dass es so gewesen sein könnte?

Kultur, Mythologie und Denken der alten Griechen durchdringen unsere heutige Gesellschaft so sehr, dass die meisten von uns es nicht einmal merken. Wir sprechen davon, dass jemand eine Achillesferse hat, die Midas-Gabe oder den Augiasstall ausmistet, während man uns an einigen juristischen Fakultäten die Methode Sokrates lehrt. Vielleicht wurden diese Götter, Ungeheuer und Helden so entscheidend für unsere kollektive Phantasie, dass keine große Anstrengung

erforderlich ist, sie vor unseren Augen lebendig werden zu lassen. Und damit kommen wir zu *Herr der Olymp – Zeus*:

Trotz des phänomenalen Erfolges unserer früheren Städtebau-Spiele Caesar III und Pharao wussten wir, dass wir mit *Herr der Olymp – Zeus* das Reich der exakten Historie verlassen mussten, sonst wären wir dem Schauplatz des alten Griechenland nicht gerecht geworden. Es ist nicht so, dass man nicht einen wahren Schatz in allem finden kann, was die Griechen zu unserer Kultur und Geschichte beigesteuert haben, aber die Kapriolen der Götter, Ungeheuer und Helden der griechischen Sagen sind so entscheidend für unsere Vorstellung vom antiken Griechenland, dass wir wussten, wir mussten ihnen eine entscheidende Rolle einräumen. Damit dieses Spiel wirklich funktioniert, durfte es nicht so ernst sein wie seine Vorgänger, nicht so lange dauern und musste dem Spieler viel mehr Spielraum bieten.

Die Rolle des Spielers in der Spiele-Welt musste sich auch deutlich von der in Caesar III oder Pharao unterscheiden. Das antike Griechenland war niemals auch nur annähernd ein einziges, unter einem Herrscher geeintes Land wie Rom oder Ägypten. Man schätzt, dass es etwa 1.000 autonome Stadtstaaten im alten Griechenland gab, die alle ihre eigene Regierungsform erprobten und ihre Unabhängigkeit eifersüchtig hüteten. Einige Historiker sehen die Tatsache, dass das alte Griechenland nie richtig geeint war, als Zeichen dafür, dass das politische Denken in Griechenland nicht so hoch entwickelt gewesen sei wie manche glauben, während andere darauf hinweisen, dass ohne den starken Wettbewerb dieser Umgebung die Demokratie möglicherweise nie entstanden wäre.

In *Herr der Olymp – Zeus* müssen Sie keine Befehle von einem König oder Herrn entgegennehmen. Sie bekommen auch keinen Ärger, weil Sie nicht tun wollen, was Ihnen gesagt wurde. Sie sind selbst ein unabhängiger Herrscher mit dem Geld, der Gefolgschaft und der Stärke, auf eigenen Füßen zu stehen, und Sie sind niemandem Rechenschaft schuldig – nicht einmal den Göttern!

Es ist Anfang September, und wenn ich das Team ansehe, das so hart gearbeitet hat, dieses Spiel zu entwickeln, die vom Schlafmangel blutunterlaufenen Augen, denke ich, wir haben alles erreicht, was wir uns vorgenommen hatten. Wenn ich an das zurückliegende Jahr denke, glaube ich sogar, wir konnten mehr erreichen, als wir ursprünglich geplant hatten. Wenn ein Spiel entsteht, entwickelt es ein Eigenleben. Ehe wir uns

versahen, nahmen wir sozusagen Befehle vom Spiel selbst entgegen, und in diesem Fall mussten wir tun, was uns gesagt wurde!

Ich spreche für das ganze Team, wenn ich sage, ich bin überzeugt davon, dass Sie mit *Herr der Olymp – Zeus* ein spannendes, anspruchsvolles Spielerlebnis erhalten, an dem die ganze Familie noch Jahre Freude haben wird.

Chris Beatrice  
September, 2000

## Anmerkungen des Entwickler-Assistenten

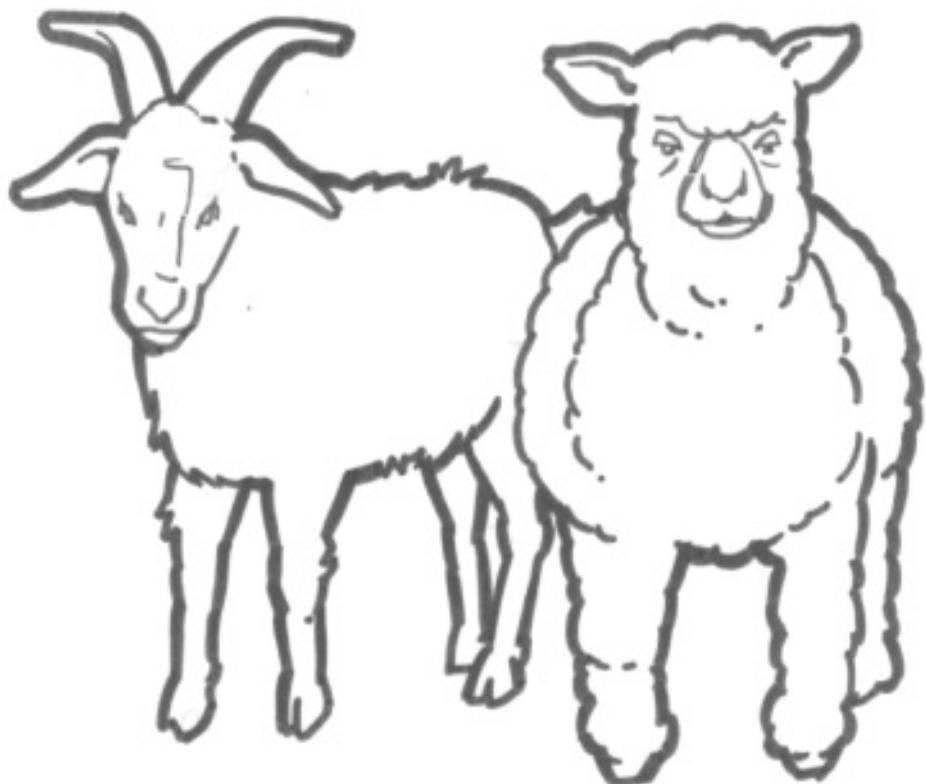
Mit Zeus bekam ich zu tun, weil ich vor zwei Jahren Caesar III testete. Als ich das Spiel länger gespielt hatte, als ich zugeben mag, war ich ein Experte darin. Mit dieser Erfahrung wurde ich Chef-Tester des Nachfolgespiels der Serie, Pharao. Nach unzähligen weiteren Stunden des Städtebauens und der Testkoordination kam Pharao in die Geschäfte, und ich war bereit für ein neues Projekt. Unser nächstes auf einer antiken Zivilisation basierendes Städtebau-Spiel brauchte einen Chef-Tester und zweiten Entwickler, und ich bekam beide Jobs.

Meine Hauptaufgabe bei der Entwicklung bestand darin, dass ich meine gesammelten Städtebau-Erfahrungen sowie zwei Jahre User-Feedback einbrachte und mit dem Wissen, das unser Team über die Spiele-Engine erlangt hatte, eine neue Möglichkeit fand, ein unterhaltsames Städtebau-Spiel zu gestalten. Fast immer, wenn das Team mit einem neuen Einfall für Zeus daherkam, war ich derjenige, der versuchte, ihn in das Spiel zu integrieren. Nach einigen historischen und mythologischen Recherchen entwickelte ich ein System, überarbeitete es mehrere Male und wartete, bis es eingebaut wurde. Dann musste ich alles ausbalancieren, damit das Spiel robust und unterhaltsam wurde.

Zusätzlich zu dem neuen System hatte ich durch das exzessive Spielen von Caesar III und Pharao jede Menge Einfälle, wie man ein noch besseres Städtebau-Spiel machen könnte, und die Möglichkeit, viel davon in Zeus einfließen zu lassen. Es ist sehr befriedigend, wenn man Fehler ausmerzen kann, die einem beim Spielen Hunderte Stunden lang gestört haben.

Und jetzt ist das Ende in Sicht. Ich bin bereit, die Arbeit abzuschließen und viel Zeit mit dem Spielen dieses wunderbaren Produktes zu verbringen, an dessen Entstehung ich beteiligt war.

Tony Leier  
September, 2000



## Anhang 1: Die Buttons Zum Ereignis

Wenn einer der folgenden Buttons erscheint, klicken Sie ihn an, um an den Schauplatz des Ereignisses zu gelangen:

### Gefahren, Naturkatastrophen und verschiedene andere Probleme



Ein Gebäude ist in Brand geraten.



Ein Erdbeben hat den Boden aufgerissen.



Eine Flutwelle hat das Land überschwemmt.



Ein Erdrutsch hat Gelände verschüttet.



Lava ist über das Land geströmt.



Ein Gebäude ist eingestürzt.



Die Straße nach Griechenland ist blockiert.

### Invasionen



Eine feindliche Armee greift an.



Ein Ungeheuer greift an.



Ein Gott greift an.

### Gesundheit



Eine Seuche ist ausgebrochen.

### Ankunft



Ein Gott trifft ein.



Ein Held trifft ein.



Eine Armee kehrt zurück.

## Anhang 2: Tastatursteuerung

1	Button Bevölkerung anwählen
2	Button Landwirtschaft anwählen
3	Button Gewerbe anwählen
4	Button Vertrieb anwählen
5	Button Gesundheit/Sicherheit anwählen
6	Button Verwaltung anwählen
7	Button Kultur anwählen
8	Button Mythologie anwählen
9	Button Militär anwählen
0	Button Ästhetik anwählen
-	Button Übersicht anwählen
STRG + (F1 – F4)	Markiert eine Stelle auf Ihrem Land
F1 – F4	Zur Markierung gehen
F5	Zur Fenster-Ansicht umschalten
F6	Bildschirmauflösung auf 800x600 setzen
F7	Bildschirmauflösung auf 1024x768 setzen
DRUCK	Screenshot in die Zwischenablage kopieren
P	Spiel auf Pause stellen. P-Taste erneut drücken, um weiterzuspielen.
Leertaste	Zwischen spezieller Ansicht und normaler Ansicht umschalten
POS 1	Stadt wieder nach Norden ausrichten.
BILD AUFWÄRTS	Stadt gegen den Uhrzeigersinn drehen
BILD ABWÄRTS	Stadt im Uhrzeigersinn drehen
Pfeiltasten	Karte scrollen
ALT-X	Spiel verlassen
Tab	Übersichtskarte anzeigen. Tab-Taste erneut drücken, um den Informationsbereich anzusehen.

**Design**

Chris Beatrice

**Programmierung (Leitung)**

Mike Gingerich

**Produktion**

Ken Parker

**Programmierung**

Jason Benham  
Jim Solomon  
Gabe Farris  
Chris Gurski  
Thanh Pham

**Musik**

Henry Beckett  
Keith Zizza

**Sound-Design**

Keith Zizza

**Skript**

Lisa Gagnon

**Abenteuer-Produktion**

Clay Heaton  
Chris Bold  
Brett Levin  
Albert Meranda

**Beta-Test-Koordination**

Juancho Martinez

**Lokalisierung**

Jon Payne

**Video-Bearbeitung  
und zusätzliches Sound-Design**

Ed Saltzman

**Künstlerische Leitung**

Darrin Horbal

**Audio-Regie**

Keith Zizza

**Zusätzliches Design**

Tony Leier

**Grafik**

Adam Carriuolo  
Bob Curtis  
Brian Despain  
Mike Malone  
Heidi Mann  
Andrea Muzeroll  
Dennis Rose  
Abraham Wiley

**Qualitätssicherung (Leitung)**

Greg Sheppard

**Test (Leitung)**

Tony Leier

**Test**

Chris Bold  
John McAuley  
Juancho Martinez  
Clay Heaton  
Hans Wang  
James E. Lewis  
Jesse J. Nunes  
Alexx Kay  
John Everly  
Albert Meranda  
Brett Levin

**Sprachaufnahme (englische Version)**

The Troupe

## **Sprecher (englische Version)**

Gil Andrews	Vicki Lorraine
Meredith Boston	Mike McNally
Bob Burchette	Kent Ohlman
M.C. Danner	George Piehl
Sonny Dufault	Rick Rumble
Bob Feldman	Scott Severance
David Fielding	Mike Verrette
Pam Good	Keith Zizza
George Hostenstab	
Mark Kimball	
Steve Liquori	

## **Beta-Test**

Cara Heberling (Nefret)	Ray Heuer (Apollo)
Jim Cable	Quentin "Falan" Timmons
Wooly	Peter Holland (Grumpygramps)
Justin Berka (Windplume)	Michael T. Tapia
Ruth Covington	Reckless Rodent Lowe
Wayne Troxell (Et Flavius)	Matt Canaday
Warren W. Williamson	Marcus Brown Black Prince the Second
Johnny M (Johnny Wahl)	L.K. Giegling
W. David Maddox	Harpokrates (Leo Bores)
Baltic	Meredith Meadows
Virginia Metze	Laner
Vicki Lindsay (Amrine)	Ken Fortenberry (Tathar)
Timo Salminen (Dusk)	Keith Roberts (kroberts)
Tim Brunold	Katherine Reece (Mayati)
Tom Barsuk (Tom the Bold)	Karl Vermillion (Davros)
Eric The Unready Schmidt	Andrew Buczkowski (Drkside)
Susanne Nirschl Cogar	Julius Linus Farkas
George Sullivan (Old Man)	John Hacker
Stephan Seely (BadDad)	Jeffrey Khalife
Simon Grail Quest Seah	Jeff Meriam
Steven (SeJac) Hostetler	Jayhawk (JanJaap van den Hurk)
Scot O'Connor Nosferatu	Jason Craith Owen
Ruth Schoenberg (Glimmer)	James Pugh (lordcaesar)
Sam T. Dudek	James Profitt
wolfette - Sally M	Innovandora
Robert Owen-Jones (Thucydides)	Bluegeko
Robert Peddicord/Paris	Gustavia
Robert Davies (Sisko)	Gill Bilski (Gill Britannica)
Ron SinClair	Gavroche
RJ Morack --- Marshubo	Michael Bell
Ricky Gray	Gloria Carson (JuliaSet)
Rik Harrison	Francis Angel Draco Cermak
Ricardo Jóse Martinez Clerigué	Ethan Watrall
SHERRELL 2g HARRIS	Elizabeth Reid Steere

Eli Paper (epaper)  
Vriesea  
Dudley Brooke  
Keith Heitmann  
Dean Hartke  
mouse  
Dave Stringbags Stringwell  
Dan Mancuso (Cusius)  
Dalton Holland Baptista  
Alan "Phoenix" Cook  
Chris Blunk (Quantum)  
Charles F Napolitano (runnerCT)  
Pliny the Elder  
Austin B  
Brandon Hawthorne  
Brad Bailey  
Ron Boscaccy

Barbara Williams  
Anthony The Ancient One  
Theodorakakos  
Aleks Sinuhe Reinhardt  
Jim Hawksworth

# SERVICELEISTUNGEN

---

## KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

---

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

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

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

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

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

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

**Havas Interactive Deutschland GmbH**  
**Kundendienst**  
**Robert-Bosch-Straße 32**  
**D - 63303 Dreieich**

---

## HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

---

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

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

---

## HINTLINE

---

**0190 / 515 616 Rund um die Uhr**

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

# GARANTIE

## LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN.

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm“ genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Sierra On-line Inc. oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung“ genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind.

Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

### ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

#### 1. Beschränkte Benutzerlizenz

Sierra On-line Inc. (im folgenden „der Lizenzgeber“) räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Die Installation des Programms in einem Netzwerk bzw. die Nutzung der Software auf mehreren Computern auf einmal ist ohne ausdrückliche Erlaubnis im Rahmen der Lizenzvereinbarung untersagt.

Sie müssen die dazugehörige Handbücher lesen und die dazugehörige Vereinbarungen akzeptieren, falls:

a) Das Programm verfügt über eine Multiplayer-Funktion;

b) Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor“ genannt), der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien“ genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung;

Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

#### 2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingegebene „applets“ (spezielle Applikationen)) sind Eigentum von dem Lizenzgeber oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Die Lizenzgeber der verschiedenen Komponenten des Programms behalten sich rechtliche Schritte im Falle einer Verletzung dieser Lizenzvereinbarung vor.

#### 3. Verpflichtungen des Endnutzers

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

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem (1) Computer abgetrennt werden.

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

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendinem Teil davon (dazu gehören unter anderen Bilder, Sounddateien, Schriften, Grafiken, Cliparts, Animationen, Photos, Datenbanken) eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendinem anderem ortsbundem Standort gehört;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich Bilder, Sounddateien, Schriften, Grafiken, Cliparts, Animationen, Photos, Datenbanken) zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Syracuse Language Systems Inc. als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste

anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von dem Lizenzgeber im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollumleitung, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

#### **4. Weitergabe des Programms**

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

#### **5. Ende der Lizenzvereinbarung**

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten. Der Lizenzgeber ist nach eigenem Ermessen unbeschadet sonstiger Rechte berechtigt, die Lizenz bei Verstößen gegen diese Lizenzvereinbarung zu kündigen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, das Programm und alle neue Materialien unverzüglich zu löschen.

#### **6. U.S.A. Ausfuhrbeschränkungen**

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

#### **7. Beschränkte Gewährleistung**

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend“ ausgeliefert.

DER LIZENZGEBER ERTEILT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMten ZWECK DES PROGRAMMS. WEITERHIN ÜBERNIMMT DER LIZENZGEBER KEINERLEI GARANTEN BEZÜGLICH DER JAHR 2000-TAUGLICHKEIT DER SOFTWARE. DIES GILT INSbesondere FÜR MÖGLICHE AUSWIRKUNGEN AUF DIE LEISTUNG ODER FUNKTIONALITÄT DES PROGRAMMS VOR, WÄHREnd ODER NACH DEM JAHR 2000 SOWIE DIE KORREKTE VERARBEITUNG VON DATEN WÄHREnd UND NACH DER JAHRESWENDE. DIESER GARANTIAUSSCHLUß BEZIEHT SICH FERNER AUF DEN KORREKten DATENAUSTAUSCH ZWISCHEN PRODUKTEN ODER ANWENDUNGEN VON DRITTANBIETERN.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer.

Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 180 Tagen ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert.

Sollte sich das Programm in diesem Zeitraum als fehlerhaft erweisen, verpflichtet sich der Lizenzgeber nach eigenem Ermessen und nach Vorlage einer gültigen Rechnung 1) den Fehler zu beheben, 2) den Austausch des fehlerhaften Produktes vorzunehmen, oder 3) dem Lizenznehmer den Kaufpreis zu erstatten.

Da einige Staaten/Rechtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.

Sollten Sie ein Produkt beispielsweise im Falle eines Defekts umtauschen oder zurücksenden wollen, folgen Sie bitte der dieser Lizenz beigefügten Vorgehensweise für den Technischen Kundenservice.

#### **8. Haftungsbeschränkung**

WEDER DER LIZENZGEBER, NOCH SEINE SUBUNTERNEHMER, TOCHTERGESELLSCHAFTEN ODER LIZENZGEBER HAFTEN FÜR DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS ENTSTEHENDE SCHÄDEN. DAZU GEHÖREN UNTERE ANDEREM ARBEITS- UND COMPUTERAUSFÄLLE, FEHLFUNKTIONEN SOWIE ALLE FINANZIELLEN VERLÜSTE ODER SCHÄDEN.

Da einige Staaten/Rechtsprechungen den Haftungsausschluß für Schäden und Folgeschäden bzw. die zeitliche Beschränkung implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.

#### **9. Rechtsansprüche**

Sie stimmen hiermit zu, dass der Lizenzgeber erheblich beschädigt wird, falls diese Lizenzvereinbarung verletzt wird, und infolgedessen dass der Lizenzgeber sich mit dieser Lizenzvereinbarung gegen Schädigungen versichert und zur Wahrung seiner Rechte im Rahmen dieser Lizenzvereinbarung auch ohne Verpflichtung oder andere Sicherheiten oder eine nachweisbare Schädigung entsprechende Rechtsmittel ergreifen kann. Ferner findet die Rechtsprechung der jeweils zuständigen Staaten Anwendung.

#### **10. Verschiedenes**

Erfüllungsort und Gerichtsstand dieser Lizenzvereinbarung ist Deutschland und deutsche Gesetze sind anwendbar.

Nebenbreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.

Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürfiger Vertragslücken.

Sie bestätigen hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Sie bestätigen außerdem und erklären sich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen der Lizenzgeber und Ihnen besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen der Lizenzgeber und Ihnen aufhebt.

# **EULA Technischer Kundendienst**

**Achtung :** Der technische Kundendienst bezieht sich ausschliesslich auf die private Nutzung entsprechend der diesem Produkt beigefügten Lizenzbestimmungen. Folglich kann der technische Kundendienst fuer gewerbliche Nutzung der Produkte nicht gewaehrt werden

Umtausch von defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten durch den Kundendienst

Innerhalb von 180 Tagen nach Kaufdatum erhalten Sie fuer defekte CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten von unserem Kundenservice kostenlosen Ersatz. Bitte senden Sie hierzu

- die defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten
- eine Kopie des Kaufbeleges

an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen , Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

Nach Ablauf der 180 Tage bieten wir Ihnen einen Umtausch von defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten gegen einen Unkostenbeitrag von 20 DM (10 Euro) an . Bitte senden Sie hierfuer die defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten und einen Verrechnungsscheck, ausgestellt auf HAVAS Interactive Deutschland, an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen , Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an HAVAS Interactive Deutschland, Technischer Kundendienst, Robert-Bosch-Str. 32, 63303 Dreieich!\*

## **Umtausch des Handbuchs**

Solten Sie Ersatz fuer das Handbuch Ihres Spiels benoetigen, bieten wir Ihnen fuer den Preis von 15 DM (7 Euro) ein neues Exemplar an .

Bitte senden Sie uns hierzu eine Fotokopie der Diskette bzw. die CD-Rom/DVD-Rom Nr.1 Ihres Spiels und einen Verrechnungsscheck ausgestellt auf HAVAS Interactive Deutschland an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen , Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an HAVAS Interactive Deutschland, Technischer Kundendienst, Rober t-Bosch-Str. 32, 63303 Dreieich!\*

Fuer andere Reklamationen kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst, da wir ausserhalb oben genannter Ruecknahmeangebote keine Ruecksendungen annehmen koennen und diese zu Ihren Kosten zuruecksenden muessen.

Die Kontaktadresse zum Kundendienst entnehmen Sie bitte dem Handbuch.

\* Wir empfehlen Ihnen diese Sendung per Einschreiben zu senden, da wir im Falle von auf dem Postweg verloren gegangener Sendungen keine Haftung uebernehmen koennen. Die Versandkosten koennen nicht erstattet werden..

# Notizen

# Notizen