

## **MITWIRKENDE**

**DESIGN**

**CHRIS BEATRICE**

**PRODUKTION**

**GREG SHEPPARD**  
**KEN PARKER**

**TECHNISCHE LEITUNG**

**MIKE GINGERICH**

**KÜNSTLERISCHE LEITUNG**

**DARRIN HORBAL**

**PROGRAMMIERUNG**

**JASON BENHAM**  
**JIM SOLOMON**  
**GABE FARRIS**  
**CHRIS GURSKI**  
**SCOTT DELEKTA**

**GRAFIK (LEITUNG)**

**HEIDI MANN**

**ANIMATION (LEITUNG)**

**MIKE MALONE**

**GRAFIK**

**DENNIS ROSE**  
**ANDREA MUZEROLL**  
**BOB CURTIS**  
**BRIAN DESPAIN**  
**KATE SAPAROFF**  
**RON ALPERT**  
**ADAM CARRIUOLO**

**MUSIK****KEITH ZIZZA****HENRY BECKETT****SOUND****ED SALTZMAN****SKRIPT****LISA GAGNON****ZUSÄTZLICHES DESIGN****DOUG GONYA****TONY LEIER****QUALITÄTSSICHERUNG (LEITUNG)****JON PAYNE****TEST (LEITUNG)****TONY LEIER****TEST****CLAY HEATON****CHRIS BOLD****CHRIS DIXON****HANS WANG****JOHN MCAULEY****WAYNE MCCAUL****BRETT LEVIN****SZENARIO ERSTELLUNG****CLAY HEATON****TONY LEIER****BRETT LEVIN****JOHN MCAULEY****WAYNE MCCAUL****KEN PARKER****JON PAYNE****GREG SHEPPARD**

## INHALT

<b>Willkommen in Ägypten</b> .....	<b>9</b>
Ein kurzer Hinweis zur Geschichte .....	9
Ein Hinweis zur Benutzung.....	9
Reisetagebuch .....	10
<b>So geht's los</b> .....	<b>12</b>
Installation auf dem PC.....	12
Spielstart auf dem PC.....	13
Nach dem Start .....	13
Ihre Familie.....	13
Fortlaufende Geschichte .....	14
Missionen und Missionsbeschreibungen.....	14
Einstellung des Schwierigkeitsgrads.....	14
Ihre Stellung in der Welt .....	14
Niederlage.....	14
Weitere Optionen .....	15
Hilfe im Spiel .....	15
<b>So spielen Sie Pharao</b> .....	<b>18</b>
Die Steuerleiste .....	18
Die Menüleiste .....	21
Tastatursteuerung.....	21
Für Spieler von Caesar III .....	21
<b>Wohnungen, Straßen und Trinkwasser</b> .....	<b>27</b>
Der Standort Ihrer Stadt .....	27
Die Königreichstraße.....	28
Grundlegende Richtlinien für das Bauen.....	28
Land planieren.....	29
Straßen bauen .....	29
Wohnungen bauen .....	30
Entwicklung der Wohnungen .....	30
Waren und Dienstleistungen.....	32
Attraktivität .....	32
Ziehbrunnen und Zisternen .....	32
<b>Bevölkerung und Arbeit</b> .....	<b>35</b>
Einwanderer anlocken.....	35
Stimmung in der Stadt .....	35
Arbeitskräfte suchen .....	36

Stadtbevölkerung .....	37
Arbeitslosigkeit .....	39
Arbeitskräftemangel .....	39
Verwaltung von Arbeitskräften .....	40
Schreiber .....	41
<b>Landwirtschaft und Nahrungsmittelproduktion .....</b>	<b>43</b>
Der Nil, die Überschwemmung und der Nilometer .....	43
Gebäude für Landwirtschaft und Nahrungsmittel .....	43
Landwirtschaft und Arbeiterlager im Überschwemmungsgebiet .....	44
Wiesenbewirtschaftung .....	44
Bewässerung und Wasserheber .....	46
Nutzpflanzen .....	47
Andere Nahrungsmittelquellen .....	47
<b>Gewerbestätten .....</b>	<b>51</b>
Arten von Gewerbestätten .....	51
Lagerung .....	58
Effiziente Gewerbe .....	58
<b>Wirtschaft und Handel .....</b>	<b>61</b>
Silos .....	61
Warenlager .....	63
Basare .....	64
Planung eines effizienten Verteilsystems .....	65
Handel .....	67
<b>Städtische Einrichtungen .....</b>	<b>73</b>
Polizisten und Magistrate .....	73
Stimmung in der Stadt und Kriminalität .....	75
Sonstiges zum Thema Sicherheit .....	75
Strukturelle Gebäudeschwächen .....	76
Feuerschutz .....	76
Paläste .....	76
Steuern und Geld .....	77
Wohnsitze .....	79
Ihr Gehalt .....	80
Straßensperren .....	81
Fähren und Brücken .....	81
Verschönerung .....	84

<b>Religion und Götter</b> .....	<b>87</b>
Die ägyptischen Gottheiten.....	87
Schutzgötter und lokale Gottheiten.....	88
Religiöse Einrichtungen.....	88
Tempelkomplexe, Altäre und Orakel .....	89
Feste und Festplätze.....	92
<b>Monumente</b> .....	<b>95</b>
Monumente errichten .....	95
Baugilden .....	95
Arbeiterlager .....	96
Vorarbeiter auf dem Bau und Aufseher der Monumente.....	96
Monumente .....	97
Grabbeigaben.....	106
Tipps für den Bau von Monumenten .....	107
<b>Gesundheit</b> .....	<b>109</b>
Medizinische Einrichtungen .....	109
Gesundheit in der Stadt und gesundheitliche Risiken .....	110
Infizierte Behausungen .....	113
<b>Unterhaltung</b> .....	<b>115</b>
Unterhaltungsgebäude errichten.....	115
Unterhaltungseinrichtungen .....	115
Unterhaltungszugang bewerten.....	117
<b>Bildung</b> .....	<b>119</b>
<b>Militär, Kampf und Verteidigung</b> .....	<b>123</b>
Eine Armee aufstellen .....	123
Waffen, Streitwagen und deren Herstellung .....	128
Seestreitkräfte aufstellen.....	128
Verteidigungsanlagen .....	133
Feinde .....	134
Königreichdienst.....	135
Aufseher des Militärs.....	135
Weltkarte.....	135
<b>Wertungen</b> .....	<b>137</b>

<b>Die Verwaltung Ihrer Stadt .....</b>	<b>141</b>
Ihre Aufseher .....	141
Spezialkarten .....	144
Ansicht .....	149
Übersichtskarte .....	149
Weltkarte.....	150
Bürger .....	150
Nachrichten .....	150
<b>Ein neues Ägypten blüht auf .....</b>	<b>153</b>
<b>Anmerkungen des Entwicklers .....</b>	<b>155</b>
Anhang .....	159
Anhang 1: Gebäudeliste.....	159
Anhang 2: Ein Abriss der ägyptischen Geschichte .....	173
<b>Serviceleistungen .....</b>	<b>195</b>



# WILLKOMMEN IN ÄGYPTEN

**S**ie stehen im heißen, trockenen Sand und blicken auf die kleine Siedlung, in der Sie zu Hause sind. Im Hintergrund fließt der mächtige Nil, und an seinen schlammigen Ufern gedeihen alle möglichen Pflanzen. Es gibt sogar einige Bauernhöfe. Der Fluss sah Generationen Ihrer Familie kommen und gehen und sich aus dem, was das Land hergibt, eine Existenz aufbauen.

Doch der heiße, trockene Wind, der herüberweht, riecht nach Veränderung. Ein charismatischer Anführer ist auf der Bildfläche erschienen. Die Vision, die ihm in seinem Traum vorschwebt, ist, zunächst alle Siedlungen der Region und dann ganz Ägypten zu vereinigen. Doch auch Sie haben einen Traum: Eine blühende Stadt erstreckt sich vor Ihnen. Fruchtbare Farmen produzieren genug Nahrung für die hungrige Bevölkerung. Tausende gehen ihren täglichen Aufgaben nach - sie schützen die Stadt, mehren ihr Vermögen, bilden ihre Jugend heran, beten zu den Göttern und versorgen die Toten. Die Stimmen der Bewohner schwirren durch die Luft und hallen durch die Straßen.

Und so verschreiben Sie sich dem Ziel eines vereinigten Ägyptens. Sie verankern diese Vision in den Herzen Ihrer Kinder, denn Sie wissen, es kann Generationen dauern, bis ein solches Werk umgesetzt ist.

Um die Vision in die Tat umzusetzen, müssen Sie die Eigenheiten des Nils verstehen. Der Nil ist die Quelle allen Lebens in Ägypten, und seine Fluten erneuern das Land jedes Jahr. Wenn Sie lernen, mit den Nilfluten umzugehen, können Sie diese unverzichtbare Ressource optimal nutzen.

Mit einigen grundlegenden Fähigkeiten kommen Sie der Verwirklichung Ihres Traums Stück für Stück näher. Einen Teil des Wissens, das Sie benötigen, finden Sie auf den folgenden Seiten, anderes müssen Sie selbst entdecken. Mögen die Götter Ihnen auf Ihrem Weg freundlich gesonnen sein!

## EIN KURZER HINWEIS ZUR GESCHICHTE

Pharao spielt etwa zwischen 3200 und 1300 v. Chr. Zwar ist Pharao kein absolut historisches Spiel, doch die Ereignisse in der Geschichte des alten Ägypten bilden seine Grundstruktur. Siehe Anhang 2: „Ein Abriss der ägyptischen Geschichte“ - Hier erfahren Sie etwas über die Geschichte des alten Ägypten und den Kontext einiger Ereignisse im Spiel.

## EIN HINWEIS ZUR BENUTZUNG

In diesem Handbuch werden Sie immer wieder auf den Begriff „Infoklick“ stoßen. Infoklick kann unterschiedliche Bedeutungen haben - je nachdem, wer damit zu tun hat. Wenn Sie einen PC besitzen, heißt „Infoklick“ so viel wie „Rechtsklick“ (mit der rechten Maustaste auf etwas klicken). Wenn Sie einen Mac besitzen, heißt „Infoklick“, dass Sie die Maustaste drücken und gleichzeitig die Apfeltaste gedrückt halten. Wenn Sie eine Maus mit zwei Maustasten an einen Mac angeschlossen haben, ist ein Infoklick immer noch ein Apfelflick, außer, Sie ordnen die Apfeltaste der rechten Maustaste zu.



**REISETAGEBUCH**

Bei unseren Nachforschungen zur ägyptischen Geschichte sind wir auf einen seltenen Papyrus mit einem Reisetagebuch eines Händlers gestoßen, der das alte Ägypten bereist hat. Auszüge aus diesem Tagebuch finden Sie in diesem Handbuch immer wieder - stets in grauen Feldern, wie auf der Seite gegenüber.

Ankunft in Ägypten

Achet, im 12. Jahr des Ramses

Morgens

Liebes Tagebuch,

das ist meine erste Reise nach Ägypten -

und als wir den Nil hochsegelten, wurde mir eines klar: Ich war nicht mehr in Syrien. Der Nil ist anders als alle anderen Flüsse, die ich kenne. Als Erstes fiel mir auf, dass eine erfrischend kühle Brise aus dem Norden wehte und die Hitze erträglicher machte. Der Kapitän, der Ägypten bereits von anderen Handelsreisen her kannte, verriet mir, dass die Ägypter diese Brise den „Atem des Re“ nennen.

Und er wusste auch, wie man ein Schiff steuert. Mit traumwandlerischer Sicherheit fand er den Weg durch das sich ständig verändernde Labyrinth des Nils. Handelsschiffe wie das unsere, die Produkte aus fernen, exotischen Ländern transportieren, stauten sich auf der Wasserstraße. Fischerboote mit dem tagesfrischen Fang kämpften sich zu den Docks zurück, und Anwohner auf kleinen Flößen flitzten zwischen den größeren Schiffen hindurch. Von einer Luxusjacht drang fröhliches Gelächter herüber - ein paar Reiche der Stadt genossen offensichtlich einen Ausflug. Fähren transportierten Menschen, Tiere und Waren von einer Seite des Flusses auf die andere. Krokodile und Nilpferde dösten im Fluss und hielten nach Beute Ausschau. Geschickt manövrierte der Kapitän unser Schiff zwischen all diesen Hindernissen hindurch, bis wir endlich unser Ziel erreichten: Waset.





# SO GEHT'S LOS

## INSTALLATION AUF DEM PC

Starten Sie Windows, und legen Sie die Pharao-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Nach ein paar Sekunden öffnet die AutoPlay-Funktion von Windows automatisch ein Fenster mit den vier Schaltflächen „Spielen“, „Installieren“, „Deinstallieren“ und „Abbrechen“. Klicken Sie auf „Installieren“, um zu beginnen.

Sollte die AutoPlay-Funktion nicht aktiv sein, klicken Sie zweimal schnell hintereinander („Doppelklick“) auf Ihrem Windows-Desktop auf das Symbol „Arbeitsplatz“. Doppelklicken Sie auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Ein Menü erscheint. Doppelklicken Sie auf „Setup.exe“, um die Installation zu starten.

Das Installationsprogramm wählt dann automatisch einen Dateipfad für Pharao aus. Um einen eigenen Installationspfad für Pharao zu bestimmen, klicken Sie auf „Durchsuchen“ und wählen den gewünschten Pfad aus. Klicken Sie ansonsten auf „Weiter“, um die Installation fortzusetzen.

Nun müssen Sie sich für einen Installationstyp entscheiden: „Klein“, „Standard“ oder „Groß“. Alle Versionen bieten sämtliche Spielfunktionen, der Unterschied liegt lediglich in der Spielgeschwindigkeit. Bei der großen Installation wird das gesamte Spiel auf Ihrer Festplatte gespeichert. Diese Installation braucht am meisten Platz, bietet jedoch die beste Leistung. Wenn Sie auf einem Laptop spielen, werden Sie die Möglichkeit zum Entfernen der CD nach der Kopierschutzüberprüfung besonders zu schätzen wissen. Mit der Standardinstallation werden die am häufigsten benutzten Elemente auf Ihrer Festplatte installiert. Diese Installation braucht weniger Platz als die große Installation. Die kleine Installation installiert nur die wichtigsten Elemente auf Ihrer Festplatte und führt die übrigen Spielfunktionen von der CD aus durch. Diese Installation benötigt am wenigsten Festplattenspeicher.

Die Pharao-Installation kann bis zu zehn Minuten dauern. Nach der Installation erscheint ein Fenster, in dem die von Pharao im Startmenü vorgenommenen Änderungen zu sehen sind. Pharao bietet Ihnen darüber hinaus die Option, Ihrem Internet-Browser Lesezeichen (Favoriten) hinzuzufügen.

An dieser Stelle können Sie die „Readme“-Datei anzeigen lassen. Wir wissen zwar, dass Sie es kaum abwarten können, mit dem Spiel loszulegen, trotzdem empfehlen wir, diese Datei vor dem Spielstart unbedingt 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.

Klicken Sie nun auf die Schaltfläche „Fertigstellen“. Falls erforderlich aktualisiert das Installationsprogramm einige Systemkomponenten. Der Rechner wird dann eventuell neu gestartet.

## SPIELSTART AUF DEM PC

Nach der Installation gibt es zwei Möglichkeiten zum Starten des Spiels:

1. Legen Sie die Pharao-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn sich das AutoPlay-Fenster öffnet, klicken Sie auf „Spielen“.
2. Wählen Sie im Start-Menü das Unterverzeichnis „Sierra“, und klicken Sie auf „Pharao“.

**HINWEIS:** Um das Spiel zu starten, muss die Pharao-CD im CD-ROM-Laufwerk liegen. Falls Sie sich für die große Installation entschieden haben, können Sie die CD entfernen, nachdem das Spiel gestartet wurde.

## NACH DEM START

Nach dem Spielstart sehen Sie einen kurzen Film über das alte Ägypten, gefolgt von den Namen der Mitwirkenden und dem Pharao-Titelbild. Klicken Sie auf das Titelbild, um das Hauptmenü aufzurufen.

Von hier aus können Sie Pharao spielen, sich anschauen, welche Familien als besonders bedeutsam erachtet werden, die Pharao-Website aufrufen oder das Spiel beenden.

## IHRE FAMILIE

Wenn Sie auf „PHARAO spielen“ klicken, erscheint ein Bildschirm mit dem „Familienregister“. Hier werden alle Familien aufgelistet, die bereits eine gewisse Bedeutung erlangt haben.

Um ein neues Spiel zu starten, gründen Sie eine neue Familie. Klicken Sie hierzu im Familienregister auf „Familie erstellen“. Geben Sie den gewünschten Nachnamen ein, oder treffen Sie eine Auswahl aus der Liste authentischer ägyptischer Namen.

Nun können Sie anfangen, Einfluss auf die ägyptische Geschichte zu nehmen. Nach der Auswahl eines Familiennamens klicken Sie auf „Weiter“. Klicken Sie im angezeigten Auswahlbildschirm auf „Familiengeschichte beginnen“. Nun wird ein Bildschirm mit den Zeitaltern der ägyptischen Geschichte angezeigt. Wählen Sie das erste Zeitalter, die „prädynastische Zeit“ aus, und klicken Sie dann auf den Button unten rechts im Bildschirm, um die ehrgeizige Karriere Ihrer Familie zu beginnen.

## FORTLAUFENDE GESCHICHTE

Wenn Sie das Spiel nicht gleich beim ersten Mal von vorne bis hinten durchspielen (wer muss schon schlafen oder essen), können Sie zu einem späteren Zeitpunkt dort weiterspielen, wo Sie aufgehört haben. Wenn Sie eine Pause machen wollen, klicken Sie im Menü „Datei“ auf „Spiel speichern“. Wenn Sie Pharao das nächste Mal starten, wählen Sie den Namen Ihrer Familie im Familienregister-Bildschirm an. Der Spielauswahlbildschirm erscheint. Klicken Sie auf „Geschichte fortsetzen“, um weiterzuspielen.

Sollten Sie vergessen, vor dem Verlassen ein Spiel zu speichern, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen: Pharao speichert das Spiel automatisch zweimal pro Jahr - im Januar und im Juli. Sie verlieren also allenfalls einen Teil der neueren Geschichte, aber es ist nicht alles verloren. Wählen Sie im Spielauswahlbildschirm die Option „Gespeichertes



Spiel laden" und klicken Sie auf „autosave\_history.sav“, um ungefähr dort weiterzuspielen, wo Sie aufgehört haben.

### **MISSIONEN UND MISSIONSBESCHREIBUNGEN**

Der Weg, den das vereinte Ägypten - und Ihre Familie - zu Größe und Macht beschreiten, ist sehr lang und schwer. In Pharaon bezeichnen wir die einzelnen Schritte dorthin als Missionen.

Zu Beginn einer jeden Mission beschreibt ein Missionsfenster, was Sie zu erwarten haben und was Sie tun müssen. Wenn Sie die Ziele erreichen, die in der Missionsbeschreibung aufgeführt sind, haben Sie die Mission geschafft und können den nächsten Schritt wagen.

Missionen sind in „Zeitaltern“ zusammengefasst. Wenn Sie die letzte Mission eines Zeitalters abschließen, kehren Sie automatisch zu dem Bildschirm zurück, in dem alle Zeitalter der ägyptischen Geschichte aufgelistet sind. Zeitalter müssen chronologisch durchgespielt werden (ein Überspringen von Missionen ist also nicht möglich), aber Sie können auf jedes Zeitalter klicken, um eine kurze Beschreibung abzurufen.

### **EINSTELLUNG DES SCHWIERIGKEITSGRADS**

Im Missionsbildschirm können Sie den Schwierigkeitsgrad der einzelnen Missionen einstellen. Hierbei haben Sie die Auswahl zwischen fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden, von „Sehr einfach“ bis „Sehr schwierig“. Sie können während einer Mission über die Menüleiste im Menü „Optionen“ jederzeit den Schwierigkeitsgrad ändern. Das Herabsetzen des Schwierigkeitsgrads senkt jedoch auch die mögliche Gesamtpunktzahl. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel.

### **IHRE STELLUNG IN DER WELT**

Es wäre schwierig, ein vereinigtes Ägypten aufzubauen und zu erhalten, ohne den anderen Städten in der Welt Beachtung zu schenken. Von Zeit zu Zeit werden andere Städte, manchmal sogar der Pharaon selbst, Sie um Hilfe bitten. In der Regel bitten sie um Waren oder um militärische Unterstützung. Um gute Beziehungen zu Ihren Nachbarn zu pflegen, sollten Sie diese Anforderungen stets erfüllen - soweit dies möglich ist. In der Regel verbessert sich hierdurch Ihr Ruf (siehe „Königreich-Wertung“ im entsprechenden Kapitel), und Ägypten wird gestärkt.

### **NIEDERLAGE**

Sogar Familien mit den besten Absichten sind nicht gegen verheerende Niederlagen gefeit. Wenn Sie von einer übermächtigen Armee angegriffen werden, verlieren Sie das Spiel wahrscheinlich. Manchmal wird Ihre Stadt auch angegriffen, ohne dass Sie etwas dafür können. Vielleicht erfolgt der Angriff, weil die Eindringlinge ihre eigene Vision von einem Imperium verwirklichen wollen ... Angriffe können Sie allerdings auch durch Aktionen oder das Unterlassen von Aktionen auslösen. Wenn Sie beispielsweise wiederholt Bitten um Hilfe ignorieren, kann es sein, dass eine benachbarte Stadt oder der Pharaon sich mit Gewalt nimmt, was Sie nicht freiwillig geben wollten.



Eine grobe finanzielle Fehlplanung führt ebenfalls in die Katastrophe. Wenn Sie Schulden machen, schadet dies Ihrem Ruf (siehe Kapitel „Königreich-Wertung“), und die Armee oder Marine einer anderen Stadt beschließt möglicherweise, Ihre Stadt zu erobern, um zu zeigen, wie enttäuscht das Königreich von Ihnen ist.

### Punkte

Am Ende jeder Mission werden Ihnen Punkte zugesprochen. Die Punktzahl hängt von der Zeit ab, die Sie für die Mission gebraucht haben, von Ihren Wertungen, der Bevölkerungsgröße, dem Geld in der Finanzkasse, den errichteten Monumenten und dem eingestellten Schwierigkeitsgrad. Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad während einer Mission ändern, wird der niedrigste gespielte Schwierigkeitsgrad für die Punktberechnung zugrunde gelegt. Die Punktzahl wird für die Nachwelt aufgezeichnet und mit den Ergebnissen anderer Spieler oder Ihren eigenen Ergebnissen verglichen. Wenn Sie für eine bestimmte Mission die größtmögliche Punktzahl erreichen, werden Ihr Familienname und die Abschlusspunktzahl in der Liste der „größten Familien“ erscheinen, auf die Sie vom Hauptmenü aus zugreifen können.

## WEITERE OPTIONEN

Wenn Sie sich von den Mühen, Ihre Familie durch die ägyptischen Geschichte zu führen, erholen wollen, gibt es in Pharao auch noch verschiedene Möglichkeiten, Ägypten aus einer anderen Warte kennen zu lernen. Dazu gehören:

Geschichte erneut erleben. Wählen Sie im Spielauswahlbildschirm die Option „Geschichte erneut erleben“, um auf all das, was Sie schon erreicht haben, noch einmal mit Stolz zurückzuschauen. Hier werden alle Ihre Errungenschaften aufgezeichnet und gefeiert.

Sie können auf diese Weise auch eine bereits abgeschlossene Mission oder ein ganzes abgeschlossenes Zeitalter neu durchspielen. Doch keine falsche Hoffnung: Sie können zwar die Geschichte erneut erleben, ändern können Sie sie aber nicht mehr. Das erneute Spielen von Missionen hat keine Auswirkungen auf das aktuelle Spiel.

Hinweis: Wenn Sie eine bestimmte Mission erneut durchspielen, sollten Sie diese unbedingt unter einem anderen Namen abspeichern als das Komplettspiel, an dem Sie gerade sind. Denn wenn Sie die Mission versehentlich unter dem Namen des kompletten Spiels abspeichern, wird Ihre Familiengeschichte überschrieben und geht verloren.

Falls Sie eine bereits abgeschlossene Mission erneut durchspielen und vergessen, diese zu speichern, klicken Sie auf die Datei „autosave“, die angezeigt wird, wenn Sie im Spielauswahlbildschirm „Gespeichertes Spiel laden“ anwählen. Pharao speichert Ihre Missionen alle sechs (Spiel-)Monate ab, so dass Sie eine einigermaßen aktuelle Version der aktuellen Mission benutzen können.

Eigene Missionen. Pharao enthält einige Missionen, die nicht Teil eines übergeordneten Spiels sind. Um eine dieser Missionen zu spielen, klicken Sie im Spielauswahlbildschirm auf „Eigene Missionen“. Eigene Missionen werden ebenfalls alle sechs (Spiel-)Monate gespeichert, falls Sie vergessen, dies zu tun.

## HILFE IM SPIEL

So ziemlich alles, was Sie über Pharao wissen müssen, finden Sie im Spiel selbst. In

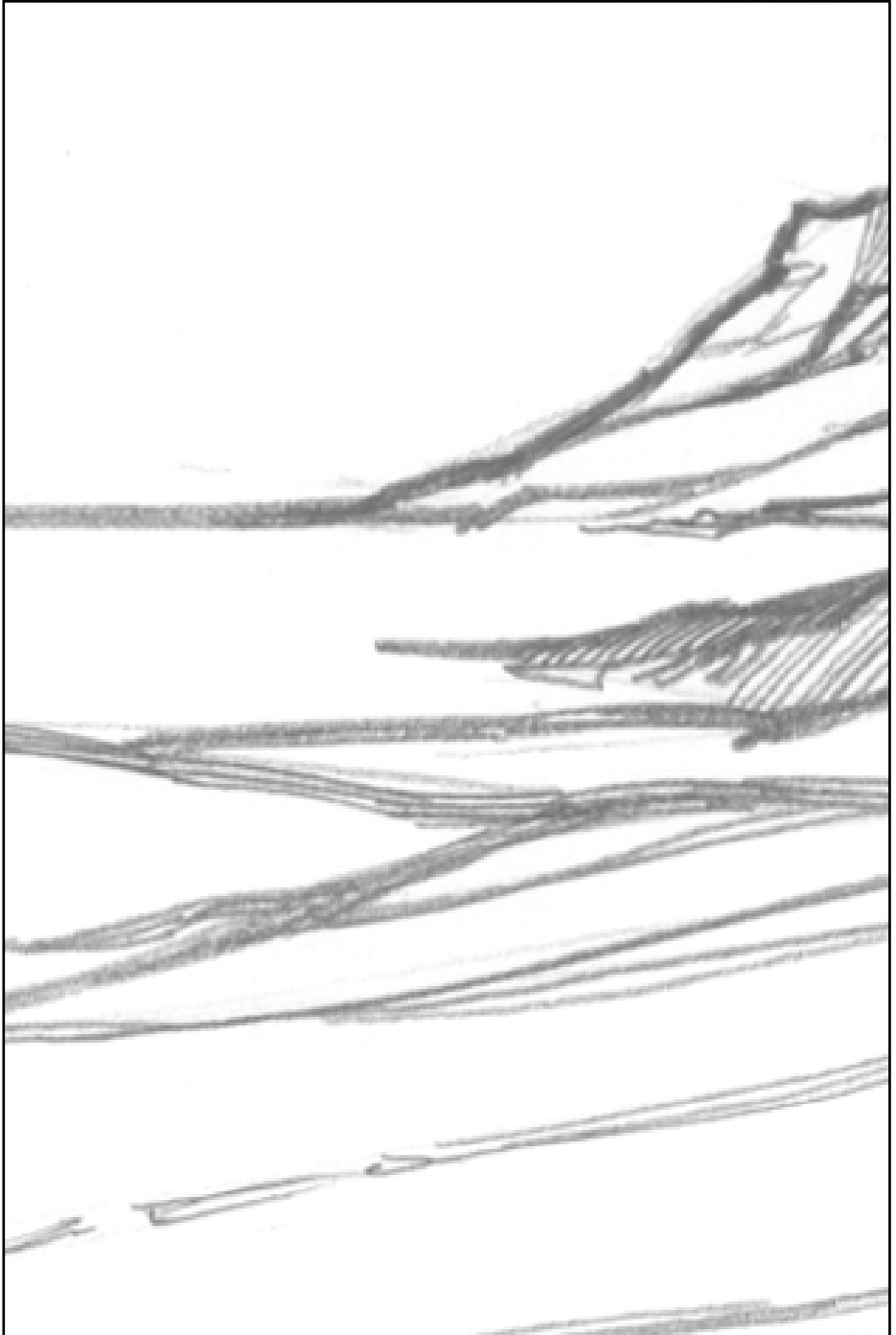
der Menüleiste finden Sie im Dropdown-Menü „Hilfe“ ausführliche Informationen zu Pharaos.

In der Maushilfe werden einige Objekte beschrieben. Wenn Sie den Mauszeiger auf Buttons bzw. Einträge in der Steuer- oder Menüleiste schieben, wird in einem kleinen Fenster eine Kurzbeschreibung des Objekts angezeigt.

Darüber hinaus können Sie durch Infoklicks auf so ziemlich alles viele Informationen abrufen. Der erste Bildschirm, der beim Infoklick auf ein Objekt angezeigt wird, enthält kurze Informationen, die Sie für die Verwaltung der Stadt benötigen. Unten links in diesen Bildschirmen ist ein Fragezeichen zu sehen. Klicken Sie auf das Fragezeichen, um eine ausführlichere Beschreibung des Objekts und mehr Informationen über dessen Rolle im Spiel zu erhalten. Diese Einträge sind meist mit anderen nützlichen Themen und historischen Daten verknüpft. Verknüpfte Themen sind in einer anderen Farbe vom restlichen Text abgesetzt.



**Familienregister-Bildschirm.** In diesem Bildschirm können Sie ein zuvor begonnenes Spiel fortsetzen oder ein neues starten, indem Sie eine neue Familie gründen. Wenn Sie möchten, können Sie eine Familie auch löschen. Durch das Löschen einer Familie werden alle gespeicherten Spiele und alle zugehörigen geschichtlichen Daten gelöscht.





# SO SPIELEN SIE PHARAO

**L**eeres Gelände kann äußerst inspirierend sein. Wenn sich eine riesige Landschaft vor Ihnen erstreckt, können Sie praktisch alles daraus machen. Vielleicht haben Sie den Plan, hier die ideale Stadt zu errichten mit majestätischen Tempeln, die bis in den Himmel reichen, mit belebten Durchgangsstraßen voller Menschen und Tiere, und mit Feldern, die auf eine reiche Ernte hoffen lassen. Und tatsächlich, die Götter geben Ihnen die einzigartige Gelegenheit, diese ideale Stadt Wirklichkeit werden zu lassen. Die unten beschriebenen Hilfsmittel werden Ihnen nützlich sein, um sich diesen Traum zu erfüllen.



## DIE STEUERLEISTE

Die Steuerleiste ist praktisch Ihre Kommandozentrale: Von hier aus können Sie alle für das Spiel relevanten Befehle erteilen.

Zunächst stehen jedoch noch nicht alle Befehle der Steuerleiste zur Verfügung, denn zu Beginn des Spiels ist Ägypten eine junge Kultur, die noch nicht voll entwickelt ist. Je weiter sich die ägyptische Kultur und Zivilisation entwickeln, umso aufwendigere Städte können Sie errichten, die ihren Bürgern mehr Gebäude und mehr Dienstleistungen zur Verfügung stellen. Derzeit nicht verfügbare Optionen werden dunkel angezeigt.

Sie sollten sich auch merken, dass die verschiedenen Regionen Ägyptens unterschiedliche natürliche Ressourcen und Landschaften aufweisen. Einige Regionen sind trocken und verfügen über reichlich Bodenschätze, andere sind feucht und fruchtbar. Aufgrund dieser Vielfalt der natürlichen Ausstattung und der allmählichen Entwicklung der ägyptischen Kultur stehen Ihnen in den einzelnen Missionen unterschiedliche Gebäude zur Verfügung.

Hier eine Beschreibung der einzelnen Buttons in der Steuerleiste:

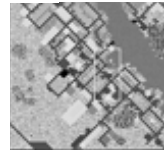


**Button für „Spezialkarten-Auswahl“.** Klicken Sie auf den Spezialkarten-Button, um spezielle Informationsansichten der Stadt aufzurufen. Weitere Informationen über Spezialkarten finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Steuerleiste verbergen“.** Klicken Sie auf diesen Button, um die Steuerleiste zu verbergen. So sehen Sie mehr von der Stadt. Die Bau-Buttons sind zwar weiterhin sichtbar, die Übersichtskarte sowie die Buttons für den Zugriff auf die Weltkarte und die Aufseher jedoch nicht mehr.

**Button für „Übersichtskarte“.** Die Übersichtskarte zeigt einen größeren Teil der Stadt auf einmal an. Zeigen und klicken Sie auf den Teil der Karte, an den Sie springen möchten. Die auf der Karte sichtbaren Gebäude sind je nach Funktion farbcodiert. Weitere Informationen über die Farbcodierung finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Aufseher“.** Durch einen Klick auf diesen Button können Sie Ihren Aufsehern einen Besuch abstatten. Weitere Informationen über Aufseher und ihre Funktionen im Spiel finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Weltkarte“.** Klicken Sie auf diesen Button, um eine Karte der gesamten bekannten Welt aufzurufen. Die anderen Städte in Ihrer Welt sind deutlich gekennzeichnet, und Sie können Armeen und Seestreitkräfte auf ihren diversen Wegen beobachten. Weitere Informationen über die Weltkarte finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Wohnungen“.** Klicken Sie auf diesen Button, um Wohngebiete auszuweisen. Weitere Informationen über das Anlegen von Wohngebieten finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Straßen“.** Klicken Sie auf diesen Button, um Straßen zu bauen. Weitere Informationen über Straßen finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Land planieren“.** Verwenden Sie diesen Button, um Hindernisse zu entfernen. Wenn Sie auf diesen Button klicken, erscheint ein spezieller Schaufel-Cursor. Weitere Informationen über das Planieren von Land finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Gebäude für Landwirtschaft und Nahrungsmittel“.** Klicken Sie auf diesen Button, um die Gebäude zu errichten, die Nahrungsmittel für die Stadt produzieren. Hier werden auch Farmen aufgelistet, auf denen Rohstoffe für das Gewerbe angebaut werden. Angezeigt werden Farmen, Arbeiterlager, Jagdhöfe, Fischerhäfen, Rinderfarmen, Wasserheber und Bewässerungsgräben. Weitere Informationen zum Thema „Nahrungsmittel und Landwirtschaft“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Gewerbliche Gebäude“.** Klicken Sie auf diesen Button, um eine der Gewerbestätten von Pharao zu errichten. Dazu zählen u.a. Rohstoffhersteller, Produktionsstätten und Baugilden. Weitere Informationen über Gewerbestätten und Baugilden in Pharao finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.





**Button für „Gebäude für Lagerung und Vertrieb“.** Klicken Sie auf diesen Button, um ein Warenlager, ein Silo, einen Basar oder ein Dock zu bauen. Jedes dieser Gebäude spielt eine bestimmte Rolle bei der Versorgung der Bevölkerung mit Waren und Nahrungsmitteln. Docks und Warenlager sind außerdem von entscheidender Bedeutung für den Handel. Weitere Informationen über die Verteilung von Nahrungsmitteln und Waren an Bürger bzw. über den Handel finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.



**Button für „Unterhaltungseinrichtungen“.** Wenn die Bürger nach Unterhaltung verlangen, klicken Sie auf diesen Button, um die gewünschten Attraktionen zu bauen: Bühnen, Musikpavillons, Pavillons und Senet-Häuser. Mit diesem Button können Sie auch die Ausbildungsstätten für die diversen Künstler errichten. Weitere Informationen über die Unterhaltungseinrichtungen einer Stadt finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Religiöse Einrichtungen“.** Klicken Sie auf diesen Button, um Schreine, Tempel und Festplätze zu bauen. Wenn Sie Monumente bauen (wie z.B. eine Pyramide oder eine Sphinx), werden diese hier aufgelistet. Weitere Informationen über Religion und Monumente finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.



**Button für „Bildungseinrichtungen“.** Wenn Sie bereit sind, die wohlhabenderen Bürger mit Bildung zu beglücken, klicken Sie auf den Button „Bildungseinrichtungen“ und wählen eine Schreiberschule oder eine Bibliothek an. Weitere Informationen über den Bau dieser beiden Gebäude finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Gebäude für Gesundheit und Hygiene“.** Klicken Sie auf diesen Button, um Ziehbrunnen, Zisternen, Arztpraxen, Einbalsamierungshäuser, Zahnarztpraxen und Apotheken zu bauen. Weitere Informationen über Gesundheit und Hygiene in Pharao finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Öffentliche Einrichtungen“.** Wenn Sie auf diesen Button klicken, wird eine lange Liste mit Gebäuden angezeigt, die dazu beitragen, dass die Stadt funktioniert. Diese Liste enthält den Polizeiposten, die Feuerwache, das Architektenbüro, das Steuereintreiberbüro, das Gericht, den Palast, den Wohnsitz, Brücken und Fähren, Straßensperren und dekorative Einrichtungen. Weitere Informationen über städtische Bauten finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Militäreinrichtungen“.** Klicken Sie hierauf, um eine Armee und eine Seestreitmacht aufzubauen oder um Verteidigungsanlagen zu errichten. Die Liste der Gebäude umfasst Drillplatz, Fort, Akademie, Kriegshafen, Handelshafen, Waffenschmiede, Wagenbaubetrieb, Mauer, Turm und Stadttor. Weitere Informationen zum Thema „Militär“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

**Button für „Zurücknehmen“.** Wenn dieser Button aktiv ist, können Sie die zuletzt ausgeführte Aktion rückgängig machen. Die meisten Aktionen können rückgängig gemacht werden, allerdings nur in einem begrenzten Zeitraum.



**Button für „Nachrichten“.** Klicken Sie hierauf, um Ihre Nachrichten zu lesen, darunter auch die speziellen Anweisungen, die mit einer blauen Schriftrolle markiert sind. Weitere Informationen zum Thema „Nachrichten“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Button für „Problembereiche“.** Klicken Sie hierauf, um den Gebieten einen Besuch abzustatten, in denen es in letzter Zeit Probleme gab, z.B. ein Feuer oder ein eingestürztes Gebäude.



**Button für „Aufgabe ansehen“.** Klicken Sie auf diesen Button, um sich die Ziele der aktuellen Mission nochmals ins Gedächtnis zurückzurufen. Weitere Informationen zu Ihren Missionen finden Sie im entsprechenden Kapitel.



## DIE MENÜLEISTE

Die Menüleiste am oberen Bildschirmrand unterstützt Sie bei der Verwaltung des Spiels. Im Menü „Datei“ finden Sie grundlegende Optionen wie z.B. die Optionen zum Laden und Speichern von Spielen. Unter „Optionen“ können Sie die Optik des Spiels selbst anpassen. Das Menü „Hilfe“ befindet sich ebenfalls in der Menüleiste. Wenn Sie einen bestimmten Aufseher besuchen wollen, wählen Sie ihn im Menü „Aufseher“ an, das alle vorhandenen Aufseher auflistet.

Neben dem Aufseher-Menü werden die derzeitigen finanziellen Reserven der Stadt und die aktuelle Bevölkerungszahl angezeigt. Neben der Bevölkerungszahl sehen Sie eine Pyramide. Mit dieser Pyramide können Sie Ihre Stadtansicht neu ausrichten. Wenn Sie auf die rechte Seite der Pyramide klicken, wird die Stadt gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Wenn Sie auf die linke Seite der Pyramide klicken, wird die Stadt im Uhrzeigersinn gedreht. Klicken Sie in die Mitte der Pyramide, um die Ansicht wieder nach Norden auszurichten. Das Drehen der Ansicht kann vor allem dann äußerst hilfreich sein, wenn große Gebäude den Blick auf dahinter liegende Einrichtungen versperren. Schließlich enthält die Menüleiste noch das aktuelle Datum.

## TASTATURSTEUERUNG

Pharao enthält eine Vielzahl optionaler Tastaturkürzel, auf die Sie mit einem einzigen Tastendruck zugreifen können. Änderungen oder Aktualisierungen dieser Liste finden Sie auf Ihrem Computer im Ordner „Pharao“ in der „Readme“-Datei.



**TASTE WIRKUNG**

- A Erteilt einem angewählten Kriegsschiff den Befehl, alle Feinde anzugreifen.
- K Ruft die Spezialkarte „Risiken: Kriminalität« auf oder erteilt einer angewählten Wagenlenker-Kompanie den Befehl zum Angriff.
- D Ruft die Spezialkarte „Risiken: Schäden“ auf.
- E Erteilt einem angewählten Transportschiff den Befehl, allen Feinden aus dem Weg zu gehen.
- F Ruft die Spezialkarte „Risiken: Feuer“ auf oder erteilt einer angewählten Kompanie den Befehl, ins Fort zurückzukehren.
- H Erteilt einem angewählten Schiff den Befehl, die aktuelle Position zu halten.
- L Zentriert Ihre Ansicht bei jedem Druck auf eine andere Kompanie.
- Wenn eine Kompanie angewählt ist, erteilt diese Taste den Befehl „Stellung in loser Formation halten“.
- M Wenn Sie ein Monument in der Gebäudeliste anwählen, wird dessen Abbildung an den Mauszeiger angehängt. Sie zeigt, welche Fläche dieses Monument belegt. Wenn Sie die M-Taste drücken, wird der „Abdruck« des Monuments an dieser Stelle fixiert, und Sie können Ihre Ansicht innerhalb der Stadt wechseln, ohne die vorläufige Position des Monuments ändern zu müssen. Drücken Sie die M-Taste erneut oder klicken Sie, um das Monument an der Abdruck-Position zu platzieren.
- Wenn Sie M drücken, während eine Militärkompanie angewählt ist, wird der „Aufräum«-Befehl gegeben.
- Wenn Sie M drücken, während eine Militärkompanie angewählt ist, wird der „Aufräum“-Befehl gegeben.
- N Erteilt einer angewählten Kompanie oder einem angewählten Kriegsschiff den Befehl, alle Feinde in der Nähe anzugreifen.
- P Unterbricht den Zeitablauf im Spiel. Solange das Spiel auf „Pause“ steht, können Sie keine Gebäude errichten.
- R Beim Platzieren einer Statue, eines Stadttors oder eines Tempelkomplexes können Sie durch Drücken der R-Taste die Ausrichtung des Gebäudes um eine Vierteldrehung im Uhrzeigersinn drehen. Statuen werden in unterschiedlichen Ausführungen angezeigt.

Ist eine Militärkompanie angewählt, erteilen Sie den Soldaten mit der R-Taste den Befehl, ihre Ausrichtung zu ändern (drehen). Weiterhin wird mit der R-Taste einem angewählten Transport- oder Kriegsschiff der Befehl erteilt, zu Reparaturzwecken in den Hafen zurückzukehren.

T Ruft die Spezialkarte „Risiken: Probleme“ auf.

Wenn eine Kompanie angewählt ist, wird mit der T-Taste der Befehl „Stellung in enger Formation halten“ ausgegeben.

W Ruft die Spezialkarte „Wasser“ auf.

Ist ein Kriegs- oder Transportschiff angewählt, erteilen Sie diesem mit der W-Taste den Befehl, wieder in den Heimathafen zurückzukehren.

Leertaste Drücken Sie die Leertaste, um zwischen der zuletzt angewählten Karte und der normalen Stadtansicht zu wechseln.

ESC Hiermit verlassen Sie das Spiel.

Y Verringert die Spielgeschwindigkeit um 10%.

X Erhöht die Spielgeschwindigkeit um 10%.

TAB Aufseher der Arbeitskraft

1 Aufseher des Militärs

2 Aufseher der Politik

3 Aufseher der Wertungen

4 Aufseher des Handels

5 Aufseher der Silos

6 Aufseher der Gesundheit

7 Aufseher des Wissens

8 Aufseher der Unterhaltung

9 Aufseher der Tempel

0 Aufseher der Finanzen

ß Hauptaufseher

+ Aufseher der Monumente



- F7      Bildschirmauflösung 640x480 einstellen
- F8      Bildschirmauflösung 800x600 einstellen
- F9      Bildschirmauflösung 1024x768 einstellen

### **FÜR SPIELER VON CAESAR III**

Ägypten und Rom unterscheiden sich erheblich. Einige der Fertigkeiten, die Sie als erfolgreicher römischer Gouverneur erworben haben, helfen Ihnen nicht weiter, wenn es darum geht, Ägypten zu regieren. Daher sollten Sie folgende Hinweise beachten:

**Religiöse Einrichtung.** Die meisten ägyptischen Städte haben einen Schutzgott, dem mehr Aufmerksamkeit entgegengebracht werden muss als anderen Gottheiten der Stadt. In manchen Städten sind bestimmte Götter gänzlich unbekannt.

**Farmen im Überschwemmungsgebiet und Arbeiterlager.** Arbeiterlager versorgen die Farmen mit Arbeitskräften (in Gestalt von Fußgängern). Farmen im Überschwemmungsgebiet beschäftigen ihre Arbeiter nicht direkt.

**Gold.** Gold kann in bestimmten Felsgebieten abgebaut und in Geld umgewandelt werden, in ägyptische „Deben“.

**Steuereintreibung.** Bevor Sie Steuern eintreiben können, muss die Stadt einen funktionierenden Palast besitzen. Steuereintreiber werden den Bürgern keinen einzigen Deben abnehmen können, solange die Stadt keinen Palast besitzt.

**Luxuswaren.** Der Import ausländischer Luxuswaren, von Bewohnern hoch entwickelter Wohneinheiten besonders geschätzt, ist sehr teuer. Da der sichere Transport von Luxuswaren über schwieriges Gelände mit hohen Kosten verbunden ist, ist der Export solcher Güter für eine Stadt kein einträgliches Geschäft.

Jetzt, da Sie die für den Aufbau einer Stadt nötigen Werkzeuge kennen gelernt haben, können Sie mit dem Bau der herrlichsten Stadt beginnen, die es je in Ägypten gab.







# WOHNUNGEN, STRAßEN UND TRINKWASSER

**U**m Menschen in die Stadt zu locken, müssen Sie zunächst einmal Wohngebiete ausweisen. Wenn die ersten Einwanderer in die Stadt kommen, genügt ihnen eine provisorische Unterkunft. Wenn die Stadt dann wächst (und mit ihr die Ansprüche ihrer Bewohner), wollen diese ihre Behausungen zu schöneren, beeindruckenderen Gebäuden ausbauen.

Damit sich die Bürger durch die Stadt bewegen können, benötigt die Stadt Straßen. Nur wenige Menschen, wie z. B. Soldaten und Einwanderer, können abseits der Straßen herumwandern. Wenn Sie an der Stelle ankommen, an der Sie Ihre Stadt errichten wollen, werden Sie sehen, dass eine Hauptstraße durch das Gelände führt. Bauen Sie von dieser Hauptstraße aus weitere Straßen, und legen Sie entlang der Straßen Wohngebiete an. Bald werden dort viele Menschen leben und arbeiten.

Außerdem können die Bürger ohne Ihre Hilfe nicht finden, was sie doch zuallererst zum Leben brauchen: Wasser. Ohne Trinkwasser können Ihre Bürger nicht lange überleben.

Diese Gebäude - Wohnungen, Straßen und Wasserversorgungseinrichtungen - kümmern sich um die wichtigsten Bedürfnisse einer jeden Stadt. Wenn Sie die Kunst meistern, diese Gebäude zu errichten, haben Sie auch das notwendige Grundlagenwissen, das Sie brauchen, um eine großartige Stadt zu bauen.

## DER STANDORT IHRER STADT

Bevor Sie mit dem Bau Ihrer Stadt anfangen, sollten Sie sich das Gelände näher ansehen, auf dem Sie sie errichten wollen. Der Standort der Stadt und das umliegende Gebiet kann verschiedene Geländearten umfassen, von denen sich jede für bestimmte Zwecke eignet.

**Grasland.** Gras wächst auf Böden in der Nähe von Gewässern und zeigt an, dass Grundwasser vorhanden ist. Dank dieses Grundwassers ist es möglich, wasserbezogene Gebäude auf Grasland zu errichten.

**Wiese.** Auf Wiesen, die leicht an ihrem gelben Pflanzenbestand zu erkennen sind, können Farmen angelegt werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel.

**Überschwemmungsgebiet.** Dies ist das fruchtbarste Land in ganz Ägypten. Die Fruchtbarkeit der Gebiete entlang des Nils wird jedes Jahr dadurch wiederhergestellt, dass der Nil über seine Ufer tritt. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel. Aufgrund der jährlichen Überschwemmung sind Farmen, Straßen und Bewässerungsgräben die einzigen Bauten, die im Überschwemmungsgebiet errichtet werden können.

**Wüste.** Wüsten eignen sich in der Regel gut für das Einrichten von Gewerbestätten, aber schlecht für Wohngebiete, da sich die Versorgung mit sauberem Trinkwasser schwierig gestaltet. Weitere Informationen zum Thema „Gewerbestätten“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. In Wüsten können keine wasserbezogenen Gebäude errichtet werden.

**Sanddünen.** Sanddünen bilden sich, wenn in der Wüste der Wind weht. Auf Sanddünen kann nichts gebaut werden, doch sie lassen sich zu Fuß überqueren.

**Wald.** Wenn sich ein Wald in der Gegend befindet, können Sie möglicherweise Holz schlagen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel. Sie können einen Wald auch komplett abholzen, indem Sie das Land planieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel.

**Sumpf.** In Sümpfen wächst Schilf, das zu Papyrus verarbeitet werden kann. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel. Sümpfe finden sich neben Gewässern. Aus ihnen wächst wunderschön dunkelgrünes Schilf heraus. In Sümpfen kann wegen des durchnässten Untergrunds nichts gebaut werden, und sie können auch nicht planiert werden.

**Felsen.** Aufragende Felsen können anzeigen, dass es in der Gegend Stein für Bauzwecke, wertvolles Erz oder Edelsteine gibt. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel. Felsgebiete sind unpassierbar - man kann nicht über sie hinwegklettern, sondern muss um sie herumgehen. Auf Felsen kann nichts direkt gebaut werden.

**Wasser.** Der Nil durchfließt viele Landschaften, und in trockenen Gegenden kann es Oasen oder kleine Teiche geben. Direkt im Wasser können natürlich keine Gebäude errichtet werden.

## **DIE KÖNIGREICHSTRAßE**

Diese Straße führt durch die Stadt und verbindet sie mit anderen Städten in Ägypten und in anderen Ländern. Einwanderer nutzen die Königreichstraße, um in Ihre Stadt zu gelangen. Achten Sie darauf, die Stadt nicht vom Königreich zu isolieren. Um zu überleben, braucht sie Zugang zum Rest des Königreichs.

## **GRUNDLEGENDE RICHTLINIEN FÜR DAS BAUEN**

Für die meisten im Spiel vorkommenden Gebäude gelten die gleichen Grundprinzipien. Größere Ausnahmen zu diesen Regeln bilden Monumente, auf die im entsprechenden Kapitel ausführlich eingegangen wird. Für alle anderen Gebäude gelten folgende Grundprinzipien:

1. Planieren Sie das Land, falls erforderlich.
2. Wählen Sie in der Steuerleiste den entsprechenden Button an.
3. Platzieren Sie das Gebäude.

Dass Sie einen geeigneten Standort für das Gebäude gewählt haben, erkennen Sie daran, dass ein grünes „Geisterbild“ des Gebäudes angezeigt wird, wenn der Mauszeiger auf der gewünschten Stelle platziert wird. Wenn Sie ein rotes Symbol angezeigt bekommen, ist das Land entweder nicht planiert, oder für das gewählte Gebäude gibt es spezielle Anforderungen, die Sie noch nicht erfüllt haben.

## LAND PLANIEREN

Außer für den Bau von Monumenten müssen Sie das Land zunächst planieren, bevor Sie ein Gebäude errichten. Um Land zu planieren, klicken Sie in der Steuerleiste auf den Button „Land planieren“. Wenn der Schaufel-Cursor erscheint, klicken Sie damit auf die Stelle, die Sie planieren wollen. Sie können große Flächen auf einmal planieren, indem Sie den Cursor mit gedrückter Maustaste über das Gelände ziehen. Das Land wird planiert, während Sie den Mauszeiger darüberziehen, und die Kosten dafür werden angezeigt. Sie können die zu planierende Fläche verändern, indem Sie den Cursor an eine andere Stelle schieben, aber sobald Sie die Maustaste loslassen, ist das Land planiert und das Geld ausgegeben. Wenn Sie Ihre Meinung ändern, klicken Sie in der Steuerleiste auf den Button „Zurücknehmen“. Dabei sollten Sie sich jedoch beeilen, da Aktionen nur in einem begrenzten Zeitraum rückgängig gemacht werden können.

Wenn ein Waldgebiet Ihnen den Weg versperrt, sollten Sie es sich genau überlegen, bevor Sie es roden und den Boden planieren. Holz ist ein äußerst seltenes, wertvolles Gut - vielleicht sollten Sie lieber die Stadtplanung ändern, als den Wald komplett zu roden.



## STRAßEN BAUEN

Die meisten Gebäude in Pharao benötigen Zugang zu einer Straße. Wenn Ihre Bürger ein Gebäude nicht über eine Straße erreichen können, können sie weder eine Arbeit finden noch die Waren oder Dienstleistungen in Anspruch nehmen, die dort angeboten werden.



Button für „Land planieren“

Voraussetzung für den Bau einer Straße ist, dass das Land planiert ist. Klicken Sie erst, wenn diese Voraussetzung erfüllt ist, auf den „Straße“-Button und anschließend auf das Gebiet, auf dem Sie die Straße platzieren wollen. Wie beim Planieren von Land können Sie große Straßenabschnitte auf einmal bauen, indem Sie auf einen Punkt klicken und den Mauszeiger mit gedrückter Maustaste über die Fläche bewegen. Während Sie die Maus bewegen, sehen Sie, wie die Straße aussehen wird, wenn sie gebaut ist, und wie viel dies kosten wird. Treten Hindernisse auf, wie z.B. nicht planiertes Land oder ein Gebäude, führt die Straße um das Hindernis herum. Wenn Sie die Maustaste loslassen, ist die Straße gebaut.



Button für „Zurücknehmen“

Sobald die Menschen in Wohngebieten wohlhabender werden, beginnen sie, in Eigeninitiative unbefestigte Wege zu pflastern. Sobald die Straße gepflastert ist, können Sie Plätze darauf errichten. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel.

### WOHNUNGEN BAUEN

Wohnungen werden nie direkt errichtet oder ausgebaut, sondern Sie können nur Bereiche als Wohngebiete ausweisen und der Bevölkerung alles Weitere überlassen. Wenn eine neue Stadt entsteht, kommen erste Einwanderer herbeigewandert, um Häuser zu bauen, sobald Sie ein Wohngebiet für sie ausgewiesen haben. Wenn dieser erste Zustrom verehbt, muss die Stadt neue Bürger anlocken, indem sie den Menschen das bietet, was sie brauchen - vor allem Nahrung, Arbeit und ein Dach über dem Kopf.



Button für  
„Wohnung bauen“

Um ein Wohngebiet auszuweisen, klicken Sie zunächst in der Steuerleiste auf den Button „Wohnungen“. Klicken Sie dann auf das Gebiet, in dem Sie Bauplätze einrichten wollen. Sie können Bauland entweder Bauplatz für Bauplatz ausweisen oder die Maustaste gedrückt halten und ein größeres Gebiet ausweisen. Sie können Wohngebiete sogar über Straßen hinweg definieren, ohne dass die Lage der Straße dadurch verändert würde. Nach dem Ausweisen eines Wohngebiets erscheint dort ein Schild mit der Aufschrift „Leerstehend“. Sobald Einwanderer dann in die Stadt kommen, werden sie hier selbst eigene, einfache Gebäude errichten.

Wohngebäude müssen innerhalb eines Abstands von zwei Feldern zur Straße auf planiertem Land errichtet werden. Achten Sie darauf, dass zwischen den ausgewiesenen Wohngebieten und der Königreichstraße eine durchgehende Straßenverbindung besteht. Möglicherweise müssen Sie Brücken oder Fährverbindungen einrichten, damit die Einwanderer bestimmte Gebiete erreichen können. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel.

### ENTWICKLUNG DER WOHNUNGEN

Mit der Verbesserung der Lebensbedingungen in der Stadt erhöhen sich auch die Ansprüche der Bürger an ihre Wohnungen. Die Leute bauen ihre Wohnungen dann selbständig aus. Hoch entwickelte Wohngegenden haben viele Vorteile, unter anderem ein höheres Steueraufkommen und mehr Wohlstand. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel. Um die Entstehung besserer Wohngebiete zu fördern, müssen Sie lediglich darauf achten, dass Ihre Bürger in angenehmen Gegenden wohnen und Zugang zu allen Waren und Dienstleistungen haben, die sie benötigen.



Heruntergekommene Gebäude verringern die Attraktivität der umliegenden Gegend. Klapprige Gebäude fangen darüber hinaus leicht Feuer - durch den Ausbau verringert sich auch die Feueregefahr. Schöne Wohngebäude verbessern außerdem die Attraktivität der Umgebung und tragen möglicherweise auch dazu bei, dass andere nahe gelegene Gebäude ebenfalls ausgebaut werden.

Ägyptische Wohngebiete  
Achet, im 12. Jahr des Ramses

Abends  
Liebes Tagebuch,

nach dem mühevollen Entladen der Schiffsfracht war ich hundemüde. Ich stationierte einen Wächter vor dem Warenlager, in das wir unsere Waren verfrachtet hatten, und begab mich zum Hause von Chmunhotep. Ihn hatte ich im vergangenen Jahr getroffen, als er als Schreiber im Dienste von Handelsmissionen im Ausland unterwegs war. Er hatte mir gesagt, ich sei jederzeit sehr willkommen, falls ich jemals in Ägypten sei.

Durch die Straßen und gewundenen Gässchen gehend, die zu ihm führten, wurde mir klar, dass auch Ägypten sich in einer Hinsicht nicht von den meisten anderen Orten der Welt unterschied: Nicht jeder verfügte über den gleichen Reichtum. Einige Gebäude waren ziemlich verkommen, andere dagegen recht groß und in gutem Zustand. Chmunhotep lebte in einer Straße mit großen Häusern. Ganz offensichtlich waren die Bewohner hier recht wohlhabend, vermutlich arbeiteten die meisten für die Regierung.

Chmunhoteps Haus ist gefüllt mit herrlichen Dingen, die seine hohe Stellung zum Ausdruck bringen. Er hat das beste Geschirr, das erhältlich ist, und seine Familie trägt Kleidung aus durchsichtigem Leinen, was ein Merkmal für dessen hohe Qualität ist. Durch sein Haus zieht der Duft von Myrrhe, importiert aus Pwenet. Dieser Luxus hat jedoch auch seine Nachteile: Chmunhotep zahlt mit die höchsten Steuern in der Gegend.

Von der Reise ermüdet ging ich zeitig zu Bett. Die typisch ägyptische Kopfstütze - ein gebogenes Holzstück auf einem kleinen Podest - sah nicht allzu einladend aus, doch das hölzerne „Kissen“ erwies sich als überraschend entspannend.





Button für „Straße“

### WAREN UND DIENSTLEISTUNGEN

„Was wollen meine Bürger?“ Das fragen Sie sich sicher des Öfteren. Nun, ihre Bedürfnisse unterscheiden sich nicht sehr von den unsrigen. Sie mögen eine abwechslungsreiche Ernährung und Waren wie z.B. Geschirr, Leinen und Bier, die ihnen das Leben angenehmer und leichter machen. Mit steigendem Wohlstand wünschen sich Ihre Bürger darüber hinaus Luxuswaren - lokal produziert oder importiert - für ihre Wohnungen. In den Kapiteln zum Thema „Nahrungsmittel und Landwirtschaft“ und „Gewerbestätten“ erfahren Sie, wie Sie Ihre Bürger mit diesen Waren versorgen.

Zugang zu Dienstleistungen, wie z.B. Bildung, Religion und Unterhaltung, bereichert das Leben der Bevölkerung und spornt sie an, bessere Wohngebäude zu errichten. Weitere Informationen zu diesen Themen finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.



Button für „Gebäude für Gesundheit und Hygiene“

### ATTRAKTIVITÄT

Wenn Sie die Gegend verschönern, vergrößert sich der Anreiz, bessere Wohnungen zu bauen. Gegenden mit Gärten und repräsentativen Statuen werden von Ihren Bürgern sehr geschätzt.

Genau so wichtig ist es, unattraktive Elemente auf ein Minimum zu reduzieren. Es wird Ihren Bürgern wenig Freude bereiten, wenn sie in der Nähe lauter, stinkender Gewerbestätten leben oder neben Gebäuden, die zwielichtige Gestalten anziehen. Weitere Informationen über die genauen Auswirkungen der einzelnen Gebäude auf die Attraktivität finden Sie in „Anhang 1“.

Um zu erfahren, was ein bestimmtes Wohngebäude benötigt, um ausgebaut zu werden, bzw. was den Ausbau verhindert, infoklicken Sie einfach darauf. Im angezeigten Bildschirm erfahren Sie dann die Einzelheiten. Außerdem wird eine Aufstellung der in diesem Haushalt vorhandenen Güter angezeigt. So erfahren Sie, ob dem Gebäude bald etwas fehlt, das die zukünftige Weiterentwicklung behindern könnte.

### ZIEHBRUNNEN UND ZISTERNEN

Ziehbrunnen und Zisternen liefern der Bevölkerung Trinkwasser. Diese Gebäude können Sie jedoch nicht überall aufstellen - sie müssen auf grasbewachsenen Flächen platziert werden. Gras zeigt an, dass Grundwasser vorhanden ist. Ein grünes „Geisterbild“ des Ziehbrunnens oder der Zisterne wird angezeigt, wenn Sie eine mögliche Position ausgewählt haben. Sie können auch anhand der „Spezialkarte: Wasser“ feststellen, welche Gebiete sich für den Bau von wasserbezogenen Einrichtungen eignen. Weitere Informationen über Grasland und Spezialkarten finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.



Ziehbrunnen

Ein Ziehbrunnen ist die einfachste wasserbezogene Einrichtung. Er schafft für eine begrenzte Anzahl von Gebäuden Zugang zu relativ sauberem Trinkwasser. Zwar ist Brunnenwasser besser als kein Wasser, aber Zisternen sind eine sehr viel bessere Lösung.

Zisternen brauchen Straßenzugang und Arbeitskräfte, damit das Wasser in nahe gelegene Gebäude gebracht werden kann. Zisternen und Wasserträger können einen größeren Bereich der Stadt mit Wasser versorgen, als dies mit Ziehbrunnen möglich ist, und das Wasser ist deutlich sauberer als Brunnenwasser.



Zisternen

Zisternen verringern außerdem das Risiko einer Malariaepidemie. Weitere Informationen zum Thema „Malaria“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



**Entwicklung der Wohnungen.** Mit der Verbesserung der Lebensbedingungen in der Stadt werden die Bürger anfangen, bessere Wohngebäude zu errichten.





# BEVÖLKERUNG UND ARBEIT

**J**e größer die Stadt wird, desto mehr Menschen werden darin ihrer täglichen Arbeit nachgehen. Neue Familien wandern zu, andere verlassen die Stadt. Die arbeitende Bevölkerung geht ihren Aufgaben nach und bietet den Bürgern Dienstleistungen an. Männer, Frauen und Kinder nehmen alle aktiv am Stadtleben teil. Sie sind die Energie, die das Leben in der Stadt pulsieren lässt. Ihr Leben - wie sie in Ihre Stadt kommen, wie sie Arbeit finden und was passiert, wenn sie einen gewissen Wohlstand erlangen - das ist Thema dieses Kapitels.

## **EINWANDERER ANLOCKEN**

Wenn die Stadt neu erbaut wird, strömen abenteuerlustige Einwanderer herbei, um sich hier eine neue Existenz aufzubauen. Wenn mit der Zeit neue Zuwanderer angelockt werden, dann geschieht das vor allem durch Mundpropaganda. Die angenehmen Lebensbedingungen und die gute Stimmung in der Stadt werden von ihren Bewohnern im ganzen Königreich gepriesen. Dann braucht man auf neue Zuwanderer nicht lange zu warten - vorausgesetzt, man bietet ihnen Platz.

## **STIMMUNG IN DER STADT**

Die in der Stadt herrschende Stimmung ist ein Indikator der dort zu erwartenden Lebensqualität. Zur guten Stimmung tragen hohe Löhne, geringe Steuern und die Verfügbarkeit von Nahrungsmitteln und Arbeitsplätzen bei. Alle Bürger erwarten, eine Arbeit zu finden und genug Nahrung zu bekommen. Außerdem wollen sie fair für ihre Arbeit entlohnt werden und keine absurd hohen Steuern zahlen.

Die Bürger sind immer gut darüber informiert, was für Gehälter in anderen ägyptischen Städten üblich sind. Verändert sich der Durchschnittslohn im Königreich, wird Ihnen eine Nachricht mit dem neuen Lohnniveau zugeschickt.

Wenn die Stadt ansonsten hervorragende Lebensqualität bietet, können Sie mit den Steuern ruhig etwas hochgehen. Ihren Bürgern wird es nichts ausmachen, wenn sie ein kleines bisschen mehr Steuern entrichten, um in einer Stadt mit genügend Nahrungsmitteln, Arbeit und guter Entlohnung zu leben. Wenn sie jedoch das Gefühl bekommen, dass die Bedingungen unfair sind, werden sie verärgert reagieren. Zahlt also die eine Hälfte der Bürger hohe Steuern und die andere Hälfte gar keine, verschlechtert sich die Stimmung rapide.

Wenn es Ihnen nicht gelingt, die Erwartungen Ihrer Bürger zu erfüllen, erfahren davon schnell auch potentielle Einwanderer. Diese werden dann beschließen, entweder gar nicht erst zuzuwandern, oder sich eine andere neue Heimat suchen. Sackt der Ruf der Stadt drastisch ab, wandern möglicherweise sogar einige Bewohner auf der Suche nach einem besseren Leben ab.

Ihr Hauptaufseher weiß, wie es um die Stimmung bestellt ist. Weitere Informationen zum Thema „Hauptaufseher“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Seinen Bericht über die Stimmung in der Stadt können Sie als Leitfaden zur Verbesserung der allgemeinen Bedingungen benutzen.

Schlechte Stimmung in der Stadt kann neben der Abnahme der Einwanderung auch zu einer Zunahme der Kriminalität führen. Weitere Informationen zum Thema „Kriminalität“ finden Sie

im entsprechenden Kapitel.

Ein Mangel an Wohnungen ist der zweite wichtige Faktor, der der Zuwanderung im Wege steht. Statten Sie dem Aufseher der Silos einen Besuch ab. Weitere Informationen über diesen Aufseher finden Sie im entsprechenden Kapitel. Er kann Ihnen mitteilen, wie viele Menschen in die derzeit verfügbaren Wohnungen der Stadt passen. Wenn fast alle Wohnungen belegt sind, sollten Sie neue Wohngebiete ausweisen, um Zuwanderer anzulocken, oder entsprechende Schritte unternehmen, um die derzeitigen Behausungen zu verbessern. Bessere Wohnungen bieten Platz für mehr Personen.

### ARBEITSKRÄFTE SUCHEN

Für die meisten Gebäude sind Arbeitskräfte erforderlich (welche Berufe Ihre Bürger ausüben

Die Familie des Chmunhotep  
Achet, im 12. Jahr des Ramses  
Morgens  
Liebes Tagebuch,

Nefernetka, die Frau Chmunhoteps, begrüßte mich freundlich, als ich spät am Morgen endlich aufstand. Sie bot mir einen hervorragenden Getreidebrei zum Frühstück an. Während ich aß, kamen die Kinder herein, um mich neugierig zu beäugen. Alle Kinder tragen noch die so genannte „Jugendlocke“: Ihr Haar ist, bis auf eine lange Locke an der Seite, kurz geschnitten. Der Älteste, fast 14, wird bald seine Seitenlocke abgeschnitten bekommen. Dann wird die Sebi-Zeremonie durchgeführt, bei der er beschnitten wird. Ist er erst erwachsen, wird seine Familie ihn in ein Per-Anch schicken, ein Haus, das wir als Bibliothek bezeichnen würden, um das Handwerk seines Vaters zu erlernen.

Nachdem die Kinder zu ihren Spielsachen zurückgekehrt waren, erzählte mir Nefernetka von einem Unglück, das ihrer Familie vor kurzem widerfahren war: Ihr Vater war nach einem langen, erfüllten Leben gestorben. Nefernetka vermisst ihren Vater sehr, tröstet sich aber damit, dass er nun im Schilffeld weiterlebt. Nefernetka muss sich auch um ihre Mutter keine Sorgen machen, da gemäß der ägyptischen Tradition ein Drittel des Besitzes ihres Vaters an ihre Mutter geht. Die restlichen zwei Drittel werden zwischen ihr und ihren Geschwistern aufgeteilt. Zumindest leidet die Familie keinen Mangel.

Nach dem Frühstück verließ ich Chmunhoteps Haus, um ein Handelsgeschäft für mein Land zu erledigen.



können, erfahren Sie in späteren Kapiteln). Wenn ein neues Gebäude errichtet wird, für das Arbeitskräfte erforderlich sind, entsendet es einen Repräsentanten, um verfügbare Arbeitskräfte in nahe gelegenen Wohngebieten ausfindig zu machen. Findet er bewohnte Gebiete in der Gegend, und herrscht in der Stadt kein Mangel an Arbeitskräften, wird das Gebäude, aus dem er entsandt wurde, mit Mitarbeitern besetzt. Findet er keine Mitarbeiter, setzt er seine Suche fort.

## **STADTBEVÖLKERUNG**

Die Stadt beschäftigt Dutzende unterschiedlicher Arbeiter, die sehr unterschiedliche Aufgaben ausführen. Einige von ihnen gehen bei ihrer täglichen Arbeit die Straßen der Stadt entlang. Diese „Fußgänger“ können in zwei Gruppen unterteilt werden: solche mit einem bestimmten Ziel und solche, die in der Stadt umherstreifen.

## **FU GÄNGER MIT ZIEL**

Diese Fußgänger verlassen ihre Arbeitsstätten mit einem bestimmten Ziel. Anhand einer Stadtkarte bestimmen sie den kürzesten Weg zu ihrem Ziel. Mit nur wenigen Ausnahmen (s.u.) finden sie stets den kürzesten Weg.

Die Fußgänger mit Ziel sind:

- Basareinkäuferinnen
- Lieferanten (Karrenschieber, Schlittenzieher und Wagenlieferanten)
- Diebe
- Vagabunden
- Turm- und Mauerwächter
- Schlittenzieher (brauchen keine Straßen)
- Jäger (brauchen keine Straßen)
- Schilfsammler (brauchen keine Straßen)
- Holzfäller (brauchen keine Straßen)
- Soldaten (brauchen keine Straßen)
- Einwanderer (brauchen keine Straßen)
- Auswanderer (brauchen keine Straßen)

Diese Menschen haben stets ein bestimmtes Ziel, meist wollen sie etwas abholen oder liefern.

Aber auch die, die normalerweise ohne Ziel herumlaufen, haben von Zeit zu Zeit ein bestimmtes Ziel:

- Künstler auf dem Weg von ihren Ausbildungsstätten zu Auftrittsorten
- Polizisten auf dem Weg zu Einsätzen
- Feuerwehrleute auf dem Weg zu einem Brand
- Steinmetze, Maurer und Zimmerleute auf dem Weg zu einem Monument

Wenn diese Fußgänger nicht die angegebenen Aufgaben ausführen, verhalten sie sich wie ziellos umherwandernde Fußgänger.

### **FUßGÄNGER OHNE ZIEL**

Fußgänger, die in der Stadt umherlaufen, bringen Ihren Bürgern Vorteile, wenn sie an ihren Gebäuden vorüberkommen. Einige von ihnen versorgen die Gebäude in der Stadt darüber hinaus mit wertvollen Dienstleistungen.

Umherwandernde Fußgänger verlassen ihre Gebäude ohne bestimmtes Ziel. Wenn sie ihr Gebäude verlassen, versuchen sie, jedes Mal in eine andere Richtung loszumarschieren. Von da an sind sie meist völlig unberechenbar.

Immer dann, wenn solche Fußgänger auf eine Kreuzung stoßen, müssen sie entscheiden, in welche Richtung sie weitergehen wollen. Sie treffen dabei nicht jedes Mal die gleiche Entscheidung, so dass Häuser, an denen sie zuvor vorbeigegangen sind, möglicherweise längere Zeit nicht mehr besucht werden.

Am einfachsten sind diese Fußgänger durch gute Stadtplanung zu steuern. Da Kreuzungen den Fußgängern so viel Freiheit lassen, sollte man die Anzahl der Kreuzungen beschränken, um die Fußgänger dorthin zu lenken, wo sie hinsollen.

Straßensperren sind ein weiteres wirksames Hilfsmittel zur Steuerung dieser Fußgänger. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel. Trifft ein frei umherwandernder Fußgänger auf eine Straßensperre, kehrt er um. Fußgänger mit einem bestimmten Ziel lassen sich von solchen Sperren nicht beeindrucken.

Setzen Sie Sperren jedoch vorsichtig ein. Wenn Sie beispielsweise eine Sperre setzen, um zu verhindern, dass eine Basarhändlerin durch das Gewerbegebiet einer Stadt läuft (wo ihre Dienste nicht sehr nützlich sind), schneiden Sie damit auch Architekten und Feuerwehrleuten den Weg zu den Gewerbestätten auf der anderen Seite der Sperre ab und verhindern somit, dass sie dort ihre wichtigen Dienstleistungen erbringen können. Straßensperren, die Gewerbestätten von Wohngebieten trennen, können auch verhindern, dass die benötigten Mitarbeiter gefunden werden. Die Sperren unterscheiden nicht zwischen verschiedenen umherwandernden Fußgängern - überlegen Sie sich also genau, wen Sie da aussperren.

Diese Fußgänger sind in der Stadt unterwegs:

- Basarhändlerinnen
- Polizisten (Ausnahmen siehe entsprechender Abschnitt)
- Magistrate
- Feuerwehrleute (Ausnahmen siehe entsprechender Abschnitt)
- Architekten
- Künstler (Ausnahmen siehe entsprechender Abschnitt)
- Maurer (Ausnahmen siehe entsprechender Abschnitt)
- Zimmerleute (Ausnahmen siehe entsprechender Abschnitt)
- Steinmetze (Ausnahmen siehe entsprechender Abschnitt)
- Senet-Meister
- Priester
- Lehrer

Bibliothekare  
 Kranke Bürger  
 Steuereintreiber  
 Zahnärzte  
 Ärzte  
 Kräuterkundige  
 Einbalsamierer  
 Wasserträger

Wenn die Wohnungen der Stadt besonders luxuriös geworden sind, wandern möglicherweise auch Schreiber durch die Stadt. Weitere Informationen zum Thema „Wohnungen“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Schreiber nutzen die Dienstleistungen in der Stadt, arbeiten selbst aber nicht. Weitere Informationen zum Thema „Schreiber“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



## ARBEITSLOSIGKEIT

Arbeitslosigkeit kann zu einem schwerwiegenden Problem in der Stadt werden, allerdings einem relativ leicht zu lösenden. Eine hohe Arbeitslosigkeit trägt zu einer negativen Stimmung in der Stadt bei. Das kann die Zuwanderung beeinträchtigen und die Kriminalität erhöhen. Weitere Informationen zum Thema „Stimmung“ in der Stadt finden Sie im entsprechenden Abschnitt.

Arbeitslosigkeit lässt sich ganz einfach mit neuen Arbeitsplätzen beseitigen. Dabei gibt Ihnen das Problem Arbeitslosigkeit unter anderem Gelegenheit, die Dienstleistungen in Ihrer Stadt zu verbessern, was für eine bessere Kultur-Wertung sorgen könnte. Statten Sie Ihren Aufsehern einen Besuch ab, um festzustellen, ob es in der Stadt genügend Unterhaltungseinrichtungen, Tempel, Schulen, Bibliotheken und Gesundheitseinrichtungen gibt. Falls es der Stadt an einer dieser Einrichtungen fehlt, lösen Sie das Problem der Arbeitslosigkeit einfach dadurch, dass Sie neue Gebäude dafür errichten lassen. Benutzen Sie die verschiedenen Spezialkarten, um festzustellen, ob es bestimmten Wohngebieten der Stadt an bestimmten Dienstleistungen fehlt. Weitere Informationen zum Thema „Spezialkarten“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Das Problem der Arbeitslosigkeit kann Ihnen aber auch bares Geld einbringen. Wenn die Stadt Handel treibt, überprüfen Sie, ob an die Handelspartner auch all die Waren exportiert werden, die nachgefragt werden. Ist dies nicht der Fall, lassen Sie weitere entsprechende Gewerbestätten bauen, um die Nachfrage zu erfüllen. Die Stadtkasse wird sich freuen.

Geringfügige Arbeitslosigkeit ist sogar besser als ein Mangel an Arbeitskräften. Für neue Gebäude werden Arbeiter aus der Gruppe der Arbeitslosen rekrutiert. Wenn mehr als 10 Prozent der Bürger arbeitslos sind, wird die Sache allerdings problematisch.

## ARBEITSKRÄFTEMANGEL

Der Mangel an Arbeitskräften kann sich als das schwerwiegendere Arbeitskräfteproblem herausstellen. Sind Gewerbestätten unterbesetzt, beginnt die Qualität der

Dienstleistungen darunter zu leiden, denn nur teilweise besetzte Gebäude arbeiten nicht so effizient wie voll besetzte. Wenn die Dienstleistungen schlechter werden, sinken die Immobilienpreise und viele Menschen müssen ihre Häuser verlassen. Manchmal führt dies auch zu Auswanderung. Auswanderung verringert das Arbeitskräfteangebot natürlich noch weiter, was den Dienstleistungssektor zusätzlich schwächt.

Ein Mangel an Arbeitskräften lässt sich beheben, indem Zuwanderer in die Stadt gelockt werden. Leidet die Stadt gerade an einem Mangel an Arbeitskräften, müssen Sie darauf achten, die Arbeitskräfte so zu verwalten (s.u.), dass wichtige Dienstleistungsbetriebe wie Nahrungsmittelproduktion und -vertrieb weiterhin mit voller Kapazität arbeiten.

### **VERWALTUNG VON ARBEITSKRÄFTEN**

Der Aufseher der Arbeitskraft und der Aufseher des Handels können Ihnen helfen, die Arbeitskräfte in der Stadt so zu verwalten, dass die Auswirkungen eines Arbeitskräftemangels gelindert werden. Weitere Informationen zum Thema „Aufseher“ finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.

Arbeiten Sie mit dem Aufseher der Arbeitskraft zusammen, um Prioritäten zu setzen und um zu gewährleisten, dass die wichtigsten Dienstleistungen aufrechterhalten werden. Der Aufseher listet sämtliche Beschäftigungsbereiche der Stadt auf, die Anzahl der Arbeitskräfte, die in jedem Sektor benötigt werden, und die aktuelle Anzahl an Arbeitskräften, die in diesem Sektor tätig sind. Wenn einer der Sektoren, die Sie für besonders wichtig erachten, unterbesetzt ist, klicken Sie darauf. Ein Bildschirm mit den Ziffern eins bis neun wird angezeigt. Klicken Sie auf die Ziffer eins, um den angewählten Sektor mit der obersten Priorität auszustatten. Der Aufseher der Arbeitskraft verlagert Arbeitskräfte in den Sektor, dem Sie oberste Priorität zugeordnet haben, bis alle Positionen in diesem Sektor besetzt sind. Nach der obersten Priorität können Sie eine zweite Priorität, eine dritte, usw. festlegen.

Sie können die Reihenfolge der Prioritäten beliebig wählen. Allerdings kann es nur eine oberste Priorität geben - wenn Sie eine neue oberste Priorität bestimmen, werden alle anderen entsprechend heruntergestuft. Sie sollten jedoch daran denken, dass durch die Vergabe von Prioritäten für bestimmte Sektoren ein ernsthafter Mangel an Arbeitskräften entstehen kann.

Der Aufseher des Handels kann auch zum Lösen eines Arbeitskräftemangels beitragen, indem er Gewerbestätten schließt. Geeignete Bereiche für einen vorübergehenden Arbeitsstopp finden Sie, indem Sie die Warenlager und die Silos der Stadt genauer betrachten. Wenn Sie feststellen, dass die Stadt eine bestimmte Ware im Überfluss hat, können Sie diese Gewerbestätten eine Zeit lang schließen. Die Arbeiter in diesem Bereich finden dann Arbeit in anderen Bereichen, und der Mangel an Arbeitskräften wird verringert.

Um eine Gewerbestätte vorübergehend zu schließen, statten Sie dem Aufseher des Handels einen Besuch ab und klicken auf den Gewerbebezweig, den Sie schließen wollen. Auf dem angezeigten Bildschirm wird ein Button mit der Aufschrift „Gewerbe ist EIN“ angezeigt. Klicken Sie auf den Button, bis darauf „Gewerbe ist AUS“ steht, um die Gewerbestätte zu schließen. Um sie später wieder zu aktivieren, klicken Sie erneut auf

den Button, bis wieder „Gewerbe ist EIN“ zu sehen ist. Ist die Gewerbestätte inaktiv, wird sie auf dem Bildschirm für den Aufseher des Handels gelb angezeigt.

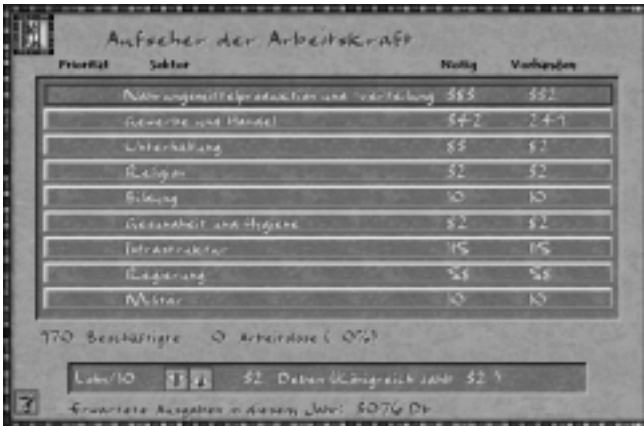
Wenn Gewerbestätten geschlossen sind, sollten Sie stets ein Auge auf die Warenlager haben, damit der Stadt keine lebenswichtigen Waren ausgehen. Seien Sie vor allem beim Schließen von Betrieben der Rohstoffherstellung vorsichtig. Geht einer Stadt ein Rohstoff aus, können die Betriebe, die diesen Rohstoff benötigen, keine neuen Waren herstellen, und ihre Mitarbeiter sitzen untätig herum, wenn dieser Gewerbebranche nicht ebenfalls geschlossen wird.



**SCHREIBER**

Wenn Ihre Stadt zu einer herrlichen Metropole heranreift und das Angebot an Waren, Dienstleistungen und vor allem Bildung nicht mehr zu überbieten ist, werden einige Bürger zu Schreibern. Schreiber arbeiten nicht, bezahlen aber hohe Steuern. Sie können zusehen, wie sie müßig in der Stadt umherwandern.

Wenn einige Ihrer Arbeiter zu Schreibern werden, kann sich zwar die Nachfrage nach Waren erhöhen, die Anzahl der verfügbaren Arbeitskräfte sinkt jedoch. Falls dann keine Einwanderer in die Stadt strömen, um die neuen, frei gewordenen Stellen zu besetzen, sollten Sie Schritte einleiten, um neue Einwanderer anzulocken.



**Fenster „Aufseher der Arbeitskraft“.**

Um Prioritäten bei der Arbeitskräftezuteilung zu setzen, stellen Sie dem Aufseher der Arbeitskraft einen Besuch ab. Die Bereiche mit Priorität werden zuerst besetzt.





# LANDWIRTSCHAFT UND NHRUNGSMITTELPRODUKTION

**D**urch das Ausweisen von Land als Wohngebiet werden Zuwanderer in die Stadt gelockt. Mit ausreichend Nahrungsmitteln sorgen Sie dafür, dass sie auch bleiben. Die Nahrungsmittelproduktion ist wohl der wichtigste Gewerbesektor überhaupt, und Bauernhöfe dürften die hauptsächliche Quelle für Nahrungsmittel sein. Ohne eine zuverlässige Quelle für Nahrungsmittel wird die Stadt nicht lange überleben. Hungerige Menschen neigen dazu, schlecht gelaunt, krankheitsanfällig und auswanderungswillig zu sein.

Der größte Teil Ägyptens ist trocken und nicht urbar. Die fruchtbaren Nilufer durchziehen Ägypten jedoch wie ein reiches, üppiges Band. Dieses fruchtbare Land steht nur in beschränktem Maße zur Verfügung, Sie müssen Ihre Bauernhöfe also sorgfältig planen. In anderen Gebieten gibt es Wiesen, auf denen Bauernhöfe florieren können.

## DER NIL, DIE ÜBERSCHWEMMUNG UND DER NILOMETER

Nun, viele große Städte und Länder wurden entlang eines Flusses errichtet. Was aber unterscheidet den Nil von anderen Flüssen? Jedes Jahr tritt der Nil über die Ufer und lagert fruchtbaren Schlamm auf der Erde ab. Diese jährliche Überschwemmung ist von so großer Bedeutung, dass die Ägypter ihre Jahreszeiten nach den Zyklen des Flusses richten.

Normalerweise tritt der Nil jedes Jahr zwischen Juni und September einmal über die Ufer. Zwei bis vier Monate nach der Überschwemmung kehrt der Nil in sein Bett zurück und hinterlässt den fruchtbarsten Boden ganz Ägyptens.

Allerdings ist der Nil ziemlich unberechenbar. In einem Jahr kann die Überschwemmung groß ausfallen, im nächsten klein, oder, wenn Ihre Stadt wirklich Pech hat, fällt sie auch einmal ganz aus. Zum Glück können Sie anhand des Nilometers die Eigenschaften der kommenden Überschwemmung in bestimmtem Maße vorhersagen. Priester interpretieren die Ergebnisse des Nilometers und teilen ihre Erkenntnisse Ihrem Hauptaufseher mit. Weitere Informationen zum Thema „Hauptaufseher“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Informieren Sie sich bei Ihrem Hauptaufseher über die neuesten Voraussagen, damit Sie für das kommende Jahr planen und die Nahrungsmittelproduktion entsprechend anpassen können.

Im Überschwemmungsgebiet können nur Farmen, Straßen und Bewässerungsgräben eingerichtet werden. Alle anderen Gebäude würden durch die Wassermassen zerstört.

## GEBÄUDE FÜR LANDWIRTSCHAFT UND NHRUNGSMITTEL

Alle Bauten in diesem Abschnitt können Sie errichten, indem Sie in der Steuerleiste auf den Button „Gebäude für Landwirtschaft und Nahrungsmittel“ klicken. Im angezeigten Menü wird eine Liste sämtlicher Gebäude für Nahrungsmittel und Landwirtschaft angezeigt, die Ihnen zur Verfügung stehen. Nicht in allen Regionen können alle Arten von Gebäuden errichtet werden.

## FARMEN IM ÜBERSCHWEMMUNGSGBIET UND ARBEITERLAGER.

Der landwirtschaftliche Anbau im Überschwemmungsgebiet kann äußerst produktiv sein. Pro Ar erzielen solche Farmen höhere Erträge als Wiesenfarmen, allerdings ist die Anbauzeit aufgrund der Überschwemmung begrenzt, und es kann nur einmal pro Jahr geerntet werden. Weitere Informationen zum Thema „Wiesenfarmen“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



Button für „Gebäude für Landwirtschaft und Nahrungsmittel“

Farmen im Überschwemmungsgebiet bringen in der Regel mehr Ertrag, weil das Land dort meist einfach fruchtbarer ist. Allerdings sind nicht alle Teile des Überschwemmungsgebiets gleichermaßen fruchtbar. Je dunkler das Überschwemmungsgebiet ist und je üppiger das Gras, das darauf wächst, desto fruchtbarer ist das Land. Um Informationen über die Fruchtbarkeit einer Farm zu erhalten, infoklicken Sie darauf.

Die Fruchtbarkeit des Überschwemmungsgebiets hängt vom Wasser der Überschwemmung ab. Mit jeder Ernte verringert sich die Fruchtbarkeit des Bodens. Wenn das schlammige Flutwasser des Nils den Boden nicht düngt, wird dessen Fruchtbarkeit nicht wiederhergestellt. Falls das Überflutungsgebiet, auf dem Sie Farmen errichtet haben, nicht mehr sehr fruchtbar ist, können Sie neue Farmen auf fruchtbarerem Land errichten und die alten abreißen. Farmen im Überflutungsgebiet produzieren auch deswegen häufig mehr, weil nicht das ganze Jahr über Platz für Wohnungen der Arbeiter bereitgestellt werden muss. Solche Farmen bestehen nur aus Feldern, benötigte Arbeitskräfte kommen aus Arbeiterlagern.

Gruppen von Bauern sammeln sich in den Arbeiterlagern für die Zuteilung zur Arbeit. Während der Anbauzeit schickt das Arbeiterlager höchstwahrscheinlich die meisten seiner Arbeiter auf die Farmen. Wenn alle Farmen voll besetzt sind oder gerade Überschwemmungszeit ist, werden die Arbeiter dagegen zu aktiven Monumentprojekten in der Stadt geschickt.

Obwohl ein Arbeiterlager durchaus Arbeiter für alle Monumente und Farmen stellen kann, gilt: Je mehr Arbeiterlager Sie haben, desto schneller erhalten Farmen und Bauprojekte die benötigten Arbeitskräfte. Gibt es mehr Arbeiterlager, gibt es auch mehr Arbeiter, was den Bau von Monumenten beschleunigt.

Genau wie andere Fußgänger haben auch Arbeiter ein begrenztes Arbeitsleben. Die Zeit, die sie für den Weg zur Arbeit brauchen, wird nicht mit Arbeiten verbracht. Bauen Sie also die Arbeiterlager lieber nicht allzu weit von den Farmen im Überschwemmungsgebiet entfernt.

Sowohl Arbeiterlager als auch Farmen im Überschwemmungsgebiet brauchen Zugang zu Straßen. Arbeiterlager benötigen außerdem Arbeitskräfte.

### Wiesenbewirtschaftung

Urbares Land ist nicht auf das Überschwemmungsgebiet begrenzt. Wiesen können ebenfalls zur Landwirtschaft herangezogen werden, und Wiesenfarmen haben den Vorteil, dass hier das ganze Jahr über angebaut werden kann.

Wiesenfarmen werden nicht durch Arbeiterlager mit Arbeitskräften versorgt, sondern müssen ihre Arbeiter selbst rekrutieren. Die vollständige Besetzung mit Arbeitskräften ist wichtig, um den vollen Ertrag zu erzielen. Wiesenfarmen brauchen nicht nur Arbeitskräfte, sondern auch eine funktionierende Straßenanbindung.



Arbeiterlager

Das Leben der Bauern  
Achet, im 12. Jahr des Ramses  
Mittags  
Liebes Tagebuch,

als ich auf das Lagerhaus zuing, in dem unsere Waren gelagert waren, ging mir durch den Sinn, wie glücklich unsere Zeitplanung doch war.



In wenigen Wochen würde die Überschwemmung stattfinden, und gerade waren alle Felder abgeerntet worden. Die Silos Ägyptens sind bis obenhin gefüllt, und ich bin mir sicher, dass der Aufseher des Handels gerne einen Teil des Überschusses abgeben wird.

Der Nil ist wahrlich ein Segen für dieses Land. Ohne ihn wäre Ägypten so wie viele andere Länder der Region: heiß, trocken und unfruchtbar. Da der Fluss das Land jedes Jahr neu düngt, kann Ägypten sehr verschiedene Pflanzen wie z.B. Getreide, Gerste, Flachs, Kichererbsen, Granatäpfel und Feigen anbauen. Und die Überschwemmung kommt mit erstaunlicher Regelmäßigkeit. Zugegebenermaßen fällt die Überschwemmung in manchen Jahren geringer aus als in anderen, aber nur äußerst selten ist sie so gering, dass das Land nicht gedüngt wird.

Als ich durch die ländlichen Arbeitersiedlungen ging, sah ich, wie die Männer sich auf ihre Reise in die Wüste vorbereiteten, wo sie helfen würden, das Grabmal des Pharao zu bauen. Die Regierung hat viele der Männer für diese harte Arbeit zwangsverpflichtet, aber sie werden dafür gerecht bezahlt. Viele von ihnen betrachten es sogar als Ehre, dem Pharao zur Unsterblichkeit verhelfen zu dürfen.

Je nach angebautem Produkt werden solche Farmen zwei- bis dreimal im Jahr abgeerntet. Gerste, Getreide und Granatäpfel werden zweimal im Jahr geerntet, während Flachs, Salat und Kichererbsen nur einmal pro Jahr geerntet werden. Die einzelnen Ernten bringen in der Regel weniger Ertrag als bei einer Farm im Überschwemmungsgebiet.

Die Fruchtbarkeit unterscheidet sich von Wiese zu Wiese. Die gelbe Vegetation, die auf sehr fruchtbaren Wiesen wächst, ist äußerst üppig. Beim Abernten einer solchen Farm wird die Fruchtbarkeit nicht beeinträchtigt. Wenn Sie auf eine Wiesenfarm infoklicken, werden die Fruchtbarkeit des Landes und der Zeitpunkt der nächsten Ernte angezeigt.

Wiesenfarmen können entscheidend für die Existenz einer Stadt sein. Die Ernten auf einer Farm im Überschwemmungsgebiet sind zwar groß, doch kann dort nur einmal pro Jahr geerntet werden, und die Farmen müssen jedes Jahr während der zwei bis vier Monate andauernden Überschwemmung ihren Betrieb einstellen. Da Wiesenfarmen im Gegensatz dazu das ganze Jahr hindurch aktiv sind, können sie dazu beitragen, die Bevölkerung während der Überschwemmung zu ernähren.



Wiesenfarm

### **BEWÄSSERUNG UND WASSERHEBER**

Die Fruchtbarkeit - und somit der Ertrag - einer landwirtschaftlichen Nutzfläche kann durch Bewässerung gesteigert werden. Durch Bewässerung kann Land mit wenig Ertrag in eine produktive Farm verwandelt werden. Sowohl im Überschwemmungsgebiet als auch auf Wiesen können Nutzflächen bewässert werden.

Wenn Sie eine Farm einrichten, müssen Sie nicht angeben, ob es sich um eine Wiesenfarm oder um eine Farm im Überschwemmungsgebiet handelt. Ihre Architekten wissen aufgrund des Standorts automatisch, welche Art von Farm zu bauen ist. Der Bau einer Farm kostet immer gleich viel.

Um einer Farm die Vorteile der Bewässerung zugute kommen zu lassen, müssen Sie in einem Umkreis von zwei Feldern einen Bewässerungsgraben anlegen. Die Wirkung der Bewässerung ist begrenzt - ein Bewässerungsgraben im Umkreis von zwei Feldern genügt für die vollständige Bewässerung.

Farmen im Überschwemmungsgebiet befinden sich auf Höhe des Wasserspiegels und können über Bewässerungsgräben direkt mit dem Nil verbunden werden. Wiesenfarmen befinden sich jedoch nicht auf Höhe des Wasserspiegels, daher ist für ihre Bewässerung ein Wasserheber erforderlich.



Wasserheber

Wasserheber transportieren das Wasser jeweils um eine Stufe höher. Sie können entweder im Überschwemmungsgebiet oder auf einem Feld errichtet werden, das an ein Gewässer angrenzt. Für Wasserheber neben dem Überschwemmungsgebiet müssen Sie einen Bewässerungsgraben vom Nil bis zum Wasserheber anlegen, damit dieser genügend Wasser bekommt.

Um Wiesenfarmen zu bewässern, schließen Sie einen Bewässerungsgraben hin-

ten an den Wasserheber an. Bewässerungsgräben führen um alle Hindernisse (mit Ausnahme von Straßen) herum. Unter Straßen führen sie automatisch hindurch.

Mit der erhöhten Fruchtbarkeit des Bodens steigt der darauf erzielte Ertrag. Allerdings hat die Fruchtbarkeit keine Auswirkung auf die Dauer der Anbauzeit.

Auch bewässerte Farmen müssen auf urbarem Land errichtet werden, denn durch Bewässerung kann die Fruchtbarkeit des Landes zwar erhöht, unfruchtbares Land damit jedoch nicht zu fruchtbarem gemacht werden.



## **NUTZPFLANZEN**

In Ägypten können viele verschiedene Pflanzen angebaut werden. Allerdings werden an den meisten Orten nur einige davon gedeihen, und in einigen Wüstenregionen kann gar nichts wachsen, und die Menschen müssen ihre Nahrung importieren. Auf einigen Farmen werden Nahrungsmittel angebaut, auf anderen Pflanzen, die zu Rohstoffen verarbeitet werden.

An Nahrungsmitteln werden Getreide, Kichererbsen, Salat, Granatäpfel und Feigen angebaut. Getreidefarmen produzieren als Nebenprodukt auch Stroh, das zur Ziegelherstellung verwendet und an Rinder verfüttert wird. Darüber hinaus werden Rohmaterialien wie Gerste und Flachs angebaut. Gerstefarmen produzieren Gerste für die Bierbrauerei und Flachsfarmen Flachs, das zu Leinen weiterverarbeitet wird. Weitere Informationen zu diesen Themen finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.

## **ANDERE NAHRUNGSMITTELQUELLEN**

Neben Farmen gibt es in Ägypten noch weitere Quellen für Nahrungsmittel. In vielen Gegenden ist jagbares Wild zu finden. Der Nil, der so wichtig für die Farmen ist, wimmelt außerdem nur so von Fischen. Außerdem können Rinder für die Fleischproduktion gezüchtet werden. Wie im Folgenden zu sehen, gibt es mehrere Möglichkeiten, diese Ressourcen zu nutzen.

**Jagd.** Tiere, die gejagt werden können, treten in Herden oder Schwärmen auf. Wenn Sie eine Herde bzw. einen Schwarm einer der unten aufgelisteten Tierarten entdecken, sollten Sie in der Nähe einen Jagdhof errichten. In Jagdhöfen werden Jäger für die Jagd ausgebildet und ausgerüstet. Folgende Tiere können für den Verzehr gejagt werden:

Strauße  
Wasservogel  
Antilopen



Jäger werden zwar niemals sämtliche Tiere töten, aber die Größe von Herden oder Schwärmen ist dennoch begrenzt, ebenso wie die Geschwindigkeit, mit der die Herde bzw. der Schwarm sich regeneriert. Wild ist eine gute Ergänzung für die Ernährung Ihrer Bürger bzw. eine gute Methode, eine geringe Bevölkerung zu ernähren. Mit wachsender Bevölkerung werden die Herden natürlich nicht größer, daher macht Wild bei einer größeren Bevölkerung einen geringeren Prozentsatz an der Ernährung aus.

**Fischerei.** Nicht in allen Gewässern gibt es Fische. Enthält ein Gewässer Fische, sieht man sie von Zeit zu Zeit aus dem Wasser springen. Um diese Fische als Nahrungsmittel verwenden zu können, benötigt die Stadt mindestens ein Fischerboot.

Fischerboote liegen in Fischerhäfen vor Anker. In Werften werden Schiffe für die Gewerbe der Stadt gebaut, die sie benötigen. Weitere Informationen zum Thema „Werften“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Fischerhäfen und Werften müssen auf geraden Küstenabschnitten errichtet werden und zur Hälfte ins Wasser hineinragen, damit die Schiffe Zugang zu ihnen haben. Wenn in der Stadt eine funktionierende Werft vorhanden ist, signalisiert der Bau eines Fischerhafens den dortigen Schiffbauern, dass sie ein Fischerboot bauen sollen.

Genau wie Herden sind auch die Fischbestände zwar begrenzt, können jedoch nicht völlig abgefischt werden. Würde eine große Bevölkerung versuchen, sich nur von Fisch zu ernähren, gäbe es Probleme.

**Rinderzucht.** Rinderfarmen können überall, sogar in Wüstengebieten, errichtet werden. Rinder fressen Stroh, das entweder auf Getreidefarmen angebaut oder von einem Handelspartner importiert werden kann.

Rinderfarmen lagern dieses Stroh vor Ort, um stets genug Nahrung für die Rinder zu haben.

Jagdhöfe, Fischerhäfen und Rinderfarmen benötigen Straßenzugang und Arbeitskräfte.



Fischerhafen



Rinderfarm



Jagdhof







# GEWERBESTÄTTE

**D**ie Menschen haben schöne Häuser gebaut, und die Einwanderer strömen ins Land. Farmen versorgen die Bevölkerung mit Nahrungsmitteln und Arbeit. Jetzt verlangt Ihr Volk mehr. Es will mehr Waren und Dienstleistungen sowie mehr Arbeitsplätze. Um diese Bedürfnisse zu erfüllen, muss eine Stadt durch Gewerbestätten eine blühende Wirtschaft aufbauen.

## ARTEN VON GEWERBESTÄTTEN

In Ägypten blühen und gedeihen viele Arten von Gewerbebetrieben, und etliche davon können Sie wahrscheinlich auch in Ihrer Stadt aufbauen. Einige Gewerbe produzieren Rohstoffe, andere verarbeiten diese zu Fertigprodukten. Alle Gewerbestätten brauchen jedoch zwei wichtige Dinge: Straßenanbindung und Arbeitskräfte.



Button für „Gewerbliche Gebäude“

## ROHMATERIAL

Ägypten ist mit vielen Ressourcen gesegnet, die zu Waren weiterverarbeitet werden können. Diese Ressourcen stehen allerdings nicht einfach so zur Verfügung, sondern müssen mühsam abgebaut werden. Um Rohstoffe abzubauen, klicken Sie auf „Gewerbliche Gebäude: Rohmaterial“ und wählen dann eine Einrichtung aus. Folgende Rohstoffe finden Sie in Ägypten:

**Stein.** In vier verschiedenen Steinbruchtypen können Arbeiter den Stein brechen:

Einfacher Steinbruch  
Kalksteinbruch  
Granitsteinbruch  
Sandsteinbruch

Wenn es im Stadtgebiet größere felsige Gebiete gibt, können Sie wahrscheinlich Steinbrüche einrichten, in denen der Stein abgebaut werden kann. In manchen Gebieten hat der Stein jedoch keine Bauqualität, oder es gibt zu wenig Stein, um eine lohnende Gewerbestätte einzurichten. Klicken Sie auf den Button „Gewerbliche Gebäude“, und werfen Sie einen Blick in die Liste des verfügbaren Rohmaterials. Hier erfahren Sie, welche Arten von Stein in der Gegend gegebenenfalls abgebaut werden können.



Steinbruch

Steinbrüche müssen an felsige Gebiete angrenzen. Wenn Sie eine geeignete Position ausgesucht haben, wird ein grünes „Geisterbild“ des Steinbruchs angezeigt, den Sie platzieren wollen. Ansonsten



sehen Sie ein rotes Zeichen.

Stein kann nicht zu anderen Produkten weiterverarbeitet werden. Allerdings werden Monumente aus Stein gebaut, und auch für den Bau kleinerer Monumente werden größere Mengen an Stein benötigt.

Steinbrüche, die seitlich in felsige Gebiete gegraben werden, neigen dazu, zusammenzubrechen. Errichten Sie daher unbedingt ein Architektenbüro in der Nähe von Steinbrüchen, um Katastrophen zu verhindern. Weitere Informationen zum Thema „Architektenbüro“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

**Gold und Kupfer. Metallzerbrocken**, die in den Felsgebieten liegen, können ein Hinweis darauf sein, dass es hier Gold- oder Kupferadern oder beides gibt. Klicken Sie auf den Button „Gewerbliche Gebäude“, und lesen Sie sich die Liste der Rohstoffe durch, um festzustellen, was hier abgebaut werden kann.

Wenn Sie das Glück haben, Gold abbauen zu können, sollten Sie sich diese Gelegenheit nicht entgehen lassen. Gold ist bares Geld wert, und der Goldabbau ermöglicht Ihrer Stadt, eigenes Geld zu produzieren.

Bevor Sie mit dem Goldabbau anfangen, sollten Sie jedoch einen Palast errichten. Weitere Informationen zum Thema „Palast“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Der Palast wandelt Golderz in Geld, also in Deben, um. Wenn Gold abgebaut wird, bevor ein Palast errichtet wurde, kann es der Karrenschieber der Goldmine nirgendwo abliefern. Golderz wird nie in Warenlagern aufbewahrt.

Auch Kupfer ist ein wertvolles Metall. Nach dem Abbau kann Kupfer an Handelspartner verkauft oder von einem Waffenschmied zu Waffen verarbeitet werden. Weitere Informationen zum Thema „Waffenschmiede“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



Metallmine

Sowohl Kupfer- als auch Goldminen müssen neben felsigen Gebieten mit Metallzerbrocken errichtet werden. Beim Platzieren einer Mine ist ein grünes „Geisterbild“ des Gebäudes sichtbar, wenn Sie den Mauszeiger auf eine gültige Position schieben.

Kupfer- und Goldminen bergen, genau wie Steinbrüche, die Gefahr in sich, zusammenzubrechen. Errichten Sie ein Architektenbüro in der Nähe, um dieses Risiko zu minimieren.

**Edelsteine.** Edelsteine werden wie Stein, Gold und Kupfer in felsigen Gebieten abgebaut. Ob in einem Felsgebiet Edelsteine abgebaut werden

können, ist jedoch durch einfache Betrachtung nicht feststellbar. Falls Edelsteine abgebaut werden können, werden Edelsteinminen in der Liste „Gewerbliche Gebäude: Rohstoffe“ aufgelistet. Genau wie Steinbrüche müssen Edelsteinminen in felsigem Gebiet angelegt werden. Auch sie neigen zum Zusammenbruch, richten Sie daher unbedingt in der Nähe ein Architektenbüro ein.

**Stroh, Gerste und Flachs.** Gerste, Flachs und Stroh werden auf Farmen angebaut. Für Rohstofffarmen gilt dasselbe wie für Farmen, auf denen Nahrungsmittel angebaut werden: Sie müssen auf urbarem Land errichtet werden, die Felder werden durch Bewässerung fruchtbarer, und Farmen im Überschwemmungsgebiet sind in der Regel ertragreicher. Weitere Informationen zum Thema „Nahrungsmittel und Landwirtschaft“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



Edelsteinmine

Gerstenfarmen produzieren Gerste für Bierbrauereien, Flachsfarmen Flachs, das zu Leinen weiterverarbeitet wird. Stroh wird auf Getreidefarmen erzeugt und ist ein Nebenprodukt des Getreideanbaus. Stroh wird entweder zusammen mit Ton für die Ziegelherstellung verwendet oder in Rinderfarmen an Rinder verfüttert. Weitere Informationen zu diesen Themen finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.

**Schilf und Holz.** Wenn Baumgruppen oder Schilffelder zu sehen sind, kann meist eine Schilfsammelstelle oder ein Holzfällerlager errichtet werden. Allerdings verhält es sich hier wie bei den Felsen - man kann sie nicht immer nutzen: Manche Baumbestände oder Schilffelder sind zu klein oder die Qualität ist einfach nicht ausreichend, um ein lohnendes Gewerbe aufzubauen. Sie haben Zugang zu diesen Einrichtungen, wenn sie in der Liste „Gewerbliche Gebäude: Rohstoffe“ aufgeführt sind.



Farm

Von Schilfsammelstellen werden Schilfsammler entsandt. Das gesammelte Schilf kann in Papyruswerkstätten zu Papyrus verarbeitet werden. Schilfsammelstellen müssen sich nicht direkt neben einem Schilffeld befinden. Schilfsammler sind gerne bereit, zu Fuß von ihrem Gebäude zu einem Schilffeld zu gehen.

Ähnlich funktioniert ein Holzfällerlager. So wie Schilfsammelstellen müssen auch Holzfällerlager nicht direkt an einen Wald grenzen.

Holz ist in Ägypten und anderen Ländern ein wichtiger, wertvoller Rohstoff. Werften benötigen Holz, um Kriegs- und Handelsschiffe zu bauen und zu reparieren. Wagenbauer bauen Wagen aus Holz. Schließlich wird Holz noch von der Zimmermannsgilde für die Herstellung von Rampen und Gerüsten für Monumente benötigt. Weiteres zu diesen Themen finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.



Schilfsammelstelle



Holzfällerlager

Holz ist in Ägypten eher rar, daher sollten Sie es schlagen, wann immer Sie die Möglichkeit dazu haben. Und Sie sollten es sich genau überlegen, ob Sie Bäume komplett roden wollen, nur um Platz für Gebäude zu schaffen. Holz ist ein recht wertvoller Rohstoff auf dem freien Markt, und der Export kann äußerst lukrativ sein.

Zwar müssen weder Schilfsammelstellen noch Holzfällerlager neben dem jeweiligen Rohmaterial errichtet werden, dennoch ist es sinnvoll, diese Gebäude so nahe wie möglich bei den Abbaugebieten zu errichten. Je kürzer die Wegstrecke, die die Arbeiter zurücklegen müssen, desto produktiver sind sie auch.

Wenn Schilfsammler und Holzfäller an der Arbeit sind, werden Sie feststellen, dass die Schilfstengel bzw. die Bäume nach dem Abbau nicht sofort nachwachsen. Es dauert einige Zeit, bis neues Schilf und neue Bäume heranwachsen. Daher ist es durchaus möglich, dass, wenn zu viele Schilfsammler oder Holzfäller in einer Gegend arbeiten, diese Ressourcen übermäßig genutzt werden. Schilf und Bäume (wenn sie nicht gerodet, d.h. planiert werden) wachsen zwar mit der Zeit nach, aber bis sie nachgewachsen sind, müssen die Gewerbestätten, in denen diese Rohmaterialien weiterverarbeitet werden, ihren Betrieb möglicherweise stilllegen. Aus diesem Grunde sollten Sie sich die Menge der verfügbaren Ressourcen genau betrachten, bevor Sie Holzfällerlager und Schilfsammelstellen einrichten.

**Tongrube.** Tongruben produzieren Ton, der in Töpfereien zu Geschirr verarbeitet werden kann. Zusammen mit Stroh kann Ton auch zu Ziegeln verarbeitet werden, einem wichtigen Baumaterial für bestimmte Monumente.

Tongruben müssen sich in der Nähe eines Gewässers befinden, denn dort ist die beste Tonqualität zu erwarten. Wenn ein grünes Geisterbild des Gebäudes angezeigt wird, haben Sie eine geeignete Stelle für eine Tongrube ausgewählt.

Alle Rohstoffhersteller beschäftigen Auslieferer, entweder Karrenschieber oder Schlittenzieher, die den Rohstoff zu den anderen Gebäuden befördern, die den Rohstoff benötigen. Zunächst versuchen die Auslieferer, einen Hersteller zu finden, der Nachschub benötigt. Da sie nicht gerne mehr arbeiten als nötig, versuchen sie stets, ihre Rohstoffe zum nächstgelegenen Produktionsbetrieb zu bringen. Wenn kein Hersteller ihre Rohstoffe braucht, suchen die Auslieferer das nächstliegende Warenlager, das Platz für ihre Ware hat.



Tongrube

Die einzigen Rohstofflieferanten, die sich anders verhalten, sind der

Karrenschieber der Goldmine und der Schlittenzieher des Steinbruchs. Der Auslieferer der Goldmine bringt sein Gold nur zum Palast und unter keinen Umständen in ein Warenlager. Da Stein nicht zu anderen Waren weiterverarbeitet werden kann, bringen Schlittenzieher des Steinbruchs ihre Rohstoffe stets in ein Warenlager.

Jeder Rohstoffabbauer kann in der Regel zwei Warenhersteller mit seinem Rohstoff beliefern.

## PRODUKTIONSSTÄTTEN

Wollen Sie aus dem Handel eine sprudelnde Geldquelle machen, dann müssen Sie Produktionsstätten bauen, in denen Rohstoffe zu fertigen Produkten weiterverarbeitet werden. Fertige Produkte haben meist einen höheren Marktwert als Rohstoffe. Außerdem haben die Bürger ja kaum Bedarf an Rohstoffen. Was sie aber lauthals verlangen, das sind fertige Produkte.

Alle Produktionsstätten funktionieren auf ähnliche Weise. Sie benötigen alle Zugang zu Straßen und zu Arbeitskräften. Weiterhin benötigen sie alle Rohstoffe, die ihnen ein Rohstoffhersteller oder ein Warenlager liefert. Wenn die Stadt einen Rohstoff, den eine Produktionsstätte benötigt, nicht selbst abbauen kann, muss sie ihn über einen Handelspartner importieren.

Für den Bau der meisten Produktionsstätten klicken Sie in der Steuerleiste auf den Button „Gewerbliche Gebäude“ und wählen eine Produktionsstätte aus. Die einzigen hier nicht aufgelisteten Produktionsstätten sind die „Waffenschmiede“ und der „Wagenbauer“. Diese Gebäude können Sie errichten, indem Sie in der Steuerleiste auf den Button „Militäreinrichtungen“ klicken.

Im Folgenden finden Sie eine vollständige Liste aller fertigen Produkte. Da der Zugang zu verschiedenen Rohmaterialien begrenzt ist, können die aufgelisteten Produkte nicht in allen Regionen hergestellt werden.

**Geschirr.** Töpfer verarbeiten Ton zu Geschirr. Geschirr ist in jeder Stadt eine wichtige Ware. Geschirr ist die erste Ware, die Ihre Bürger verlangen, sobald sie genug zu essen und zu trinken haben.

**Bier.** Braumeister verwandeln die unscheinbare Gerstenpflanze in der Brauerei zu vollmundigem Bier. Genau wie Geschirr gehört auch Bier zu den Produkten, die Ihre Bürger zu Hause nicht missen möchten. Bier wird außerdem im Senet-Haus serviert. Weitere Informationen zum Thema „Senet-Häuser“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



Töpferei



Brauerei



Weberei

**Leinen.** Weber verarbeiten Flachsfasern zu Leinen. Ihre Bürger verwenden Leinen für die Bekleidung und haben gerne einen Vorrat an Leinen zu Hause. Einbalsamierungshäuser benötigen Leinen für das Einbalsamierungsritual. Weitere Informationen zum Thema „Einbalsamierungshäuser“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



Juwelier

**Luxuswaren.** Die wirklich reichen Bürger verlangen nach Luxuswaren - und sie lassen sich auch nicht mit nur einer Art davon abspeisen. Selbst herstellen können Sie allerdings nur Schmuck aus Edelsteinen. Juweliere fertigen diese herrlichen Schmuckstücke in ihren Werkstätten an. Um den Wünschen der wohlhabenden Bürger nachzukommen, müssen Sie ein zweites Luxusgut zu einem hohen Preis von einem Handelspartner importieren.

Der Import von Schmuck ist dabei sehr kostspielig, während der Export von Schmuck nur wenig abwirft. Luxuswaren sind mehr wegen der Transportkosten und weniger wegen der Materialkosten so teuer.



Papyruswerkstatt

**Papyrus.** Papyrushersteller verarbeiten Schilf zu Papyrus. Papyrus ist von entscheidender Bedeutung für die Bildung in der Stadt. Weitere Informationen zum Thema „Bildung“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Um eine Bibliothek errichten zu können, muss bereits ein Papyrusvorrat in Ihrem Warenlager vorhanden sein, und sowohl Bibliotheken als auch Schreiberschulen benötigen Papyrus, um den wohlhabenden Bürgern Bildung bieten zu können.



Ziegelei

**Ziegel.** Ziegelhersteller verkneten Ton zusammen mit Stroh zu Ziegeln. Ziegel sind wichtig für den Bau bestimmter Monumente. Weitere Informationen zum Thema „Monumente“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



Waffenschmiede

**Waffen.** Waffenschmiede stellen mit Hilfe von Kupfer Waffen her. Auf dem Drillplatz werden Infanteristen dann mit Waffen ausgerüstet. Weitere Informationen zum Thema „Infanterie“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

**Streitwagen.** Wagenbauer stellen herrliche Streitwagen aus Holz her. Das fertige Produkt wird zum Drillplatz gesandt, wo Wagenlenker damit ausgestattet werden. Weitere Informationen zum Thema „Wagenlenker“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



Wagenbaubetrieb

**Schiffe.** In Werften werden alle Schiffe der Stadt gebaut und repariert (außer Fähren). Die Schiffbauer sind echte Experten auf ihrem Gebiet - ganz gleich, ob es sich um ein mächtiges Kriegsschiff oder um ein kleines Fischerboot handelt.

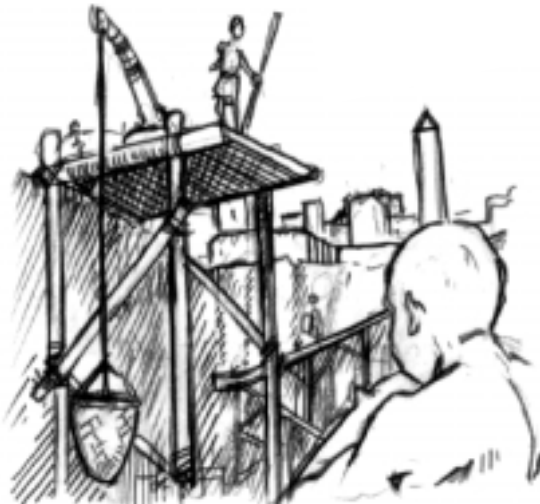


Werft

In Werften werden Fischerboote aus den Materialien hergestellt, die vor Ort vorhanden sind, d.h. es müssen keine Rohstoffe geliefert werden, um sie herzustellen. Kriegs- und Transportschiffe dagegen werden aus Holz hergestellt. Um Kriegsschiffe herzustellen, benötigt eine Werft einen Vorrat an Holz.

Eine Werft braucht eine Straßenanbindung und Arbeitskräfte. Außerdem müssen Werften an der Küste errichtet werden. Wenn ein grünes Geisterbild der Werft angezeigt wird, haben Sie eine geeignete Stelle für den Bau ausgewählt.

Schiffe und Boote können weder importiert noch exportiert werden.





**LAGERUNG**

Fertige Produkte und überschüssige Rohstoffe werden in Warenlagern aufbewahrt. Weitere Informationen zum Thema „Warenlager“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Diese Gegenstände können von den Warenlagern der Stadt aus exportiert werden. Auslieferer der Warenlager bringen fertige Produkte und Rohstoffe zu den Gebäuden, die sie benötigen. Die Warenlager und die Rolle, die sie in der Stadt spielen, werden im nächsten Kapitel ausführlich besprochen.

**EFFIZIENTE GEWERBE**

Effiziente Gewerbe sind Gewerbe, die Gewinn abwerfen. Je mehr Waren produziert werden, desto mehr Geld kann auf dem offenen Markt damit verdient werden, und desto besser werden Ihre Bürger mit den Produkten und Dienstleistungen versorgt, die sie haben möchten. Solange Sie den Gewerbestätten genügend Arbeitskräfte zur Verfügung stellen, bleiben diese aktiv. In einer unterbelegten Gewerbestätte läuft die Produktion deutlich langsamer ab als in einem voll besetzten Betrieb.

Beim Planen der städtischen Gewerbestätten sollten Sie darauf achten, dass die Rohstoffhersteller sich in der Nähe der entsprechenden Produktionsstätten befinden. Je länger der Weg ist, den ein Rohstofflieferant zurücklegen muss, um seine Waren abzuliefern, desto wahrscheinlicher ist es auch, dass eine Produktionsstätte zwischenzeitlich keine Arbeit hat.







# WIRTSCHAFT UND HANDEL

**A**uf Ihren Farmen werden schmackhafte Nahrungsmittel angebaut. Ihre Gewerbestätten produzieren Produkte von guter Qualität und nützliche Rohstoffe. Doch wie bringen Sie die Nahrungsmittel und Produkte zu den Bürgern, die danach verlangen? Und wie finden Sie Handelspartner? Der Schlüssel hierzu ist die vollständige Entwicklung des Vertriebssystems in der Stadt. Ein effizient organisiertes Lager- und Vertriebssystem hilft Ihnen, die Nachfrage Ihrer Bürger nach Waren zu befriedigen, die Produktivität der Gewerbestätten zu verbessern und den Profit, den Ihre Stadt durch Handel erzielt, zu erhöhen.

## SILOS

Wenn die Ernte eingefahren, das Wild zerlegt, die Fische ausgenommen und die Rinder verarbeitet sind, müssen die Nahrungsmittel irgendwo gelagert werden. Dieser Ort ist das Silo.

Jede Farm, auf der Nahrungsmittel angebaut werden, und jedes Gebäude, in dem Nahrungsmittel produziert werden, beschäftigt einen Karrenschieber. Diese kräftigen Männer sind für den sicheren Transport der Nahrungsmittel in die Silos verantwortlich. Sie werden zwar stets zuerst das nächstgelegene Silo aufsuchen, legen aber auch lange Strecken zurück, wenn die nahe gelegenen Silos keinen Platz für ihre Waren haben. Falls kein Silo in der Stadt mehr Platz hat, oder falls die Silos nicht mit voller Belegschaft arbeiten, sieht man Karrenschieber verwirrt auf der Straße herumstehen, bis ein Silo wieder Platz für die Nahrungsmittel hat. Um herauszufinden, warum ein untätiger Karrenschieber sich nicht bewegt, infoklicken Sie auf ihn.



Silo

Karrenschieber bringen ihre Ware in ein Warenlager, wenn Sie das Warenlager ausdrücklich beauftragt haben, ein bestimmtes Nahrungsmittel anzunehmen. Auch hierbei wird das nächstgelegene zuerst angesteuert. Der Karrenschieber geht sogar am Silo vorbei und bringt die Ware direkt in ein Warenlager, wenn Sie in den „besonderen Befehlen“ des Warenlagers ein bestimmtes Nahrungsmittel auf „Annehmen“ einstellen. Von den Warenlagern aus können die Nahrungsmittel an Handelspartner exportiert werden. Weitere Informationen zu diesen Themen finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.

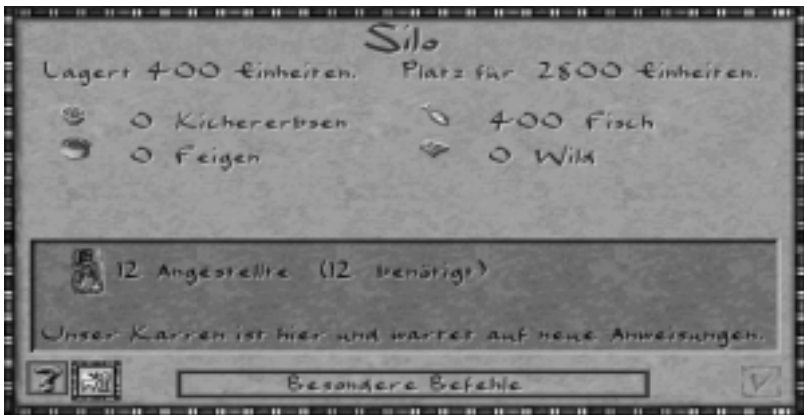
Sie können sofort sehen, wie voll ein Silo ist, wenn Sie einen Blick durch die Einfüllöffnungen werfen. Infoklicken Sie auf das Silo, um herauszufinden, welche Menge von welcher Art Nahrungsmittel dort auf Lager ist.

Um ein Silo zu bauen, klicken Sie in der Steuerleiste auf den Button „Gebäude für Lagerung und Vertrieb“. Silos benötigen sowohl eine Straßenanbindung als auch Arbeitskräfte.

## BESONDERE BEFEHLE FÜR SILOS

Wenn Ihre Stadt größer wird, kann es sinnvoll sein, manchen Silos bestimmte Anweisungen zur Nahrungsmittelverwaltung zu erteilen. Anweisungen für Silos erteilen Sie, indem Sie in dem Fenster, das sich nach einem Infoklick auf ein Silo öffnet, die Option „Besondere Befehle“ anwählen.

Im Fenster „Besondere Befehle“ sind alle Arten von Nahrungsmitteln aufgelistet, die Ihrer Stadt zur Verfügung stehen. Die Standardeinstellung für Silos ist „Alle annehmen“, und zwar für alle Nahrungsmittel, bis zur Kapazitätsgrenze des Silos. Indem Sie auf den Button neben einem Nahrungsmittel klicken, können Sie einen der folgenden Befehle für die einzelnen Nahrungsmittel anwählen:



### Besondere Befehle für Silos.

Erteilen Sie Silos besondere Befehle, um die Nahrungsmittelversorgung zu beeinflussen.

**Alle annehmen/Silo füllen.** Möglicherweise möchten Sie auch die Menge eines bestimmten Nahrungsmittels, die ein Silo zur Lagerung aufnimmt, beschränken (z.B. um zu gewährleisten, dass das Silo verschiedene Nahrungsmittel vorrätig hält). Zu diesem Zweck können Sie einen Wert zwischen \_ bis \_ der Silogröße einstellen. Sie können die Menge aber auch unbegrenzt lassen und alle Nahrungsmittel annehmen. Benutzen Sie die Scroll-Buttons außen rechts neben jedem Eintrag, um eine Beschränkung einzustellen.

**Nicht annehmen.** Wenn ein Silo ein bestimmtes Nahrungsmittel gar nicht mehr annehmen soll, klicken Sie auf den Button, bis der Eintrag „Nicht annehmen“ angezeigt wird. Im Silo werden dann zwar keine weiteren Lieferungen dieses Nahrungsmittels angenommen, Basareinkäuferinnen und andere Silos können aber weiterhin die Ware daraus entnehmen, bis der Vorrat erschöpft ist.

**Fordern bis zu.** Wenn ein Silo von einem bestimmten Nahrungsmittel, das Sie gerne vorrätig hätten, nur noch einen geringen Vorrat hat, können Sie dieses Nahrungsmittel von anderen Silos anfordern. Welche Menge davon Sie gerne hätten, können Sie mit den Scroll-Buttons auf der rechten Seite des Nahrungsmittels einstellen. Die Karrenschieber des Silos begeben sich dann zu den anderen Silos oder zu Warenlagern, um das Nahrungsmittel zu

besorgen, bis die angegebene Menge im Silo eingelagert ist. Karrenschieber werden jedoch keine Nahrungsmittel aus Silos entnehmen, denen der gleiche Befehl erteilt wurde, denn dann würden sie einen Großteil ihrer Zeit damit verbringen, die gleiche Ware einfach nur hin und her zu verfrachten.

Nahrungsmittel wegschicken. Wenn ein Silo ein bestimmtes Nahrungsmittel nicht mehr auf Lager halten soll, klicken Sie auf den Button, bis der Eintrag „Nahrungsmittel wegschicken“ angezeigt wird. Die Karrenschieber des Silos suchen dann einen anderen Lagerort für dieses Nahrungsmittel, bis der Bestand des Silos an dieser Ware erschöpft ist.

## WARENLAGER

Sobald die Produktionsstätten der Stadt Waren produzieren, müssen diese irgendwo aufbewahrt werden. Warenlager sind Aufbewahrungsorte für alle fertigen Produkte sowie für überschüssige Rohstoffe oder Nahrungsmittel. Sie sind außerdem von entscheidender Bedeutung für den Handel.

Um ein Warenlager zu bauen, klicken Sie in der Steuerleiste auf den Button „Gebäude für Lagerung und Vertrieb“. In der angezeigten Liste sind „Warenlager“ aufgeführt. Um funktionsfähig zu sein, benötigen Warenlager eine Straßenanbindung und Arbeitskräfte.

Sobald das Warenlager in Betrieb ist, fangen die Auslieferer der Produktionsstätten und Nahrungsmittelproduzenten der Stadt (wenn die besonderen Befehle des Warenlagers auf die Annahme von Nahrungsmitteln eingestellt sind) an, ihre Waren im Warenlager abzuladen. Die gelagerten Waren sind im Warenlager sichtbar.

Jedes Warenlager ist in acht Abschnitte unterteilt und kann für bis zu acht verschiedene Waren verwendet werden. Ein Abschnitt kann immer nur Waren einer Sorte enthalten, aber mehrere Abschnitte können für ein und dieselbe Ware verwendet werden. Die Menge der einzelnen lagerbaren Waren hängt von deren Größe ab. Je größer die Waren, desto weniger können gelagert werden. So kann im Warenlager zahlenmäßig z.B. wesentlich mehr Geschirr als Stein gelagert werden. Denken Sie an die „Besonderen Befehle“ (s.u.), um die effiziente Verwendung des Platzes im Warenlager zu gewährleisten.

Um festzustellen, welche Menge einer Ware in einem Warenlager genau aufbewahrt wird, infoklicken Sie darauf. Im angezeigten Bildschirm wird aufgelistet, welche Menge jeder Ware in diesem speziellen Warenlager vorrätig ist und ob weitere Waren angenommen werden können. Kann ein Warenlager nichts mehr von einer Ware aufnehmen, wird diese Ware gelb angezeigt.



Warenlager beschäftigen Karrenschieber, die Rohstoffe an Produktionsstätten liefern und die Waren abholen, wenn ihnen der Befehl dazu erteilt wird.

### **BESONDERE BEFEHLE**

Sie können Warenlagern besondere Befehle für den Warenfluss in der Stadt erteilen. Diese Befehle stimmen mit denen für Silos überein (s.o.):

Alle annehmen/Füllen  
 Nicht annehmen  
 Fordern  
 Leeren

Bestimmen Sie mit Hilfe dieser Befehle, welche Waren ein Warenlager annehmen bzw. nicht annehmen soll, und steuern Sie damit die Mengen bestimmter Waren. Besondere Befehle können darüber hinaus verhindern, dass unerwünschte Waren in ein Warenlager geliefert werden.

### **BASARE**

Basare sind das letzte Glied in der Kette der Versorgung der Bevölkerung mit Nahrungsmitteln und Waren. Sie sind der Dreh- und Angelpunkt des städtischen Vertriebssystems. Ohne sie sind die Aktivitäten von Produktionsstätten und Nahrungsmittelproduzenten umsonst. Basare liefern die benötigten Waren den Bürgern nach Hause. Mit Warenlagern und Silos haben Stadtbewohner nie direkt zu tun.

Es sind die Basarangestellten, die die Waren für die Bürger aus den Warenlagern und Silos beschaffen. Jeder Basar beschäftigt zwei Einkäuferinnen: eine für den Einkauf von Waren in Warenlagern, die andere für den Einkauf in Silos. Nahrungsmittelkäuferinnen erhalten ihre Waren nur in Silos, Warenkäuferinnen nur in Warenlagern.

Jede Basarkäuferin kann jedoch mehr als ein Objekt auf einmal tragen. Benötigt ihr Basar beispielsweise sowohl Getreide als auch Granatäpfel, kann die Nahrungsmittelleinkäuferin beide Nahrungsmittel mitnehmen.



Basar

Hat sie alle Vorräte beisammen, wandert sie mit ihren Helfern zurück zum Basar. Die Helfer tragen die Waren zum Basar. Je mehr Helfer sichtbar sind, desto mehr Ware hat sie gekauft. Infoklicken Sie auf die Basarkäuferin, um festzustellen, was sie genau zum Basar mitnimmt.

Basare beschäftigen darüber hinaus Händlerinnen, die Nahrungsmittel und Waren an den Mann bzw. die Frau bringen. Sie verkaufen alles, was der Basar vorrätig hat - Nahrungsmittel ebenso wie Waren. Häuser wer-

den mit Produkten vom Basar beliefert, indem die Händlerin an ihnen vorübergeht. Beim Vorbeigehen an den einzelnen Häusern bringt die Händlerin auch in Erfahrung, was die Bewohner zukünftig wünschen und teilt dies den Einkäuferinnen mit, damit diese die entsprechenden Waren besorgen. Wenn die Bürger nicht nach Nahrungsmitteln oder bestimmten Waren verlangen, werden diese von den Basarkäuferinnen auch nicht eingekauft.

Um einen Basar zu bauen, klicken Sie in der Steuerleiste auf den Button „Gebäude für Lagerung und Vertrieb“. Basare benötigen Arbeitskräfte und eine Straßenanbindung.

### **BESONDERE BEFEHLE FÜR BASARE**

Standardmäßig versuchen Einkäuferinnen, die Waren zu beschaffen, nach denen die Bürger verlangen. Um mehr Kontrolle über die Basare der Stadt auszuüben, können Sie „Besondere Befehle“ erteilen.

Infoklicken Sie hierzu auf einen Basar, und klicken Sie dann auf den Button „Besondere Befehle“. Es wird eine Liste aller Waren angezeigt, mit denen der Basar handelt. Indem Sie auf die einzelnen Waren klicken, können Sie den Basar anweisen, diese Ware einzukaufen oder auch nicht.

### **PLANUNG EINES EFFIZIENTEN VERTEILSYSTEMS**

Warenlager, Silo und Basar sind die grundlegenden Bestandteile des Vertriebssystems in Ihrer Stadt. Wenn Sie die Beziehung zwischen diesen drei Einrichtungen verstehen, können Sie die Versorgung Ihrer Bürger mit den gewünschten Nahrungsmitteln und Waren besser gewährleisten. Die Befriedigung der materiellen Bedürfnisse Ihrer Bürger führt zu einer besseren Wohnungsqualität, wodurch sich die Wohlstand-Wertung erhöht und Sie mehr Steuern einnehmen. Beherrzigen Sie die folgenden Tipps beim Planen der Stadt, um sicherzustellen, dass die Wohngebiete regelmäßig mit allen Nahrungsmitteln und Waren versorgt werden, die sie benötigen.

**Errichten Sie Basare in der Nähe von Warenlagern und Silos.** Wenn Sie die Basare der Stadt gut mit Waren versorgen, wird es Ihren Bürgern materiell kaum an etwas fehlen. Die beste Methode, die Basare der Stadt ausreichend mit Waren zu versorgen, ist, sie in der Nähe eines Silos und eines Warenlagers einzurichten, so dass Einkäuferinnen nur kurze Wege zurücklegen müssen.

**Verwenden Sie „Besondere Befehle“, um entfernt liegende Warenlager und Silos mit Waren zu versorgen.** Wenn Ihre Stadt größer wird, sollten Sie Warenlager und Silos in entfernteren Gegenden errichten, um die dortigen Basare besser mit Waren zu versorgen. Ohne die besonderen Befehle wird es jedoch für diese abgelegenen Warenlager und Silos schwierig werden, sich Vorräte zu beschaffen. Wenn Sie diesen Gebäuden den Befehl zum „Fordern“ von Waren erteilen, ziehen Karrenschieber aus, um Waren aus den Lagereinrichtungen zu holen, die davon vorrätig haben. Dieser Befehl verhindert jedoch nicht, dass Einkäuferinnen Waren aus Silos oder Warenlagern entnehmen.





**Besondere Befehle für Basare.** Klicken Sie auf den Button neben den einzelnen Einträgen, um dem Basar den Befehl zu erteilen, eine Ware zu kaufen oder auch nicht.

**Planen Sie spezialisierte Warenlager.** Wenn Sie ein Warenlager ausschließlich mit der Absicht errichtet haben, Basare mit den benötigten Waren zu beliefern, können Sie mit den besonderen Befehlen das Warenlager anweisen, nur Waren für den Heimgebrauch auf Lager zu halten. Stellen Sie hierzu die Befehle für Waren, für die die Bürger keine Verwendung haben, wie z.B. Waffen und Holz, auf „Nicht annehmen“. Dies verhindert, dass das Warenlager mit Waren voll gestopft wird, die für die Bevölkerung nutzlos sind.

**Planen Sie Straßen sorgfältig.** Wenn es in der Nähe eines bestimmten Basars gut belieferte Warenlager und Silos gibt, dürfte es kein Problem für den Basar sein, viele Waren anzubieten. Allerdings besteht möglicherweise das Problem, diese Waren in die Wohngebiete zu schaffen, wenn die Straßen der Stadt nicht gut geplant wurden.

Auslieferer bringen Waren stets in das nächstliegende Warenlager oder Silo, das Platz hat. Entlegene Warenlager und Silos erhalten möglicherweise nie Lieferungen, wenn hierfür keine besonderen Befehle erteilt wurden.

Die Händlerin hat die Aufgabe, Waren vom Basar in die Wohngebiete zu bringen. Händlerinnen haben kein festes Ziel und folgen keinem bestimmten Weg. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel „Fußgänger ohne Ziel“. Wann immer eine Händlerin auf eine Kreuzung stößt, muss sie sich für eine Richtung entscheiden. Diese Entscheidung wird nicht jedes Mal gleich ausfallen. Je mehr Kreuzungen es gibt, auf die sie stößt, desto weniger vorhersehbar wird der eingeschlagene Weg. Und während sie so ziellos durch die Stadt streift, gibt es Häuser, denen es an Nahrungsmitteln und Waren mangelt und deren Wohnqualität sich verschlechtert.



Um Händlerinnen auf dem rechten Weg zu halten, sollten Sie möglichst wenige Kreuzungen in der Stadt bauen. Eine weitere gute Möglichkeit zum Steuern von Händlerinnen sind Sperren. Weitere Informationen zum Thema „Sperren“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Wenn eine Händlerin - oder ein anderer Fußgänger ohne Ziel - auf eine Sperre stößt, macht sie bzw. er kehrt und geht in entgegengesetzter Richtung zurück. Solche Sperren können verhindern, dass Händlerinnen in Gewerbegebiete oder generell in andere Gebiete außer in Wohngebiete spazieren.

**Wenn Bürger nicht die Nahrungsmittel und Waren erhalten, die sie benötigen, bauen Sie weitere Basare.** Mit der Weiterentwicklung der Wohnungen werden diese größer und bieten mehr Bewohnern ein Dach über dem Kopf. Versäumen Sie nicht, beim Zuzug neuer Bewohner in ein Wohnviertel neue Basare zu bauen.

**Seien Sie geduldig.** Das Einrichten eines Vertriebssystems ist ein langer Prozess, und es kann etwas dauern, bis das System richtig funktioniert.

## **HANDEL**

Kaum eine ägyptische Stadt ist völlig autark. Den meisten Städten fehlt es an der Fähigkeit, eine wichtige Ware oder ein wichtiges Nahrungsmittel herzustellen. Damit eine Stadt ihre Bürger zu deren Zufriedenheit versorgen kann, muss sie mit anderen Städten Handel treiben. Nur so kann sie sich die Waren beschaffen, die sie dazu benötigt. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Auch finanziell kann der Handel für die Stadt große Vorteile mit sich bringen. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird eine Stadt viel mehr Geld durch den Warenexport als durch Besteuerung einnehmen.

## **ERÖFFNUNG EINER HANDELSROUTE**

Bevor die Stadt die Vorteile lebhafter Handelsbeziehungen nutzen kann, müssen Sie zunächst eine Handelsroute einrichten. Um festzustellen, welche Städte bereit sind, mit Ihnen Handel zu treiben, klicken Sie in der Steuerleiste auf den „Weltkarte“-Button. Eine Karte der Welt wird angezeigt, auf der die anderen Städte leicht erkennbar eingezeichnet sind. Die mit Flaggen gekennzeichneten Städte sind die, die bereit sind, mit Ihnen Handel zu treiben.

Klicken Sie auf eine der Städte mit einer Flagge, um festzustellen, mit welchen Waren und in welchen Mengen die dortigen Händler handeln wollen. Die aufgelisteten Mengen zeigen die Nachfrage bzw. das Angebot der Stadt an einer Ware in diesem Jahr an. Diese Mengen verändern sich je nach Situation, aber sobald Ihre Stadt eine bestimmte Menge einer bestimmten Ware ge- oder verkauft hat, kann diese Ware in diesem Jahr nicht mehr Gegenstand von Handelsbeziehungen mit diesem Handelspartner sein.

Unter der Liste der Waren finden Sie einen Button mit dem Preis für die Eröffnung der Handelsroute. Klicken Sie auf diesen Button, und die Stadtkasse gibt die für das Eröffnen der Handelsroute erforderlichen Mittel frei.

## IMPORT UND EXPORT

Sobald Sie eine Handelsroute eröffnet haben, geben Sie dem Aufseher des Handels den Auftrag, eine Ware zu importieren oder zu exportieren. Im Bildschirm des Aufsehers des Handels finden Sie eine Liste sämtlicher in der Stadt verfügbaren Ressourcen, die aus den Gewerbestätten der Stadt stammen oder durch Import erhältlich sind. Neben jeder Ware wird die derzeit vorrätige Menge in der Stadt angezeigt, gefolgt vom Handelsstatus der Ware. Der Aufseher des Handels informiert Sie, falls eine Ware nicht importiert oder exportiert werden kann. Wenn Sie eine dieser Waren anklicken, wird ein Bildschirm mit dem Status des zugehörigen Gewerbes in Ihrer Stadt angezeigt. Klicken Sie auf einen der oberen Buttons, um eine Ware in den Handel zu bringen.

**Importieren.** Wenn Sie dem Aufseher des Handels den Auftrag zum Import einer Ware gegeben haben, stehen Ihnen zwei Möglichkeiten offen: Entweder, Sie entscheiden sich für eigene Importrichtlinien, oder Sie lassen dies vom Aufseher erledigen. Wenn Sie eine bes-

Waren aus nah und fern  
Achet, im 12. Jahr des Ramses  
Nachmittags  
Liebes Tagebuch,



nun war es an der Zeit, mich dem Geschäft zu widmen. Man hatte mir die Leitung einer erfolgreichen Handelsmission in Ägypten für mein Heimatland übertragen. Zwar ist Syrien ein wunderschönes Land, das seinem Volk viel bietet, doch unsere Ernten sind nicht sehr zuverlässig. Regen stellt sich nicht regelmäßig ein, und in vielen Jahren fällt die Ernte recht gering aus. Daher wenden wir uns an Ägypten, um unsere Vorräte zu ergänzen, und bieten das an, was Ägypten fehlt.

Ich ging also zum Warenlager und freute mich, dass Diebe unseren Waren offensichtlich keinen Besuch abgestattet hatten. Wir hatten Elfenbein, Wein und Waffen mitgebracht. Ich begab mich zum Aufseher des Handels, einem der engsten Berater des Pharaos, um mit ihm ins Geschäft zu kommen. Im Tausch für unsere Waren bekamen wir wertvollen Papyrus und eine große Menge an Getreide, das unser Volk lange Zeit ernähren wird. Da ich nun meine Aufgabe erledigt hatte, kehrte ich zu Chmunhotep zurück, um mich von ihm und seiner Familie zu verabschieden. Man stel-

timtete Importrichtlinie aufstellen, importiert die Stadt die Ware so lange, bis die angegebene Menge der Ware in den Warenlagern vorrätig ist. Wenn Sie den Aufseher des Handels seine eigenen Richtlinien aufstellen lassen, ermittelt der den regelmäßigen Bedarf der Stadt an der Ware und richtet danach den Import.

**Exportieren.** Häufig wissen auch Ihre Bürger eine für den Export freigegebene Ware zu schätzen. Um Ihre Bürger zufrieden zu stellen, sollten Sie darauf achten, genug von der Exportware in den Warenlagern der Stadt vorrätig zu halten. Entweder, Sie bestimmen eine feste Menge, die in den Warenlagern vorrätig gehalten werden soll, oder Sie lassen den Aufseher des Handels bestimmen, welche Menge einer Ware auf Lager gehalten werden sollte. Überschüssige Ware wird exportiert.

Sobald Sie Ihrem Aufseher des Handels die Anweisung erteilt haben, mit dem Handel einer bestimmten Ware zu beginnen, wird der Handelsstatus dieser Ware im Fenster des Aufsehers des Handels aktualisiert. In diesem Bildschirm ist zu sehen, welche Waren importiert bzw.

le sich meine Freude vor, als mir Chmunhotep freundlicherweise anbot, noch eine Weile zu bleiben. Dankbar nahm ich sein Angebot an und traf die notwendigen Vorkehrungen.

Um Chmunhotep und Nefernetka für ihre Großzügigkeit gebührend zu danken, ging ich zum Basar, um ein Geschenk für sie zu suchen. Auf dem Basar wimmelte es nur so von Menschen. Händler stellten ihre Waren aus, die Bevölkerung prüfte die Waren und bot Getreide, Leinen und andere Dinge im Tausch dafür an. Zunächst blieb ich an einem Bierstand stehen. Um meinen Durst zu löschen, kaufte ich einen Krug Bier. Das Bier war frisch gebraut worden, und oben schwammen die Zutaten, die ihm einen charakteristischen Geschmack gaben. Ich war froh, dass ich das Bier durch einen Strohhalm mit einem Filter trinken konnte und ich den Bodensatz nicht mittrinken musste.

Ich ging an Ständen vorbei, an denen Leinen, Granatäpfel, Feigen und Töpferwaren feilgeboten wurden, bis ich zum Juwelierstand kam. Dort fand ich einen herrlichen, mit Perlen besetzten Halsschmuck und bot im Tausch dafür etwas Elfenbein an. Danach kehrte ich zu Chmunhoteps Haus zurück, glücklich, dass ich länger in Ägypten würde bleiben können und mehr von diesem faszinierenden Land zu sehen bekäme.

exportiert werden. Außerdem ist hier ersichtlich, ob Sie eigene Handelsrichtlinien aufgestellt oder dies dem Aufseher des Handels überlassen haben.

Manchmal können Sie Waren sowohl importieren als auch exportieren, was Ihnen mehr Flexibilität bei der Planung der Gewerbestätten gewährt. Die Entscheidung, ob Sie eine Ware importieren oder exportieren wollen, hängt von Ihren Zielen ab. Wenn Sie das Einkommen der Stadt aufstocken wollen, sollten Sie Arbeitskräfte für die Produktion der Ware abstellen und sie exportieren. Wenn Sie die Arbeitskräfte für andere Aufgaben einsetzen wollen, importieren Sie die Ware. Sie können eine Ware jedoch nicht gleichzeitig importieren und exportieren.



Button für die „Weltkarte“

Eine gute Methode, Geld zu verdienen, besteht darin, einen Rohstoff zu importieren und ein fertiges Produkt zu exportieren. Die Verarbeitung importierter Rohstoffe zu fertigen Produkten ist die einfachste Methode des Geldverdienens - nichts anderes ist finanziell so lukrativ wie die Produktion.

## HANDEL AUF SEE UND FLUSS

Einige der Handelspartner der Stadt müssen Wasserwege in Anspruch nehmen. Große Handelsschiffe fahren den Nil hinab. Doch sie können Ihrer Stadt erst dann etwas nützen, wenn sie die Möglichkeit zum Anlegen haben. Bauen Sie ein Dock an der Küste, damit diese Schiffe anlegen können. Um funktionsfähig zu sein, benötigen Docks eine Straßenanbindung und Arbeitskräfte. Hat ein Handelsschiff einmal angelegt, wird seine

Aufseher des Handels			
Käufer zahlen Verk. erhalten			
Küchengerichte	35	25	pro 100 Stück
Feigen	35	25	pro 100 Stück
Fisch	42	35	pro 100 Stück
Wolle	44	34	pro 100 Stück
Stroh	21	16	pro 100 Stück
Waffen	325	275	pro Waffe
Ten	38	29	pro 100 Stück
Ziegel	150	120	pro 100 Stück
Geschirr	140	105	pro 100 Stück
Geräte	48	37	pro 100 Stück
Bier	85	140	pro 100 Stück
Flachs	54	42	pro 100 Stück
Leinen	210	160	pro 100 Stück
Lassendornen	310	150	pro 100 Stück
Holz	225	170	pro 100 Stück

**Bildschirm für den „Aufseher des Handels“.** Im „Aufseher des Handels“-Bildschirm finden Sie viele Informationen über die Waren und Nahrungsmittel, zu denen Ihre Stadt Zugang hat.

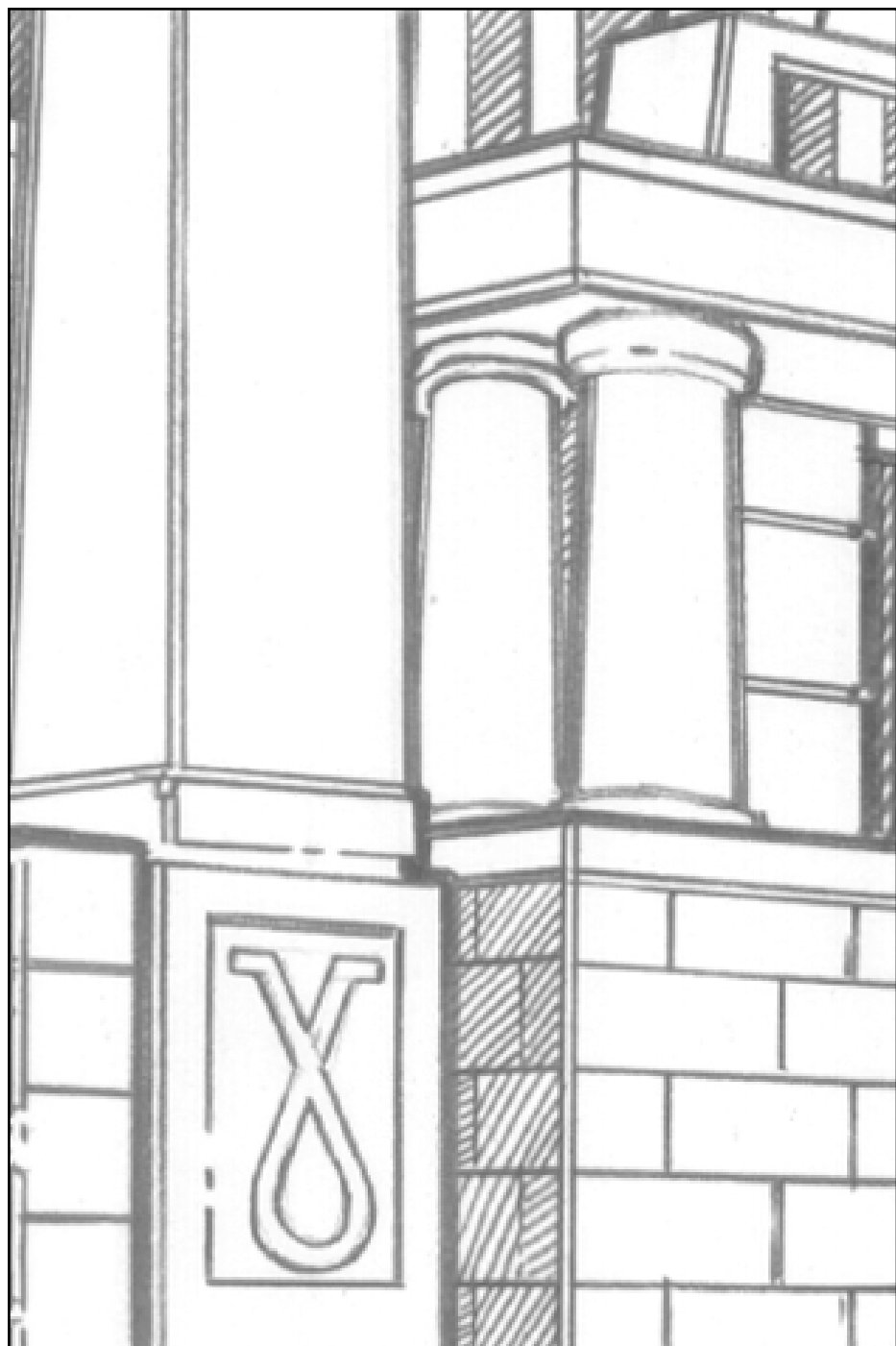
Ladung von den Karrenschiebern des Docks gelöscht und in die Warenlager der Stadt gebracht. Dort werden die Exportwaren der Stadt für diesen Handelspartner aufgeladen und zum Dock gebracht. Es ist zweckmäßig, ein Warenlager in der Nähe des Docks zu errichten, damit die Karrenschieber keinen so langen Weg zurücklegen müssen.

### **WARENPREISE**

Der Aufseher des Handels ist über die zur Zeit üblichen Preise der Waren in aller Welt unterrichtet. Klicken Sie also im Aufseher-Bildschirm auf den Button „Preise anzeigen“, um herauszufinden, welche Preise gerade üblich sind. Statt des Handelsstatus' werden nun Preisinformationen angezeigt. Die angezeigten Preise gelten pro Transaktion. Klicken Sie erneut auf den Button, um zum Handelsstatus-Bildschirm zurückzukehren.

Wenn Sie Ihren Aufseher des Handels besuchen, werden Sie feststellen, dass die Käufer mehr für eine Ware bezahlen als die Verkäufer erhalten. Der Grund dafür ist einfach: Beim Export entstehen den Händlern Transportkosten. Diese werden aus der Differenz zwischen Verkaufs- und Kaufpreis bestritten. Luxuswaren sind ein hervorragendes Beispiel hierfür. Da der Transport von Luxuswaren mit großen Risiken verbunden ist, verlangen Händler einen hohen Preis von den Käufern. Aus demselben Grund bezahlen sie auch den Verkäufern der Luxuswaren eher wenig.





# STÄDTISCHE EINRICHTUNGEN

**D**ie Bewohner stellen hohe Ansprüche an ihre Stadt. Sie erwarten Sicherheit und Schutz vor Feuer. Außerdem erwarten sie, dass die Stadt die Gegend durch Gärten, bessere Straßen und Statuen verschönert.

Solche Vorteile sind jedoch nicht umsonst zu haben. Das wissen auch die Bewohner und sind keineswegs überrascht, wenn Steuern erhoben werden. Zwar wird das Geld, das mit dem Warenexport verdient wird, wohl die wichtigste Einkommensquelle für die Stadt sein, dennoch leisten Steuergelder einen nicht unerheblichen Beitrag für das städtische Budget.

Klicken Sie auf den Button „Öffentliche Einrichtungen“, um alle Dienstleistungen einzusehen, die eine Stadt ihren Bürgern bieten kann. Sie können daraus auch ersehen, wie diese Dienstleistungen finanziert werden.

## POLIZISTEN UND MAGISTRATE

Die meisten Bürger genießen ein friedliches Leben. Wenn sie etwas an einer Stadt auszusetzen haben, halten sie damit nicht hinter dem Berg, oder sie suchen sich anderswo eine neue Heimat. Es gibt jedoch auch Elemente, die ihre Unzufriedenheit durch kriminelle Handlungen zum Ausdruck bringen. Ein beachtliches Aufgebot an Polizisten und Magistraten hilft, diese Unzufriedenen in Schach zu halten.

Polizisten arbeiten von Polizeiposten und Magistrate von Gerichten aus. Beide Gebäude benötigen Arbeitskräfte und eine Straßenanbindung. Sobald sie in Betrieb sind, sehen Sie Polizisten ihre Runde drehen und Magistrate durch die Wohngebiete der Stadt gehen. Infoklicken Sie auf diese Gebäude, um festzustellen, ob sie mit Vollbesetzung arbeiten und was die Mitarbeiter gerade tun. Wenn Polizisten und Magistrate an einem Haus vorbeigehen, verringern sie die Wahrscheinlichkeit, dass aus diesem Haus ein Verbrecher kommt. Denken Sie jedoch daran, dass Polizisten und Magistrate keine festen Routen haben. Genau wie andere Fußgänger ohne festes Ziel streifen sie durch die Straßen der Stadt und müssen sich an jeder Kreuzung entscheiden, in welche Richtung sie weitergehen wollen. Weitere Informationen zum Thema „Fußgänger ohne Ziel“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

In Gerichten wird darüber hinaus ein Teil der Stadtkasse aufbewahrt. Weitere Informationen zum Thema „Geld und Ihre Stadt“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



Button für „Öffentliche Einrichtungen“



Polizeiposten



Gericht



Auf dem Basar

Peret, im 12. Jahr des Ramses

Morgens

Liebes Tagebuch,

heute war ich wieder auf dem Basar, diesmal mit Nefernetka. Normalerweise geht Nefernetka nicht persönlich zum Basar, sondern wird von den Händlerinnen beliefert, die durch die Wohngebiete ziehen. Heute wanderten wir jedoch selbst zum Basar - ich glaube, Nefernetka wollte mir etwas Abwechslung bieten.

Wir hielten am Stand eines Webers an, wo die herrlichsten Leinenstoffe ausgestellt waren. Das beste Leinen ist stets das dünnste - und diese Weberin war gewiss für ihre Fähigkeiten berühmt, denn durch ihre Stoffe konnte ich fast hindurchsehen. Während wir das Leinen bewunderten, entstand hinter uns ein Aufruhr. Ein kleiner Affe hatte sich fest in den Knöchel eines Mannes verbissen, der versucht hatte, ein kleines Schmuckstück zu stehlen. Durch die Rufe wurde ein Polizist aufmerksam und eilte herbei. Die Frau am Stand schüttelte den Kopf und sagte: „Das ist schon das zweite Mal diesen Monat, dass man Meriptah beim Stehlen erwischt hat. Beim letzten Mal hat es der Magistrat bei 50 Hieben bewenden lassen. Dieses Mal kommt er sicher nicht so billig davon.“



Nach unserer Rückkehr ging ich in den herrlichen Garten neben dem Haus von Chmunhotep und Nefernetka. Der Garten ist voller heiliger Lotusblüten, Chrysanthemen und Iris. In seiner Mitte zwischen hohen Sykomoren befindet sich eine wunderschöne Statue. Bäume sind in Ägypten selten und werden als heilige Wohnstätten der Götter betrachtet.

## STIMMUNG IN DER STADT UND KRIMINALITÄT

In der Stadt entsteht eine schlechte Stimmung, wenn die grundlegenden Bedürfnisse der Bürger nicht erfüllt werden. Zu schlechter Stimmung tragen niedrige Löhne, hohe Steuern sowie ein Mangel an Nahrungsmitteln und Arbeitsplätzen bei. Soziale Ungleichheiten verschlechtern ebenfalls die Stimmung. Die Einwohner werden unzufrieden, wenn sie Steuern zahlen und andere nicht, oder wenn ihnen Dienstleistungen verwehrt werden, zu denen andere Stadtbewohner Zugang haben.

Wenn die Wut der Bürger ein bestimmtes Maß erreicht, rutschen sie in die Kriminalität ab. Ihr Ziel ist es, Geld zu stehlen - aus der Stadtkasse oder aus den Ersparnissen Ihrer Familie. Um festzustellen, aus welchen Häusern am ehesten Diebe kommen werden, verwenden Sie die Spezialkarte „Risiken: Kriminalität“. In dieser Karte sind statt Häusern Säulen zu sehen - je höher die Säule, desto wahrscheinlicher ist es, dass aus diesem Haus ein Verbrecher kommt.



Ist ein Verbrecher erst einmal auf der Straße, können auch Magistrate ihn nicht mehr aufhalten. Polizisten können Verbrecher dagegen abfangen, bevor sie zuschlagen. Trifft ein Polizist auf der Straße einen Verbrecher, wird das Verbrechen verhindert. Allerdings ist die beste Methode der Verbrechensbekämpfung immer noch, die Stimmung in der Stadt zu fördern.

## SONSTIGES ZUM THEMA SICHERHEIT

**Stadtverteidigung.** Polizisten versuchen, die Stadt gegen jegliche Bedrohung zu verteidigen. Findet eine Invasion statt, werden sie ihr Möglichstes tun, um den Feind zurückzuschlagen. Allerdings sind sie weder mit tödlichen Waffen ausgestattet, noch sind sie in der Kunst der Kriegsführung ausgebildet. Die Stadt gegen eine feindliche Armee zu verteidigen, ist eine schwere Aufgabe für Polizisten - wenn sie jedoch zahlreich genug sind, können sie dies schaffen.

**Raubtiere.** Auch wenn Tiere Stadtbewohner angreifen, wird die Polizei aktiv. Raubtiere sind jedoch durchaus ernst zu nehmen, und möglicherweise lassen sie sich auch von einem Polizisten allein nicht bändigen. Zu den gefährlichen Tieren zählen Krokodile, Hyänen und Nilpferde. Militärische Lösungen sind meist die beste Form der Verteidigung gegen solche Tiere. Eine Kompanie Soldaten oder einige von einem Turm geschleuderte Speere können Raubtiere im Handumdrehen erledigen.



### STRUKTURELLE GEBÄUDESCHWÄCHEN

Große Gebäude, wie z.B. Warenlager, Minen, Silos, Tempel und Tempelkomplexe, sind einsturzgefährdet. Architekten, die durch die Straßen patrouillieren, beheben strukturelle Schwächen, bevor es zu einer Katastrophe kommt. Architekten haben ihr Quartier in Architektenbüros. Wenn Sie auf ein solches Gebäude infoklicken, erfahren Sie, wie viele Mitarbeiter es hat. Sobald das Gebäude funktionsfähig ist, fangen Architekten an, Gebäude auf Schäden zu überprüfen.



Architektenbüro

Ob ein bestimmtes Gebäude Gefahr läuft, einzustürzen, können Sie in der Spezialkarte „Risiken: Schäden“ sehen. Wenn Sie feststellen, dass ein bestimmtes Gebäude oder eine bestimmte Ansammlung von Gebäuden stark einsturzgefährdet ist, ist es möglicherweise sinnvoll, ein Architektenbüro in der Nähe zu errichten, um zu gewährleisten, dass ein Architekt darüber wacht. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel „Fußgänger ohne Ziel“.

Ein Zusammenbruch kann katastrophale Folgen haben. Bricht ein Silo oder ein Warenlager zusammen, gehen sämtliche dort gelagerten Lebensmittel und Waren verloren.

### FEUERSCHUTZ

Manche Gebäude in der Stadt sind besonders feuergefährdet. Gefährdet sind vor allem heruntergekommene Wohngebiete und Gewerbestätten wie z.B. Töpfereien. Wenn Sie nichts gegen ein Feuer unternehmen, breitet es sich möglicherweise über die gesamte Stadt aus und zerstört nacheinander ganze Stadtteile. Um dies zu verhindern, sollten Sie Feuerwachen in der Nähe von Gebäuden errichten, von denen eine größere Feuergefahr ausgeht. Um festzustellen, welche Gebäude feuergefährdet sind, werfen Sie einen Blick auf die Spezialkarte „Risiken: Feuer“. Hier sehen Sie, wo die größte Feuergefahr besteht und wo Sie also möglicherweise mehr Feuerwachen einrichten müssen.



Feuerwache

### PALÄSTE

Ein besonders majestätisches Gebäude der Stadt ist der Palast. Dieses Gebäude bringt die Macht Ägyptens eindrucksvoll zum Ausdruck.

Eine Stadt kann nur einen Palast haben, und er ist der Regierungssitz. Ohne diesen kann die Stadt keine Steuern eintreiben. Der Palast entsendet jedoch keine eigenen Steuereintreiber. Um Steuern einzutreiben, müssen Sie ein Büro für den Steuereintreiber bauen. Weitere Informationen zum Thema „Steuereintreiber“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Der Palast braucht einen Zugang zu Straßen und Arbeitskräften; außerdem muss sich mindestens ein Teil des Palasts auf grasbewachsenem Gelände befinden, damit er Grundwasserversorgung hat. Hochrangige Beamte aus Ägypten und dem Ausland übernachten im Palast, wenn sie auf Besuch in der Stadt weilen.

Der Palast bietet Ihnen auch einen schnellen Überblick über Ihre Wertungen. Wenn Sie den Cursor auf das Gebäude schieben, erscheint ein Fenster, in dem Ihre Wertungen, der Steuersatz und die Arbeitslosenquote angezeigt werden.

Sie können auch den Steuersatz der Stadt durch Infoklicks auf den Palast festlegen. Im Pop-up-Fenster ist der Steuersatz zu sehen. Klicken Sie auf die Buttons rechts neben dem Steuersatz, um ihn zu erhöhen oder zu senken.

Wenn die Stadt das Glück hat, Goldminen in der Nähe zu haben, nimmt der Palast Golderz an, um es in Deben umzuwandeln. Weitere Informationen zum Thema „Goldminen“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Paläste gibt es in drei Größen: Dorfpalast, Kleinstadtpalast und Großstadtpalast. In jeder Stadt ist nur eine Palastgröße verfügbar. Diese richtet sich nach dem von Ihnen erreichten Rang.

## STEUERN UND GELD

Ist der Palast errichtet, kann die Stadt anfangen, Steuern einzutreiben.

Wenn Ihre Stadt noch jung ist und die Gewerbestätten noch in den Kinderschuhen stecken, sind es die Steuern, die die Stadt vor dem Bankrott bewahren. Aber auch wenn die Einnahmen aus dem Handel zunehmen, kann auf das Erheben von Steuern als wichtigem Zusatzeinkommen nur schlecht verzichtet werden.

## DER STEUERSATZ

Standardmäßig ist der Steuersatz auf 9 Prozent eingestellt. Um dies zu ändern, infoklicken Sie auf den Palast oder stattdessen dem Aufseher der Finanzen einen Besuch ab. Das Einstellen des Steuersatzes über den Palast wurde oben beschrieben.

Der Aufseher der Finanzen versorgt Sie mit vielen Informationen, die Ihnen bei der Festlegung des Steuersatzes helfen können. Außer über den Steuersatz selbst informiert er Sie über die Steuereinnahmen und über den Prozentsatz der Bevölkerung, der derzeit steuerlich erfasst ist (d.h. von Steuereintreibern besucht wird). Er weiß auch, wie viel mehr die Stadt einnehmen würde, wenn jeder Bürger steuerlich erfasst wäre.

Damit haben Sie genügend Informationen an der Hand, um zu entscheiden, was Sie hinsichtlich des Steuersatzes der Stadt unternehmen wollen. Nimmt die Stadt nicht genug Steuern ein, sollten Sie vielleicht mehr Steuereintreiberbüros errichten. In der Spezialkarte „Verwaltung: Steuer“ erfahren



Sie, welche Wohngebiete nicht genug Steuern entrichten. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Es kann sinnvoll sein, die Steuern zu erhöhen, wenn die Stadt verschuldet ist und schnell Geld braucht. Allerdings ist dies keine dauerhafte Lösung. Ein hoher Steuersatz hat äußerst negative Auswirkungen auf die Stimmung in der Stadt, und die Bürger akzeptieren hohe Steuern höchstens für kurze Zeit. Viele verlassen lieber die Stadt, wodurch ein Mangel an Arbeitskräften entsteht. Andere Bürger rutschen in die Kriminalität ab. Weitere Informationen zum Thema „Beziehung zwischen Verbrechen und Stimmung in der Stadt“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie den Steuersatz erhöhen, und haben Sie stets ein Auge auf die Reaktionen Ihrer Bürger.

Das Senken von Steuern dagegen erfreut Ihre Bürger. Dann werden sie Sie als weisen, gütigen Herrscher loben.

### **STEUEREINTREIBER**

Ihre Bürger wissen zwar, dass sie Steuern bezahlen müssen, allerdings muss man dem in der Praxis meist etwas nachhelfen. Aus diesem Grund gehen Steuereintreiber von Tür zu Tür, beurteilen, wie viele Steuern jeder Haushalt zahlen muss, und sorgen dafür, dass diese auch entrichtet werden.

Steuereintreiber arbeiten von Steuereintreiberbüros aus. Um funktionieren zu können, benötigen diese Gebäude eine Straßenanbindung und Arbeitskräfte. Bevor Sie Steuereintreiberbüros bauen können, braucht die Stadt einen Palast. Weitere Informationen zum Thema „Paläste“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Wird der Palast zerstört, bleibt das Büro des Steuereintreibers bestehen, allerdings werden keine Steuereintreiber mehr ausgeschickt.



Steuereintreiberbüro

Errichten Sie Steuereintreiberbüros überall, wo Häuser sind, um zu gewährleisten, dass möglichst alle Bürger steuerlich erfasst werden. Manchmal ist es jedoch nicht gerade sinnvoll, Steuereintreiber in besonders armen Gebieten der Stadt aktiv werden zu lassen. Die Ärmsten der Armen schulden Ihnen nur wenig Steuern, und die Summe, die Sie eintreiben, ist möglicherweise nicht einmal so hoch wie die Kosten für ein Steuereintreiberbüro und die Löhne der dort beschäftigten Leute. Das Leben der Armen ist schon schwer genug - vielleicht können Sie sich ja dazu durchringen, sie nicht noch weiter zu belasten, und ihnen wenigstens ihre geringen Ersparnisse lassen.

Achten Sie auch darauf, alle Bewohner fair zu besteuern. Wenn nur etwa die Hälfte der Stadtbewohner von einem Steuereintreiber besucht wird, werden diese Steuerzahler schnell ungehalten. Das könnte die Stimmung in der Stadt senken und Bewohner ins Verbrechen treiben. Ägyptern ist faires Verhalten sehr wichtig, und sie wollen sicher sein, dass ähnlich situierte Familien auch

ähnlich Steuern zahlen wie sie selbst.

Steuereintreiberbüros bewahren, neben dem Palast und den Gerichten, einen Teil der Stadtkasse auf.

### **DIE STADTKASSE**

Das Geld, das die Stadt mit Steuern und Goldbergbau, aus Geschenken und dem Warenexport einnimmt, wird in Tresoren im Palast, in den Büros der Steuereintreiber und in den Gerichten aufbewahrt. Im Palast befindet sich der größte Tresor, daher kann hier das meiste Geld aufbewahrt werden. In jedem Gerichtsgebäude kann etwa die Hälfte dessen aufbewahrt werden, was im Palast ruhen kann. Steuereintreiberbüros haben etwa ein Drittel der Kapazität des Palasts. Wird eines dieser Gebäude von Invasoren zerstört, wird ein Teil der Stadtkasse geplündert. Wenn Sie dagegen selbst eines dieser Gebäude abreißen, hat dies keine Auswirkungen auf die Stadtkasse.

### **DIE FINANZMITTEL DER STADT UND SCHULDEN**

Der Aufseher der Finanzen notiert laufend den Stand der Stadtkasse und bietet Ihnen zum Vergleich die Ergebnisse des letzten Jahres. In verschiedenen Zeilen werden die Geldmittel der Stadt unter verschiedenen Gesichtspunkten bewertet. Bei einem Besuch beim Aufseher der Finanzen können Sie sich über die Einkommensquellen der Stadt informieren. Sie erfahren dort auch, was mit dem Geld passiert.

Wenn Sie zu viel ausgeben, macht die Stadt Schulden. Das Königreich gewährt Ihnen einen Kreditrahmen von bis zu 5000 Deben, aber das ist natürlich nicht umsonst. Da das Königreich einen ziemlich kräftigen Zinssatz verlangt, ist es sehr wichtig, den Kredit schnell abzubezahlen. Die Stadt muss diese Zinsen jedes Jahr entrichten, auch dann, wenn sie allein für die Zinsen noch zusätzlich Geld aufnehmen muss. Sobald die Stadt mehr als 5000 Deben Schulden hat, können Sie keine weiteren Gebäude bauen; aber durch die Verpflichtung zu Zinszahlungen können sich leicht noch weitere Schulden anhäufen. Behalten Sie also die Stadtfinanzen genau im Auge, und tun Sie Ihr Möglichstes, um Schulden zu vermeiden.

Wenn die Stadt Schulden macht, kann es sein, dass manch einer in Ägypten Ihre Fähigkeit, eine Stadt zu regieren, in Frage zu stellen beginnt. Schulden verschlechtern die Königreich-Wertung. Sinkt diese entsprechend ab, kann es sein, dass die Stadt angegriffen wird. Wenn Sie nicht eine äußerst große, gut ausgebildete Streitmacht haben, um diesen Angriff feindlicher Land- und Seestreitkräfte abzuwehren, wird die Stadt zerstört, und Sie haben die Mission nicht erfüllt.

### **WOHNSITZE**

Aufgrund der Bedeutung Ihrer Familie dürfen Sie sich einen Wohnsitz mit Geldern der Stadtkasse bauen. Ihre Residenz ist ein großartiges Gebäude, und die Nachbarn gehen mit stolzgeschwellter Brust an Ihrem Haus vorbei. Die Residenz ist nicht nur ein Ort zum Ausruhen, hier werden auch die Ersparnisse der Familie aufbewahrt. Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter unten. Um ein Gehalt beziehen zu können, müssen Sie zunächst einen Wohnsitz errichten.

Der Wohnsitz muss eine Straßenanbindung besitzen. Arbeitskräfte werden nicht benötigt, aber da Sie hier wohnen, muss das Gebäude auf Grasland gebaut werden, damit die

Versorgung mit Grundwasser gewährleistet ist. Es reicht, wenn zumindest ein Teil des Wohnsitzes auf grünem Gras steht.

Je bedeutsamer Ihre Familie wird, desto größer ist der Wohnsitz, den Sie bauen können. Es gibt Persönliche Wohnsitze, Familienwohnsitze und Dynastiewohnsitze.

### **IHR GEHALT**

Ihre Anstrengungen beim Aufbau einer großen ägyptischen Stadt bleiben nicht unbezahlt. Die Höhe des Gehalts, das man Ihnen zugesteht, wird anhand Ihres Rangs berechnet. Solange Sie einen Wohnsitz haben, können Sie ein Einkommen beziehen. Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Dienste mehr (oder weniger) wert sind, als Sie erhalten, können Sie Ihr Gehalt entsprechend anpassen. Denken Sie aber daran, dass es nicht alle Leute im Königreich gerne sehen, wenn Sie sich ein zu üppiges Salär gönnen. Sie werden Ihre Ergebenheit dem Königreich gegenüber in Frage stellen, und Ihre Königreich-Wertung leidet möglicherweise darunter. Weitere Informationen zum Thema „Königreich-Wertung“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Der Aufseher der Politik bewahrt Ihr Gehalt für Ihre Familie auf und überwacht Ihre Ersparnisse. Weitere Informationen zum Thema „Aufseher der Politik“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Familiensparnisse werden in Ihrer Residenz gehortet und meist an Ihre Erben weitergegeben. Falls die Zentralregierung zusammenbricht, also ein Zeitalter zu Ende geht, gehen Ihre Familiensparnisse verloren.

### **AUSGEBEN DER ERSPARNISSE**

Sie haben zwei Möglichkeiten, Ihre Ersparnisse auszugeben: Sie können dem ägyptischen Volk Geschenke machen oder Ihrer Stadt eine Finanzspritze zukommen lassen.

Nichts ist besser für den guten Ruf im Königreich, als eine blühende Stadt zu schaffen, die gewinnbringend wirtschaftet. Natürlich stehen jene, die Ägypten mit Geschenken verwöhnen, in hohem Ansehen. Seien Sie jedoch gewarnt, dass sich bei den Empfängern schnell ein Gewöhnungseffekt einstellen kann, und die Geschenke dann jedes Mal üppiger und wertvoller ausfallen müssen. Und wenn das nicht der Fall ist, könnte man denken, Sie wären geizig, was sich wiederum negativ auf Ihr Ansehen auswirken könnte.

Um dem Königreich ein Geschenk zu machen, statten Sie dem Aufseher der Politik einen Besuch ab und klicken auf „Ein Geschenk schicken“. Dabei können Sie zwischen drei unterschiedlich teuren Geschenken wählen. Überlegen Sie, wie viel Ihre Familie gespart hat, und wählen Sie ein entsprechendes Geschenk aus.

Wenn die Stadt kurz davor steht, rote Zahlen zu schreiben, möchten Sie die Stadtkasse vielleicht mit den Familiensparnissen aufbessern. Schulden werden im Königreich nicht gerne gesehen. Weitere Informationen zum Thema „Schulden“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Wenn Sie mit Ihren Finanzmitteln verhindern können, dass die Stadt Schulden macht, wäre es sinnvoll, einen Beitrag zur Stadtkasse zu leisten.

Der Aufseher der Politik verwaltet die Entnahme von Geld aus Ihren Ersparnissen. Um diese Transaktion in die Wege zu leiten, statten Sie ihm einen Besuch ab und klicken auf den Button „Spende an die Stadt“. Geben Sie die gewünschte Höhe an, und klicken Sie dann auf den Button. Der Aufseher der Politik sorgt sodann dafür, dass die Stadtkasse diese Gelder erhält.

## STRABENSPERREN

Mit Sperren können Sie besser steuern, wohin Fußgänger ohne Ziel wandern. Wenn solche Fußgänger auf eine Sperre stoßen, machen sie kehrt. Sperren haben jedoch keine Auswirkungen auf Fußgänger mit Ziel. Weitere Informationen zum Thema „Fußgänger“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



Straßensperre

Stellen Sie überall dort eine Sperre auf, wo Fußgänger ohne Ziel nicht hinmüssen, z.B. auf Straßen, die in Gewerbegebiete führen. Hüten Sie sich jedoch davor, Fußgänger ohne Ziel völlig aus bestimmten Bereichen zu verbannen. Sperren, die verhindern, dass Basarhändlerinnen in ein Gewerbegebiet marschieren, halten auch Architekten, Feuerwehrleute und Polizisten davon ab, in dieses Gebiet zu gelangen. Außerdem verhindern solche Sperren, dass Fußgänger aus einem Gewerbegebiet in ein Wohngebiet gehen können, um dort nach Arbeitskräften für einen Betrieb zu suchen.

## FÄHREN UND BRÜCKEN

Ohne den Nil könnte Ägypten nicht überleben, aber ohne ihn hätten die Stadtplaner manche Sorgenfalte weniger. Gut, dass es Fähren und Brücken gibt, um beide Seiten des fruchtbaren Nilufers erreichen zu können.

## BRÜCKEN

Eine Brücke ist eine relativ billige Methode, kleine Gewässer zu überqueren. Allerdings können damit nur kurze Strecken überspannt werden. Außerdem kommen Schiffe, sowohl Fischerboote als auch Kriegsschiffe, nicht unter Brücken hindurch. Bauen Sie nur dann Brücken, wenn der zu überwindende Abstand gering ist und es keinen Schiffsverkehr in diesem Gewässer gibt.

Brücken müssen an geraden Küstenabschnitten errichtet werden - das gilt auch für die gegenüberliegende Seite. Wenn eine Brücke an der ausgewählten Stelle errichtet werden kann, wird ein grünes „Geisterbild“ der Brücke angezeigt. Kann die Brücke nicht gebaut werden, wird ein rotes Quadrat angezeigt.



Brücke

Wenn eine Fähre oder Brücke beschädigt ist, sollte sie schnellstmöglich wieder aufgebaut werden. Einwohner und Gewerbestätten, die von der Hauptstraße abgeschnitten sind (das ist die Straße, die bereits vor dem Bau der Stadt vorhanden war), verlieren damit ihre Lebensader.



**FÄHREN**

Gewässer lassen sich auch mit Fähren überqueren. Fähren sind weitaus vielseitiger als Brücken und behindern den Schiffsverkehr nicht.

Für eine Fähre müssen zwei Anlegeplätze gebaut werden. Genau wie andere Ufergebäude müssen auch diese Fährhäfen an geraden Küstenabschnitten gebaut werden. Und wie Sie es von anderen Bauten her schon kennen, haben Sie eine geeignete Stelle für den Fährhafen ausgewählt, wenn ein grünes „Geisterbild“ des Gebäudes angezeigt wird. Nach dem Platzieren des ersten Anlegeplatzes werden grüne Quadrate auf dem gegenüberlie-

Pharaonenpalast und Gewerbe

Peret, im 12. Jahr des Ramses

Morgens

Liebes Tagebuch,

früh am Morgen ging ich zusammen mit Chmunhotep ins Stadtzentrum zu einem riesigen Haus. Es handelte sich um einen der vielen Wohnsitze des Pharaos, und ein großes Vermögen ruht dort in den Tresoren. Neben dem Palast befindet sich ein großer, künstlicher See. Der Pharaos und seine Lieblingsfrau pflegten dort mit ihrem Schiff, der „Glanz des Amun“, zu segeln. Im Palast leben auch 317 Hethiterfrauen, die der Pharaos bei der Hochzeit mit einer Hethiterprinzessin als Mitgift erhielt.

Vom Palast aus gingen wir in das Gewerbegebiet. Chmunhotep kennt mein Interesse an praktischen Dingen und ihrer Funktionsweise. Er wusste, dass ich begeistert davon wäre, einigen Produktionsbetrieben der Stadt einen



Besuch abstatten zu können. Wir wurden von gewaltigem Lärm empfangen: Das Hämmern der Papyrusmacher mischte sich mit dem Geklapper der Leinenweber. Enorme Hitze entströmte dem heißen Brennofen der Töpferei. Währenddessen bellte der Töpfer seinen Assistenten an: Eine Töpferscheibe sei doch keine Bremsscheibe. Das laute Jammern des Helfers, er könne nun mal

nicht schneller drehen, vermischte sich mit dem allgemeinen Lärm. Die verschiedensten Gerüche lagen in der Luft, besonders durchdringend der herzhafteste Geruch von Gerstenmalz, das zu Bier verarbeitet wurde.

genden Ufer sichtbar. Den zweiten Fährhafen können Sie überall bauen, wo ein grünes Quadrat zu sehen ist.

Beide Anlegeplätze benötigen Arbeitskräfte und eine Straßenanbindung, bevor sie benutzt werden können. Sie müssen also wahrscheinlich einige Wohngebiete auf der anderen Seite des Flusses ausweisen, sobald die Fährhäfen gebaut sind. Fährschiffer bringen eigene Fähren mit, die Dienste einer Werft werden also nicht benötigt.

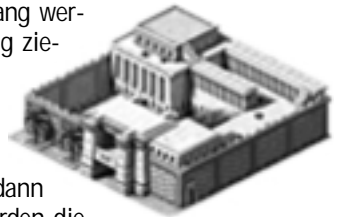
Sobald die Anlegeplätze für die Fähren fertig sind, können Ein- und Auswanderer das Wasser überqueren. Da sie eigene Boote verwenden, können sie die Fährhäfen benutzen, auch wenn diese keine Arbeitskräfte oder Straßenzugänge haben. Sollen jedoch andere Personen mit der Fähre transportiert werden, sind sowohl Arbeitskräfte als auch Straßenzugänge erforderlich.

Sämtliche Fußgänger mit einem bestimmten Ziel können die Fähren benutzen. Weitere Informationen zum Thema „Fußgänger mit Ziel“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Zu dieser Art von Fußgängern gehören auch Basarkäuferinnen auf ihrem Weg zu Lagereinrichtungen und Künstler auf dem Weg von Ausbildungsstätten zu Unterhaltungseinrichtungen. Soldaten können Fähren auf dem Weg vom Drillplatz oder von der Akademie zum Fort nutzen. Soldatenkompanien müssen jedoch Militärtransportschiffe verwenden, um den Fluss zu überqueren. Weitere Informationen hierüber finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Jeder Fährhafen verfügt über ein Fährschiff. Beide Boote warten, bis eines davon mit mindestens vier Passagieren besetzt ist, bevor sie den Fluss überqueren. Bei den vier Passagieren kann es sich um eine beliebige Kombination aus Fußgängern mit Ziel handeln. Ist einer der Passagiere ein Lieferant mit Waren, werden seine Waren ebenfalls mitgenommen. Wenn die Wartezeit zu lang wird, setzt eine Fähre auch dann über, wenn nicht genügend Passagiere an Bord sind.

Hat eine Fähre keinen Platz mehr, warten die Menschen geduldig, bis ein Platz frei wird. Falls die Schlangen an den Fährhäfen zu lang werden, sollten Sie den Bau zusätzlicher Anlegeplätze in Erwägung ziehen.

Sollte einer der Fährhäfen zerstört werden, können Sie ihn wieder aufbauen, indem Sie im Menü „Öffentliche Einrichtungen: Fähren und Brücken“ die Option „Fährhafen“ auswählen und dann auf den Anlegeplatz klicken, der nicht zerstört wurde. Nun werden die bekannten grünen Quadrate erneut auf dem gegenüberliegenden Ufer



angezeigt, und Sie können den zweiten Anlegeplatz wieder aufbauen. Die Stadtkasse wird nur mit den Kosten dieses einen Gebäudes belastet.

## VERSCHÖNERUNG

Ganz gleich, wie viele Waren und Dienstleistungen eine Stadt bietet - die Bürger werden nicht das Gefühl haben, in einer tollen Stadt zu wohnen, wenn ihre Umgebung nicht attraktiv genug ist. Verschönerungen verleihen einer Stadt Charakter und geben den Bürgern das Gefühl, dass sie für etwas Sinnvolles arbeiten. Außerdem hat dies positive Auswirkungen auf die Attraktivität der Wohnviertel. Weitere Informationen zum Thema „Attraktivität“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

## GÄRTEN

Gärten sind Orte der Entspannung für Ihre Bürger. Nahrungsmittel werden hier nicht produziert.

Gärten bieten Ihren Bürgern einen Ort zum Entspannen, und im Schatten üppiger Pflanzen finden sie Schutz vor der heißen ägyptischen Sonne. Alle Bürger haben gerne Gärten in der Nähe - manche verlangen sogar danach.



Garten

Um einen Garten zu planen, wählen Sie erst den Button „Öffentliche Einrichtungen“ und dann unter dem Menüpunkt „Verschönerung“ die Option „Gärten“ an. Gärten sind umso beeindruckender, je mehr Platz Sie dafür zur Verfügung stellen. Bürger mögen zwar auch kleine Gärten, große sind ihnen aber noch lieber.

Gärten benötigen keine Straßenanbindung und können weder einstürzen noch in Brand geraten. Fußgänger, die nicht auf Straßen bleiben müssen, wie z.B. Feuerwehrleute auf dem Weg zu einem Brand, können durch Gärten gehen.

## PLÄTZE



Platz

Plätze sind bunt gepflasterte Straßen und können nur auf Straßen eingerichtet werden, die bereits von Ihren Bürgern befestigt wurden. Weitere Informationen hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel. Sie verleihen der Gegend einen Hauch mehr Lebensqualität.

Um sie zu bauen, klicken Sie in der Liste „Öffentliche Einrichtungen: Verschönerung“ auf den Button „Plätze“. Klicken Sie dann auf die gepflasterte Straße. Plätze können Sie Stückchen für Stückchen einrichten, oder indem Sie die Maus mit gedrückter Maustaste auf einer größeren Straße entlang ziehen.

Plätze beeinflussen die Kapazität der Straße und die Geschwindigkeit von Fußgängern nicht, und sie benötigen auch keine Arbeitskräfte.

**STATUEN**

Statuen erinnern an all das, was einen Ägypter mit Stolz erfüllt.

Statuen gibt es in drei Größen: Klein, mittel und groß. Für jede Größe gibt es zwei Optionen. Nach Auswahl der gewünschten Größe platzieren Sie den Mauszeiger auf der ausgewählten Position und drücken die R-Taste, bis die gewünschte Art von Statue in der gewünschten Ausrichtung erscheint. Klicken Sie dann mit der Maustaste, um die Statue zu platzieren.

Je größer die Statue, desto größer ihre Wirkung auf die Attraktivität. Statuen benötigen keine Straßenanbindung und können weder einstürzen noch in Brand geraten.





# RELIGION UND GÖTTER

**V**iel von dem, was die Menschen in Ägypten für gut halten, schreiben sie ihren Göttern zu. Die Götter haben bei allem ihre Hand in Spiel - von den Nilfluten über den Erfolg der Gewerbebetriebe bis hin zur Gesundheit der Bürger. Wenn Sie die Götter zufrieden stellen, werden Sie dafür belohnt. Sollten Sie ihnen jedoch nicht den gebührenden Respekt zollen, müssen Sie sich in Acht nehmen. Die Götter kennen kein Zögern, wenn es darum geht, Sie daran zu erinnern, wem Ihre Aufmerksamkeit zu gelten hat.

## DIE ÄGYPTISCHEN GOTTHEITEN

Fünf Hauptgottheiten werden in Ägypten verehrt, wenn auch nicht unbedingt alle in jeder Stadt. Während in manchen Städten alle fünf Götter angebetet werden, werden in anderen nur ein oder zwei Götter verehrt. Jede Gottheit hat Einfluss auf einen bestimmten Aspekt des Lebens.

**Osiris.** Osiris ist der Gott der Landwirtschaft und der Nilflut. Wenn er zufrieden ist, kann man davon ausgehen, dass der Nil regelmäßig über die Ufer tritt. Ihn zu ignorieren, könnte zur Folge haben, dass die jährliche Überschwemmung besonders zerstörerisch ausfällt oder, noch schlimmer, dass sie gar nicht stattfindet.



**Re.** Als Gott des Königreichs hat Re großen Einfluss auf Ihr Ansehen innerhalb Ägyptens. Er ist wichtig für den Handel und andere Dinge, die mit dem Königreich zu tun haben.



**Ptah.** Ptah, der Gott der Handwerker, sorgt für das Wohlergehen des gewerblichen Sektors in Ihrer Stadt. Er kann Ihre Betriebe produktiver werden lassen oder sie zerstören.



**Seth.** Als Gott der Zerstörung interessiert sich Seth besonders für die Werkzeuge der Zerstörung. Sein Haupteinflussbereich ist das Militär. Er kann Ihre Soldaten beschützen oder sie herzlos niederstrecken - je nachdem, wie gut er behandelt wird.





**Bastet.** Bastet ist die Göttin des Heims und beeinflusst Gesundheit und Wohlergehen Ihrer Bürger. Wenn sie wohlwollend auf die Stadt blickt, trägt dies zur guten Ernährung und Zufriedenheit der Bürger bei. Wer sie dagegen erzürnt, muss damit rechnen, dass sie die Gesundheit oder die Häuser der Menschen zerstört.

### SCHUTZGÖTTER UND LOKALE GOTTHEITEN

Die meisten Städte haben eine Schutzgottheit. Dieser Gott schenkt der Stadt besondere Aufmerksamkeit, verlangt von ihr im Gegenzug aber auch besondere Anbetung. In Städten können außerdem lokale Gottheiten verehrt werden. Zwar haben diese nicht die hohe Stellung des Schutzgottes der Stadt, dennoch sind sie in der Lage, die Stadt je nach Verhalten zu belohnen oder zu bestrafen.

Um sich das Wohlwollen der Schutzgottheit zu sichern, darf Ihnen keine Anstrengung zu viel sein. Der Schutzgott erwartet, dass ihm mehr Tempel und Heiligtümer als sonst einer Gottheit in der Stadt geweiht sind. Wenn Sie der Schutzgottheit eine besondere Ehre erweisen wollen, können Sie ihr einen Tempelkomplex bauen.

Lokale Gottheiten wissen, dass sie nicht so viel Aufmerksamkeit verlangen können wie die Schutzgottheit, aber sie erwarten, ebenso gut behandelt zu werden wie andere lokale Gottheiten.

Um festzustellen, ob die Götter zufrieden mit Ihrer Stadt sind, statten Sie dem Aufseher der Tempel einen Besuch ab. Er weiß, welche Götter von den Bürgern verehrt werden und wie die Götter zu der Stadt stehen.



Button für „Religiöse Einrichtungen“

### RELIGIÖSE EINRICHTUNGEN

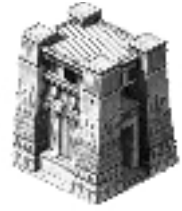
Die beste Methode, die Götter zufrieden zu stellen, ist, dafür zu sorgen, dass ihnen viele Gebäude geweiht sind. Sie haben dabei die Wahl zwischen mehreren verschiedenen Gebäuden. Welche Möglichkeiten Sie haben, wird sichtbar, wenn Sie in der Steuerleiste auf den Button „Religiöse Einrichtungen“ klicken.



Schrein

**Schreine.** Schreine sind die einfachsten religiösen Gebäude, die Sie bauen können. Für sie ist keine Straßenanbindung erforderlich, allerdings dürfen sie maximal zwei Felder von einer Straße entfernt errichtet werden, um noch von Feuerwehrleuten und Architekten betreut werden zu können. Der einzige Zweck eines Schreins liegt in der Beschwichtigung der Gottheit, der er geweiht ist. Schreine haben zwar eine positive Wirkung auf die Attraktivität einer Wohngegend, bieten den Bürgern jedoch keinen Zugang zu Religion. Schreine beschäftigen keine Mitarbeiter.

**Tempel.** Tempel sind erheblich größer als Schreine, und in ihnen wird den Göttern mit Inbrunst gehuldigt. Wenn ein Tempel errichtet wird, müssen Sie ihn einem bestimmten Gott weihen. Sobald der Tempel ganz fertig gestellt und gottgefällig ist, tauchen Priester auf den Straßen auf und bieten den Bewohnern religiöse Dienstleistungen an.



Tempel

**Tempelkomplexe.** In der Regel kann nur für den Schutzgott einer Stadt ein Tempelkomplex errichtet werden. Hin und wieder ist es jedoch auch möglich, einer lokalen Gottheit, die besonders wichtig ist, einen Tempelkomplex zu bauen. Eine Stadt kann nur einen Tempelkomplex beherbergen, daher sollten Sie es sich genau überlegen, bevor Sie einer lokalen Gottheit einen Komplex weihen. Der Schutzgott könnte ziemlich böse werden, und das bekäme die Stadt sofort zu spüren.

Tempelkomplexe sind eine teure, aber dennoch lohnende Investition, da ihre bloße Existenz der Stadt bereits Vorteile bringt.

## TEMPELKOMPLEXE, ALTÄRE UND ORAKEL

Sobald der Tempelkomplex gebaut ist, können Sie weitere Gebäudeteile anbauen. Es handelt sich dabei um ein Orakel und einen Altar. Jeder Altar und jedes Orakel ist einem anderen, untergeordneten Gott gewidmet, so dass die Stadt mit einem Gebäude drei Göttern huldigen kann. Zwar sind die Götter, denen durch Orakel und Altäre Verehrung entgegengebracht wird, von etwas geringerer Bedeutung, dennoch bringen auch sie Ihrer Stadt Vorteile.



### Tempelkomplex des Osiris

Wenn Sie einen Tempelkomplex zu Ehren des Osiris bauen, belohnt er die Stadt, indem er den Nil zu ihren Gunsten lenkt. Sie dürfen sich dann der Hoffnung hingeben, eine gute Überschwemmung zu erleben. An den Tempelkomplex des Osiris können Sie Folgendes anbauen:

**Altar des Sobek, Gott der Fruchtbarkeit.** Sobek gewährt Priestern des Osiris die Macht, die Vorräte der Stadt an Nahrungsmitteln und Waren zu verlängern. Wenn die Priester des Osiris dann durch die Stadt gehen, geben sich die Menschen in den Häusern, an denen sie vorbeikommen, plötzlich mit weniger zufrieden.

### Tempelkomplex.

Tempelkomplexe sind zwar teuer, bieten der Stadt jedoch enorme Vorteile.



**Orakel des Min, Gott der Regeneration.** Wenn Ihre Stadt Min mit einem Orakel huldigt, segnet er die Stadt, indem er Bäume und Schilf schneller nachwachsen lässt, die Vermehrung der Beutetiere beschleunigt und die Erträge von Fischerei und Jagd erhöht.

### **Tempelkomplex des Re**

Re schaut wohlwollend auf eine Stadt, wenn sie ihm einen Tempelkomplex geweiht hat, und er belohnt die Stadt, indem er dafür sorgt, dass andere Städte im Königreich eine besonders gute Meinung von ihr haben. Der Bau eines Tempelkomplexes für Re erhöht Ihre Königreich-Wertung, und Sie müssen einen geringeren Zinssatz bezahlen, falls die Stadt Schulden haben sollte. Der Anbau eines Altars und eines Orakels an den Tempelkomplex des Re hilft Ihnen bei der Verwaltung städtischer Angelegenheiten:

**Altar der Maat, Göttin der Gerechtigkeit.** Durch die Priester des Re hat Maat beruhigende Wirkung auf Ihre Stadt. Wenn die Priester an Häusern vorbeigehen, verringert sich die Wahrscheinlichkeit, dass aus diesen ein Verbrecher kommen wird. Die bloße Gegenwart des Altars verringert das Risiko der Kriminalität insgesamt.

**Orakel des Horus, Gott der Pharaonen.** Dieses Orakel erhöht die Ergebenheit der Bürger dem Pharao und dem Königreich gegenüber und trägt dazu bei, dass sie einer schlechteren Entlohnung mit Gleichmut begegnen.

### **Tempelkomplex des Ptah**

Wenn Sie Ptah einen Tempelkomplex bauen, beschleunigt der Gott die Produktion in vielen Gewerbestätten der Stadt. Zu diesen zählen Goldminen, Kupferminen, Edelsteinminen, Tongruben, Werften, Juweliere und Webereien. Der Altar und das Orakel im Tempelkomplex des Ptah beschleunigen die Produktionsgeschwindigkeit in anderen Gewerbestätten und verbessern das pädagogische Geschick des Lehrkörpers.

**Altar des Amun, Gott der Sonne.** Von Ihrer Aufmerksamkeit geehrt lässt Amun Steinbrüche, Holzfällerlager und Ziegeleien schneller arbeiten.

**Orakel des Thot, Gott der Weisheit und des Lernens.** Thot hat das Ziel, in so vielen Menschen wie möglich das Licht des Wissens anzuzünden. Wenn Sie ein Orakel des Thot bauen, benötigen Bibliothekare und Lehrer weniger Papyrus, um die Bürger der Stadt auszubilden.

### **Tempelkomplex des Seth**

Wenn eine Stadt einen Tempelkomplex zu seinen Ehren errichtet hat, verleiht Seth den Soldaten der Stadt einen eisernen Willen, schenkt ihnen mehr Erfahrung und schützt sie im Kampf. Die Anbauten am Tempelkomplex des Seth sind:

**Altar des Anubis, Gott des Todes.** Anubis gewährt den Bürgern der Stadt leichteren Zugang zum ewigen Leben. Mit seinem Segen benötigen Einbalsamierer weniger Leinen, um Leichen für die Ewigkeit vorzubereiten.

**Orakel der Sachmet, Göttin des Krieges.** Sachmet gibt Priestern des Seth die Macht, das Risiko der Kriminalität in den Häusern zu verringern, an denen sie vorbeikommen, und Verbrecher in der Stadt festzunehmen.

### Tempel der Bastet

Der Göttin Bastet einen Tempel zu bauen, bringt jeder Stadt Glück. Bastet trägt zur Zufriedenheit der Bürger bei, indem sie deren Ansprüche zurückschraubt. Es ist Ausdruck ihrer Güte, wenn sich die Geschwindigkeit verringert, mit der Ihre Bürger Nahrungsmittel und Waren verbrauchen, und sich der Einfluss verlängert, der von Künstlern, Lehrern und Gesundheitsdiensten ausgeht. Ihre göttlichen Schwestern tragen das Ihre dazu bei, um das Leben Ihrer Bürger zu verbessern:

**Altar der Isis, Göttin der Heilkunst.** Durch die Priesterinnen der Bastet legt Isis der Bevölkerung ihre heilenden Hände auf, entfernt kranke Fußgänger von den Straßen und reinigt infizierte Häuser, an denen die Priesterinnen vorbeikommen. Isis verbessert darüber hinaus den gesamten gesundheitlichen Zustand der Stadt.

Ein Besuch im Tempel

Peret, im 12. Jahr des Ramses

Nachmittags

Liebes Tagebuch,

Chmunhotep nahm mich in einen Tempel mit, der Re geweiht ist.



Der große Tempel war von bestechender Schönheit - über und über bedeckt von Reliefs und Gemälden. Zwei große Obelisken standen zu beiden Seiten des Vordereingangs. Die vergoldeten Spitzen der Obelisken glitzerten in der Sonne. Wir kauften Nahrungsmittel und brachten sie Re als Opfergabe dar. Dann betraten wir den Hof zusammen mit den

andern Menschen, die gekommen waren, um Re zu huldigen. Dort befragte Chmunhotep den Gott, ob sein Sohn als Schreiber erfolgreich sein werde. Die Antwort des Gottes fiel positiv aus, und Chmunhotep ging zufrieden nach Hause.

**Orakel der Hathor, Göttin der Freude, der Liebe und der Feste.** Hathor, durch das zu ihren Ehren errichtete Orakel geschmeichelt, verbessert die Laune der Bürger und die Stimmung in der Stadt.

## **FESTE UND FESTPLÄTZE**

Ein Fest besänftigt die Gottheit, der zu Ehren es abgehalten wird. Außerdem verbessert es die Laune der Bürger, was wiederum zu einer besseren Stimmung in der Stadt führt.

Bevor Sie ein Fest veranstalten können, benötigen Sie einen Festplatz in der Stadt. Einen Festplatz bauen Sie, indem Sie auf den Button „Religiöse Einrichtungen“ klicken und den Festplatz in der Liste anwählen. Ein Festplatz muss auf einer Kreuzung eingerichtet werden, benötigt aber keine Arbeitskräfte. In jeder Stadt kann es nur einen Festplatz geben.

Sobald Sie einen Festplatz gebaut haben, infoklicken Sie darauf oder statten dem Aufseher der Tempel einen Besuch ab, um ein Fest auszurichten. Weitere Informationen zum Thema „Aufseher der Tempel“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Der Aufseher der Tempel weiß, wie lange das letzte Fest in der Stadt her ist und wann das letzte Fest zu Ehren der einzelnen Götter veranstaltet wurde.

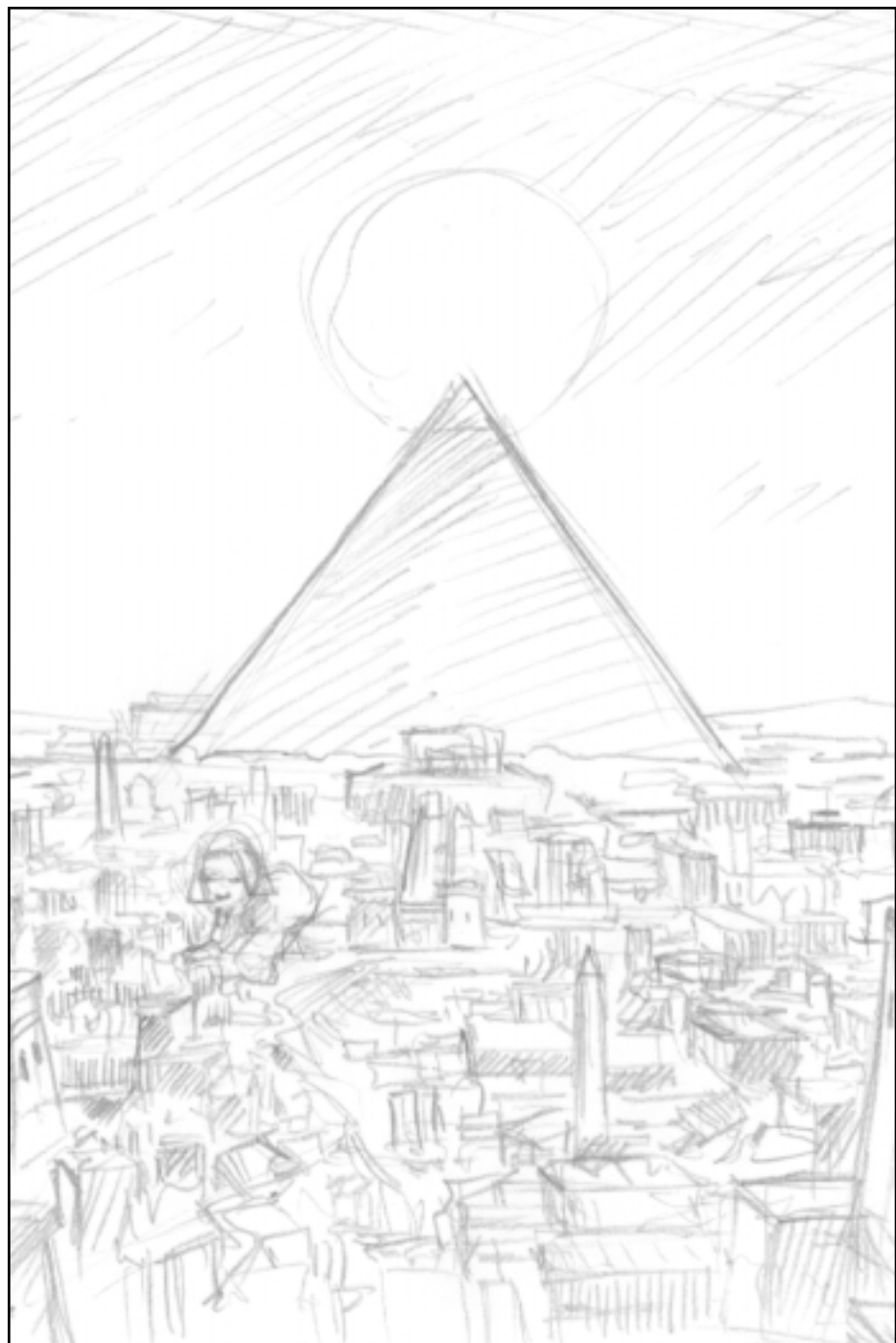
Legen Sie fest, zu Ehren welcher Gottheit Sie ein Fest abhalten wollen, und klicken Sie dann auf den Button „Fest abhalten“. Ein neuer Bildschirm mit Abbildungen sämtlicher in der Stadt verehrten Gottheiten wird angezeigt. Geben Sie an, welche davon Sie mit einem Fest ehren wollen, und entscheiden Sie sich dann für den Umfang des Fests.

Gewöhnliche Feste kosten am wenigsten, haben jedoch auch die geringste Wirkung auf die Götter und die Stadtbewohner. Üppige Feste werden von den Göttern mehr geschätzt, und auch die Bürger genießen die festliche Stimmung dort viel mehr. Gewaltige Feste sind sowohl bei Göttern als auch bei Stadtbewohnern am beliebtesten. Bei gewaltigen Festen fließt das Bier in Strömen. Bevor Sie ein solches Fest veranstalten können, muss deshalb in den Warenlagern der Stadt genügend Bier vorrätig sein. Der Aufseher der Tempel informiert Sie darüber, wie viel Bier Sie benötigen. Ist ein Gott besonders wütend auf eine Stadt, kann ein gewaltiges Fest zu seinen Ehren die Stadt vor der Katastrophe retten.

Steht die Planung erst einmal, findet das Fest nach einigen Monaten intensiver Vorbereitung statt. Statten Sie dem Aufseher der Tempel einen Besuch ab, um herauszufinden, wann genau das Fest stattfinden wird. Wenn die Zeit für das Fest gekommen ist, machen sich Priester vom Tempel der Gottheit, der zu Ehren das Fest stattfindet, auf den Weg zum Festplatz, zusammen mit Künstlern und Schreibern aus den reicheren Häusern. Als Herrscher der Stadt treten auch Sie beim Fest in Erscheinung, um der Gottheit, der zu Ehren das Fest veranstaltet wird, zu huldigen und sich unter das Volk zu mischen.

Innerhalb von 12 Monaten können maximal zwei Feste geplant werden. Wenn Sie in einem Zeitraum von 12 Monaten bereits zwei Feste abhalten werden, nehmen die Organisatoren zwar den Auftrag für ein weiteres Fest an, sie können jedoch noch nicht mit den Vorbereitungen beginnen. Wenn sich ein Fest bereits in der Planungsphase befindet, können Sie ein zweites Fest erst bestellen, wenn das erste vorbei ist.





# MONUMENTE

**G**roßer Führer wird aus unterschiedlichen Gründen gedacht. An manche erinnert man sich wegen ihrer enormen Erfolge auf dem Schlachtfeld, an andere wegen ihrer weisen Herrschaft oder ihrer klugen diplomatischen Handlungsweise. Am unvergesslichsten sind jedoch die Anführer, die etwas hinterlassen, das unübersehbar an ihren Ruhm erinnert. Je größer und herrlicher diese Erinnerung, desto besser.

In Ägypten haben diese unübersehbaren Erinnerungen die Form großer Monumente. Die Gestalt dieser Monumente ändert sich mit der Zeit - neue Bautechniken werden entdeckt, neue Stile finden Verwendung. Für die meisten Monumente sind riesige Mengen an Rohstoffen nötig, und für alle sind die Dienste mindestens einer Baugilde erforderlich.

## MONUMENTE ERRICHTEN

Für den erfolgreichen Abschluss der meisten Missionen ist es notwendig, mindestens ein Monument zu errichten. Für manche Missionen müssen Sie sogar mehrere bauen. Die Monumente können Sie in beliebiger Reihenfolge errichten.

Die Arbeiter der Stadt können an mehr als einem Monument gleichzeitig arbeiten, und in der Tat ist die Versuchung groß, diese Möglichkeit zu nutzen. Seien Sie jedoch gewarnt, dass ein solcher Plan möglicherweise nicht so weise ist, wie dies zunächst den Anschein haben mag. Ein Bau kann ins Stocken geraten, wenn Steinmetze und Transporteure ihre Arbeit nicht mehr koordinieren können. So kann es durchaus passieren, dass an der Baustelle des einen Monuments Baustoffe angeliefert werden, die Steinmetze aber auf der anderen Baustelle sind und dort mangels Baustoffen nicht weiterarbeiten können.

Solche Situationen bereiten dem Aufseher der Monumente große Sorgen, denn es ist schwerer, als man denkt, die Halsstarrigkeit der Transporteure mit der Dickköpfigkeit der Steinmetze in Einklang zu bringen. Weitere Informationen zum Thema „Aufseher der Monumente“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Von solchen Konflikten bleibt man verschont, wenn man Monumente nacheinander statt gleichzeitig errichten lässt.

## BAUGILDEN

Um eines der großen Monumente zu erbauen, die Ägyptens Ruhm in alle Welt tragen, müssen Baugilden in der Stadt aktiv sein. Falls Sie



Button für „Religiöse Einrichtungen“

ihre Dienste benötigen, klicken Sie auf den Button „Gewerbliche Gebäude“, und schon erscheint eine entsprechende Liste.



Steinmetzgilde

Jede Gilde verfügt über fähige Bauarbeiter, von denen sich jeder auf die Arbeit mit einem Baustoff spezialisiert hat. Die Gilden benötigen sowohl eine Straßenanbindung als auch Arbeitskräfte. Es gibt drei verschiedene Gilden:



Maurergilde

Zimmermannsgilde  
Maurergilde  
Steinmetzgilde

Zimmermannsgilden lagern Holzvorräte, um schnell und flexibel auf Bauanfragen reagieren zu können. Steinmetzgilden und Maurergilden halten keine Rohstoffe auf Lager - wenn ihre Dienste benötigt werden, warten sie am Monument, bis Arbeiter große Schlitten anschleppen, die mit Steinen und Ziegeln beladen sind.



Zimmermannsgilde

Für das komplexeste Monument, die Ziegelkernpyramide, sind die Dienste aller drei Baugilden erforderlich. Für die meisten Monumente benötigen Sie nur zwei.

### **ARBEITERLAGER**

Arbeiterlager beherbergen nicht nur die Bauern, die das Land im Überschwemmungsgebiet bearbeiten, sondern auch die Arbeitskräfte, die für den Bau eines Monuments benötigt werden. Wenn Maurer oder Steinmetze an der Baustelle bereitstehen und in den Warenlagern die notwendigen Vorräte vorhanden sind, zieht eine Gruppe Bauern einen riesigen Schlitten mit den benötigten Rohstoffen (Steine oder Ziegel) zur Baustelle.

Die oberste Priorität eines Arbeiterlagers besteht darin, während der Pflanz- und Erntezeit Bauern für die Arbeit auf den Farmen im Überschwemmungsgebiet bereitzustellen. Baustellen kommt eine untergeordnete Bedeutung zu. Wenn Sie jedoch genügend Arbeiterlager errichten, kann die Arbeit an den Monumenten das ganze Jahr hindurch fortgesetzt werden und wird nicht durch die Pflanz- und Ernteperiode unterbrochen.

### **VORARBEITER DES BAUS UND AUFSEHER DER MONUMENTE**

Der Vorarbeiter des Baus und der Aufseher der Monumente versorgen Sie mit allen erforderlichen Informationen für den erfolgreichen Bau eines Monuments.

Der Aufseher der Monumente kann Ihnen mitteilen, was den Baubeginn eines Monuments verhindert. Außerdem verwaltet er die Versorgung von Gräbern mit Grabbeigaben.

Sobald mit dem Bau begonnen wurde, verfügt der Vorarbeiter über noch weitaus ausführlichere Projektinformationen. Er unterhält eine stets aktuelle Aufstellung, wie viel von welchem Baustoff für die Fertigstellung des Monuments benötigt wird. Wenn der Bau nicht richtig vorankommt, kann er Ihnen mitteilen, woran dies liegt. Um den Vorarbeiter des Baus zu besuchen, infoklicken Sie auf die Monumentbaustelle.

### **EIN MONUMENT PLATZIEREN**

Aufgrund ihrer enormen Größe sind manche Monumente in der Stadt sehr schwierig zu platzieren. Bei den größten Monumenten ist darüber hinaus nie die gesamte Grundfläche des Baus auf einmal zu sehen.

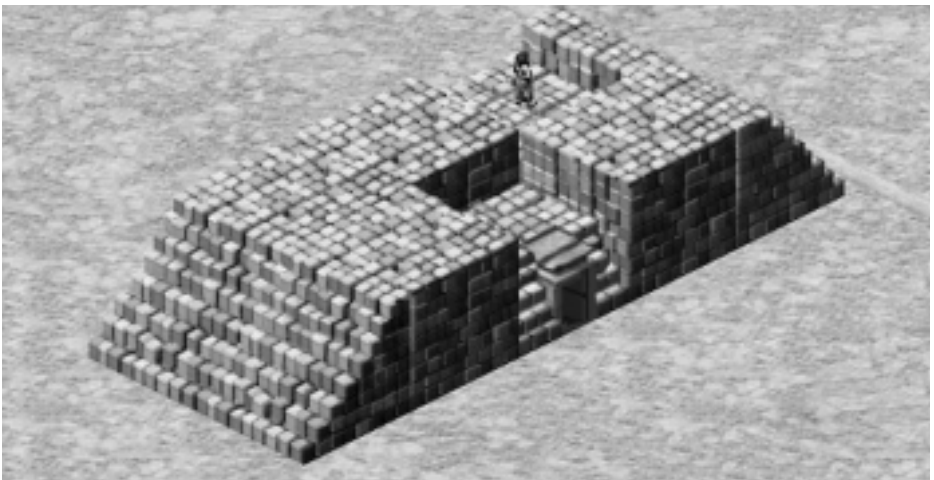
Wenn Sie ein Monument in der Gebäudelisten auswählen, wird dessen Abbildung an den Mauszeiger angehängt. Sie zeigt, welche Fläche dieses Monument belegt. Wenn Sie die M-Taste drücken, wird der „Abdruck« des Monuments an dieser Stelle fixiert, und Sie können Ihre Ansicht innerhalb der Stadt wechseln, ohne die vorläufige Position des Monuments ändern zu müssen. Drücken Sie die M-Taste erneut oder klicken Sie, um das Monument an der Abdruck-Position zu platzieren.

## **MONUMENTE**

### **Mastabas**

Mastabas sind die ersten Grabmale, die in Ägypten gebaut wurden. Sie bestehen vollständig aus Ziegeln. Für den Bau einer Mastaba benötigen Sie die Dienste von Maurern aus der Maurergilde. Mastabas gibt es in drei verschiedenen Größen - und sie sind stets gen Osten ausgerichtet.

Eine Mastaba bauen Sie, indem Sie in der Monumentliste auf den Button „Religiöse



**Mastaba.** Diese kleine Mastaba befindet sich gerade im Bau.



Einrichtungen“ klicken und dort „Mastaba“ anwählen. Während Sie den Mauszeiger über die Gegend bewegen, sehen Sie den Grundriss des Baus. Ist er rot, kann die Mastaba an der gewählten Position nicht errichtet werden. Ist der Grundriss dagegen grün, haben Sie einen geeigneten Standort gewählt. Falls Sie Probleme beim Platzieren des Monuments haben, drücken Sie die M-Taste, um den Grundriss zu fixieren. Weitere Informationen zum Thema „Monumente“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Sobald Sie auf einen gültigen Standort klicken, werden die Ecken der Mastaba mit Pflöcken abgesteckt. Ab da übernehmen dann Arbeiter und Maurer die Arbeit.

Sie können den Arbeitern Schritt für Schritt beim Bau der Mastaba zusehen. Nachdem das Land planiert ist (Sand und Erde werden entfernt, bis der feste Untergrund sichtbar wird), begibt sich ein Maurerteam an die Baustelle und wartet auf die Ziegellieferung. Sobald die Warenlager der Stadt mindestens 400 Ziegel enthalten, ziehen Arbeiter einen Schlitten mit dem Material zur Baustelle, damit die Maurer arbeiten können.

Jede Ladung Ziegel reicht für eine Reihe eines Abschnitts der Mastaba aus. Die Anzahl der Reihen und die Anzahl der Abschnitte pro Reihe hängt von der Größe des Monuments ab.

Infoklicken Sie auf die Mastaba, um jederzeit einen aktuellen Fortschrittsbericht über das Projekt zu erhalten.



Besuch der Monumente

Peret, im 13. Jahr des Ramses

Morgens

Liebes Tagebuch,

heute bin ich alleine losgezogen! Ich hatte viel von diesen Pyramiden gehört, der letzten Ruhestätte der großen Pharaonen, konnte aber einfach nicht glauben, was man mir erzählt hatte. Jemand, der sie bereits gesehen hatte, sagte mir, sie würden alles andere völlig in den Schatten stellen. Daher verließ ich sehr früh am Morgen das Haus, um nach Rostia zu segeln und sie mir mit eigenen Augen anzusehen.

Ich mietete mir ein Boot samt Führer, der mich hinunterfahren sollte. Als wir einen guten Teil unserer Reise zurückgelegt hatten, erblickte ich die Pyramiden, die sich in der Ferne erhoben. Ich dachte, wir wären sicher bald dort, aber wir segelten immer weiter den Fluss hinab. Während wir dahinglitten, wurden die Pyramiden immer größer - ebenso wie meine Ehrfurcht. Schließlich legten wir an und betraten den Taltempel. Von dort aus gelangten wir über einen langen Aufweg zum Fuß der Pyramide. Ihre Größe ist unbeschreiblich - bevor ich die Pyramiden gesehen hatte, konnte ich mir kein so großes und herrliches Gebäude vorstellen. Die Pyramiden



sind mit feinstem Kalkstein verkleidet und funkeln regelrecht in der Sonne. Die größte Pyramide war die des Cheops, der tausend Jahre vor unserem heutigen Pharaos regierte. Mein Führer sagte mir, dass die Pyramiden zwar auch von außen herrlich anzusehen seien, innen jedoch noch schöner wären. Die Wände seien mit Geschichten bemalt, die die Größe

des Pharaos lobten, und unglaubliche Reichtümer würden in der Grabkammer des Pharaos gelagert zu dessen Verwendung im Leben nach dem Tod.

## PYRAMIDEN

Pyramiden sind die größten und komplexesten Bauten, die Sie bauen können. Für sie ist eine große Fläche nötig, und ihr Bau dauert Jahre. Aber mit genügend Rohmaterial und absoluter Schwerarbeit wird sich Ihre Pyramide bald stolz gen Himmel recken.

Die aufwendigsten Pyramiden sind Teil eines größeren Pyramidenkomplexes. Außer der Pyramide umfasst der Komplex einen Totentempel, einen Taltempel und einen Aufweg. Im Totentempel auf der Ostseite der Pyramide wird der Verstorbene geehrt, und es werden Opfer gebracht, um ihm seine Existenz im Jenseits zu erleichtern. Der lange Aufweg, der den Taltempel im Osten mit dem Totentempel im Westen verbindet, stellt die Reise des Verbliebenen von der Welt der Lebenden in die Welt der Toten dar und steht für den Lauf der Sonne. Im Taltempel am Nil wird der Körper des Verstorbenen für seine Reise vorbereitet. Bauarbeiter wissen genau, wie diese Gebäude zusammenpassen, Sie müssen sich also keine Sorgen um die Platzierung der einzelnen Gebäude machen.

Bauarbeiter unter der Leitung des Vorarbeiters wissen ohnehin so ziemlich alles, was es über Pyramiden und Pyramidenkomplexe zu wissen gibt. Haben Sie erst einmal einen Standort für das Monument ausgewählt, übernehmen die Bauarbeiter den Rest, solange Sie ihnen geben, was sie für die Arbeit brauchen.

Eine Pyramide wird in mehreren einfachen, aber zeitaufwendigen Phasen erbaut.

### Phase 1: Vorbereitung des Bauplatzes

Um zu gewährleisten, dass die Pyramide auch wirklich Tausende von Jahren überdauert, müssen die Arbeiter die Baustelle sorgfältig vorbereiten und glätten. Die Arbeiter können jedoch erst anfangen, wenn Sie einen Standort für die Pyramide ausgewählt haben.

**Einen Standort wählen.** Klicken Sie in der Steuerleiste auf den Button „Religiöse Einrichtungen: Monumente“. Wählen Sie in der Liste die gewünschte Pyramide aus. Manchmal haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen großen Pyramiden, manchmal steht nur eine zur Wahl. Positionieren Sie den Mauszeiger auf der Landschaft, nachdem Sie eine Pyramide ausgewählt haben. Der Grundriss der Pyramide erscheint. Ist er rot, kann die Pyramide hier nicht errichtet werden. Ist er grün, kann die Pyramide an der gewählten Stelle gebaut werden. Klicken Sie dann mit der Maustaste, um diesen Standort zuzuweisen. Nun werden die Ecken des Monuments mit Pflöcken abgesteckt.

Denken Sie daran, wenn Sie einen Pyramidenkomplex bauen, dass der Taltempel an einer geraden Uferstelle ans Wasser angrenzen muss. Da Pyramidenkomplexe an der Westküste des Nils stehen müssen, muss sich der Taltempel stets östlich der Pyramide befinden. Um einen gewählten Standort besser ins Auge fassen zu können, drücken Sie die M-Taste auf der Tastatur. So fixieren Sie den Grundriss des Monuments.

Vor dem Platzieren der Pyramide müssen weder Bäume noch andere Hindernisse entfernt bzw. planiert werden. Dies wird von Arbeitern erledigt. Wenn jedoch Gebäude an der ausgewählten Stelle stehen, müssen Sie diese eigenhändig zerstören. Genau wie andere

Gebäude können auch Pyramiden nur auf festem Untergrund errichtet werden und nicht auf Sanddünen, auf felsigem oder in sumpfigem Gelände.

**Einebnen des Bauplatzes.** Sobald die Pyramide platziert wurde, übernehmen die Arbeiter den Rest. Sie roden Bäume und Wiesen und entfernen Sand und Erde, bis sie Grundgestein erreichen. Dann wird der Bauplatz eingeebnet.

Hierzu schneiden die Arbeiter zunächst Rinnen in den Stein und füllen diese mit Wasser. Dann wird der Wasserstand markiert und das Wasser wieder abgelassen. Die Arbeiter schleifen anschließend den Stein bis zur Wasserstandsmarkierung ab und füllen die Rillen mit Schutt auf. So ergibt sich eine ebene Fläche aus festem Stein, auf dem die Pyramide erbaut werden kann.

In Pyramidenkomplexen wird nur der Bauplatz für die Pyramide selbst eingeebnet. Das Land, auf dem der übrige Komplex errichtet wird, muss nicht eingeebnet werden.

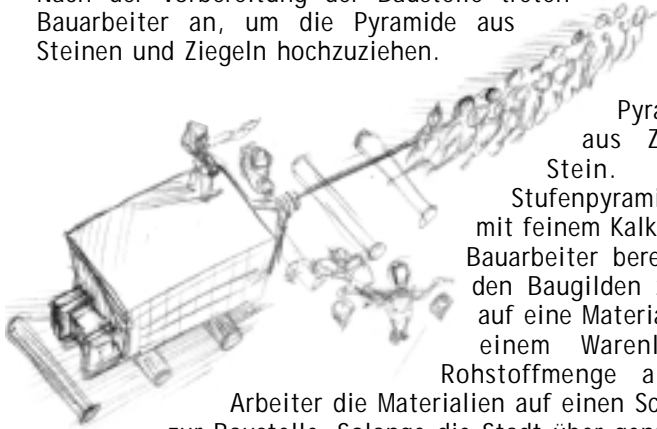
Nach dem Planieren meißeln die Arbeiter die eigentliche Grabkammer aus dem Stein. Sie bildet die Mitte der Pyramide.



**Pyramidenbau.** Diese Pyramide befindet sich in Phase 2 des Baus. Arbeiter haben das Land planiert und eingeebnet sowie die Grabkammer ausgehoben. Jetzt warten Steinmetze darauf, dass Steine eintreffen, damit die Bautätigkeit weitergehen kann.

## Phase 2: Bau der Pyramide

Nach der Vorbereitung der Baustelle treten Bauarbeiter an, um die Pyramide aus Steinen und Ziegeln hochzuziehen.



Pyramiden bestehen meistens aus Ziegeln oder einfachem Stein. Mit Ausnahme von Stufenpyramiden sind alle Pyramiden mit feinem Kalkstein verkleidet. Wenn die Bauarbeiter bereit sind, kommen sie von den Baugilden zur Baustelle und warten auf eine Materiallieferung. Sobald sich in einem Warenlager die erforderliche Rohstoffmenge angesammelt hat, laden Arbeiter die Materialien auf einen Schlitten und ziehen diesen zur Baustelle. Solange die Stadt über genügend Arbeiter, Baugilden und Rohmaterial verfügt, wird der Pyramidenbau fortgesetzt.

Zimmerleute tragen ebenfalls ihren Teil zum Pyramidenbau bei. Sie bauen die Rampen, die es Arbeitern und Bauarbeitern ermöglichen, die Pyramide zu erklimmen. Hierzu verwenden sie das bei der Zimmermannsgilde gelagerte Holz. Die Gilde wird von normalen Lieferanten aus einem Warenlager oder einem Holzfällerlager mit Holz versorgt.

Pyramiden werden Block um Block errichtet. Infoklicken Sie auf die Pyramide, um Rücksprache mit dem Vorarbeiter des Baus zu halten. Er informiert Sie darüber, wie viele weitere Ziegel oder Steinblöcke benötigt werden, um die derzeit in Bau befindliche Pyramidenebene abzuschließen. Er kann Ihnen auch sagen, wie viel Material noch für die Fertigstellung des Monuments insgesamt benötigt wird.

Wenn es sich bei der Pyramide um einen Teil eines Pyramidenkomplexes handelt, bauen die Bauarbeiter diesen Komplex zur selben Zeit wie die Pyramide.

## Phase 3: Die Verkleidung fertig stellen

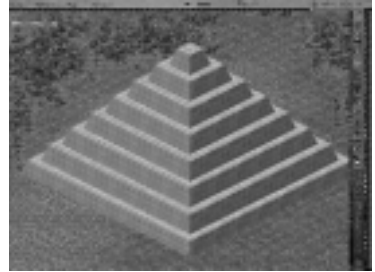
Um die Pyramide fertig zu stellen, glätten Steinmetze die äußere Kalksteinschicht, so dass die Pyramide weiß in der Sonne leuchtet. Hierfür wird kein weiterer Stein benötigt. Wie es der Name bereits verrät, durchlaufen Stufenpyramiden keine solche Glättungsphase.

## Arten von Pyramiden

Wenn Pharao Djoser Ihre Familie bittet, seinen Wesir Imhotep beim Bau einer Pyramide zu unterstützen, werden Sie kaum eine Ahnung haben, was Sie da erwartet. Imhotep hat die Vision eines riesigen Grabmals, das sich zur Sonne reckt. Generationen kommen und gehen und geben das angesammelte Wissen an

die Nachfolger weiter. So entwickeln sich auch die Vorstellungen von einer Pyramide weiter. Ihre Familie nimmt aktiv an der Entwicklung der Pyramide teil und begleitet das heilige Grabmal durch folgende Formen:

**Stufenpyramide.** Stufenpyramiden, die ersten in Ägypten errichteten Pyramiden, sind riesige Treppen hin zur Sonne. Sie bestehen vollständig aus einfachem Stein, allerdings benötigt man hölzerne Rampen, um den Stein auf die höheren Ebenen der Pyramiden zu transportieren. Um Rampen zu bauen und den Stein zu bearbeiten, benötigen Sie die Dienste einer Zimmermanns- und einer Steinmetzgilde. Außerdem benötigen Sie Bauern als Arbeitskräfte, um die riesigen Steinschlitten zur Baustelle zu ziehen. Sobald in den Warenlagern vier Blöcke einfacher Stein gelagert und die Steinmetze bereit sind, machen sich die Schlittenzieher auf ihren beschwerlichen Weg zur Baustelle.



**Stufenpyramide.** Eine fertige Stufenpyramide ist für jede Stadt eine willkommene Zierde.

Stufenpyramiden gibt es in fünf Größen: Es gibt kleine, mittlere und große Pyramiden, Pyramidenkomplexe und große Pyramidenkomplexe.

**Knickpyramide.** Von der Sonne inspiriert, stellten sich die Architekten der Knickpyramide einen riesigen Obelisken mit geknickten Seiten vor, der einen wärmenden Sonnenstrahl darstellen sollte. Und damit die Pyramide so hell leuchten würde wie die Sonne, wurden ihre Seiten geglättet.

Für den Bau einer Knickpyramide benötigen Sie einfachen Stein und Kalkstein sowie Bauern aus dem Arbeiterlager als Arbeitskräfte. Sobald im Warenlager vier Blöcke einfacher Stein oder Kalkstein gelagert sind, laden Arbeiter den Stein auf einen Schlitten und ziehen ihn zur Baustelle. Um die Steine richtig zu platzieren, sind die Dienste der Steinmetzgilde von entscheidender Bedeutung. Die Zimmermannsgilde versorgt sie mit Rampen aus Holz, das direkt zur Zimmermannsgilde geliefert wurde.

Knickpyramiden gibt es in zwei Größen.

**Echte Pyramide.** Die erste echte Pyramide perfektioniert die Pyramidenform. Eine echte Pyramide ist vieles in einem: ein Weg zur Sonne, ein Sonnenstrahl und der Urhügel, aus dem alles Leben in Ägypten entstand.

Eine echte Pyramide hat einen Kern aus einfachem Stein mit einer geglätteten, polierten Kalksteinverkleidung. Steinmetze aus der Steinmetzgilde bearbeiten den Stein und polieren die Oberfläche. Unterdessen bereiten Zimmerleute aus

der Zimmermannsgilde die Rampen vor, die für den Bau benötigt werden, während die Pyramide immer höher und höher hinaufragt. Hat ein Warenlager vier Steinblöcke angesammelt, ziehen Bauern einen Schlitten mit Stein zur Baustelle, wo die Steinmetze bereits warten.

Echte Pyramiden gibt es als kleine, mittlere und große Pyramiden, Pyramidenkomplexe und große Pyramidenkomplexe.

**Ziegelkernpyramide.** Manchmal ist es schwierig, einfachen Stein zu beschaffen. Dann können auch Ziegel für den Kern der Pyramide verwendet werden. Allerdings sind Ziegelkernpyramiden auch die kompliziertesten Pyramiden, da man hierfür drei verschiedene Rohstoffe und drei verschiedene Baugilden benötigt. Für den Bau benötigen Sie Ziegel, Kalkstein und Holz sowie die Dienste der Maurer-, der Steinmetz- und der Zimmermannsgilde. Außerdem benötigen Sie Bauern aus den Arbeiterlagern als Arbeitskräfte, um die schweren Ziegel und Steine zum Bauplatz zu schleifen, sobald genug davon in den Warenlagern vorhanden ist.

Ziegelkernpyramiden gibt es als kleine, mittlere und große Pyramiden, Pyramidenkomplexe und große Pyramidenkomplexe.

## Sphinx

Eine Sphinx ist eine aufwendig behauene und bemalte Schutzstatue der Pyramiden.

Um eine Sphinx bauen zu können, müssen Sie zunächst einen Standort dafür wählen. Wählen Sie hierzu in der Liste „Religiöse Einrichtungen: Monumente“ die Option „Sphinx“ an. Ein Grundriss der Pyramide erscheint. Wenn Sie diesen Grundriss verschieben, wird er entweder grün oder rot dargestellt. Ist er grün, haben Sie einen geeigneten verdeckten Fels gefunden. Klicken Sie mit der Maustaste, und der Stein wird freigelegt.

Jetzt können sich Steinmetze und Zimmerleute an die Arbeit machen, vorausgesetzt, Sie haben das dafür benötigte Holz. Zimmerleute errichten das Gerüst, das Steinmetze erklimmen, um die Sphinx zu behauen.

Infoklicken Sie auf die Sphinx, um den Vorarbeiter des Baus zu besuchen und einen Fortschrittsbericht abzurufen.

## Obelisk

Obelisk symbolisieren die Strahlen der Sonne. An große Taten und Leistungen erinnern Reliefs an den Seiten.

Obelisk werden aus großen Granitblöcken herausgehauen. Der gesamte Granit für einen Obelisk muss in den Warenlagern der Stadt vorhanden sein, bevor Sie das Monument platzieren können.

Schieben Sie den Mauszeiger über das Areal, um einen Standort für den Obelisk aus-

zuwählen. Wenn der Grundriss des Monuments grün angezeigt wird, können Sie den Obelisken platzieren.

Nach Auswahl eines Standorts für den Obelisken wird der Granit an Ort und Stelle gebracht. Dann errichten Zimmerleute von der Zimmermannsgilde ein Gerüst um das Monument herum, und Steinmetze eilen zur Baustelle, um aufwendige Reliefs in den Stein hineinzuarbeiten. Für den Bau eines Obelisken benötigen Sie keine Bauern als Arbeiter.

Infoklicken Sie auf das Monument, um den Vorarbeiter des Baus zu besuchen. Er gibt Ihnen aktuelle Informationen zum Status des Monuments.

## Sonnentempel

Sonnentempel ehren besonders den Sonnenkult, der den meisten Pharaonen sehr ans Herz gewachsen ist.

Für den Bau eines Sonnentempels benötigen Sie Sandstein und Holz sowie die Dienste der Zimmermanns- und der Steinmetzgilde und auch Arbeitskräfte aus einem Arbeiterlager.

Der erste Teil eines Sonnentempels, der errichtet wird, ist ein Obelisk aus Sandstein. Bevor der Obelisk gebaut werden kann, müssen ausreichende Mengen Sandstein in den Warenlagern der Stadt vorrätig sein. Sobald Sie genug Sandstein beisammen haben, können Sie den Sonnentempel platzieren. Wählen Sie in der Liste „Religiöse Einrichtungen: Monumente“ die Option „Sonnentempel“ an, und wählen Sie dann einen Standort. Wenn Sie einen geeigneten Standort gewählt haben, erscheint ein grüner Grundriss des Monuments. Sobald eine geeignete Position feststeht, beginnt der Bau des Sandsteinobelisken im Sonnentempel.

Nach dem Aufstellen des Obelisken bauen Zimmerleute ein Gerüst um den Obelisken herum. Dann dekorieren Steinmetze die Seiten des Sandsteinobelisken. Wenn sie mit dem Obelisken fertig sind, fangen sie mit der Arbeit an den übrigen Teilen des Sonnentempels an. Zunächst werden ein Vorplatz und eine Mauer errichtet. Wenn die Mauer fertig ist, wird der Vortempel errichtet. Hierzu benötigen die Steinmetze mehrere Schlittenladungen voll Sandstein, die von Bauern herbeigeschafft werden müssen. Während der Arbeit an Vortempel, Mauer und Vorplatz verblenden die Steinmetze die Freiräume zwischen den Mauern mit dekorativen Fliesen.

Sobald der Vortempel fertig ist und alle Fliesen gelegt sind, ist der Sonnentempel komplett.





## MAUSOLEEN

Mausoleen sind große Grabmäler für Pharaonen und Adlige.

Für den Bau eines Mausoleums benötigen Sie Sandstein und Holz, die Dienste mindestens einer Zimmermanns- und Steinmetzgilde sowie ein Arbeiterlager.

Bevor ein Mausoleum platziert werden kann, müssen die Warenlager der Stadt genug Sandstein enthalten. Sobald genug Stein vorrätig ist, wählen Sie in der Liste „Religiöse Einrichtungen: Monumente“ die Option „Mausoleum“ an. Platzieren Sie das Mausoleum mit Hilfe der farbigen Grundrisse (grün bedeutet, Sie können das Gebäude hier platzieren, rot bedeutet, dass dies nicht möglich ist). Sobald Sie einen Bauplatz für das Gebäude bestimmt haben, planieren Bauern aus dem Arbeiterlager das Land und bauen das Fundament.

Wenn das Fundament steht, fangen die Steinmetze mit der Arbeit an. Immer wenn sich in einem Warenlager vier Sandsteinblöcke angesammelt haben, laden Arbeiter den Stein auf einen Schlitten und ziehen diesen zur Baustelle. Steinmetze bringen den Stein an seinen Platz, bis das erste Geschoss fertig ist. Dann stellen Zimmerleute hölzerne Rampen auf, damit die Steinmetze mit der Arbeit am zweiten Geschoss beginnen können. Steht das zweite Geschoss, ist das Mausoleum fertig.

## GRABBEIGABEN

Um zu gewährleisten, dass der Verblichene alles hat, was er (oder sie) im Leben nach dem Tod benötigen könnte, müssen die meisten Grabmäler mit Grabbeigaben ausgestattet werden. Grabbeigaben sind Dinge, die der Verstorbene in seinem Leben benutzt hat. Möglicherweise müssen Sie auch Materialien für den Bau bestimmter Dinge herbeischaffen, die im Leben nach dem Tod benötigt werden, wie z.B. Begräbnisbarke und Sarkophag. Monumente sind erst fertig, wenn Sie sie mit den erforderlichen Grabbeigaben ausgestattet haben. Der Aufseher der Monumente besitzt eine Liste der erforderlichen Objekte und der gewünschten Mengen. Wenn Sie bereit sind, die Güter abzuschicken, müssen Sie dem Aufseher der Monumente nur noch den Befehl geben, die Grabbeigaben zum Grab zu befördern.



Hierzu muss nicht die gesamte Menge der benötigten Materialien in den Warenlagern vorhanden sein. Sie können auch kleinere Mengen losschicken, bis das Soll erfüllt ist.

Hin und wieder muss die Stadt benötigte Grabbeigaben möglicherweise auch importieren.

## **TIPPS FÜR DEN BAU VON MONUMENTEN**

Der Bau von Monumenten dauert normalerweise viele Jahre, es gibt jedoch Mittel und Wege, diesen Vorgang zu beschleunigen.

**Bauen Sie möglichst viele der dafür benötigten Gilden und Arbeiterlager.** Je mehr Sie davon haben, desto schneller kann das Monument errichtet werden.

**Richten Sie spezialisierte Warenlager in der Nähe der Baustelle ein.** Sorgen Sie dafür, dass sich in Bauplatznähe zahlreiche Warenlager befinden, und erteilen Sie diesen spezielle Befehle, um dafür zu sorgen, dass sie nur die Materialien auf Lager halten, die für den Bau des Monuments benötigt werden. Warenlager in der Nähe der Baustelle verringern die Wegstrecke der Bauern, die Schlitten voller Baumaterial zur Baustelle schleifen müssen, so dass die Zulieferung schneller erfolgt.

Achten Sie darauf, dass Sie genug Baustoffe haben. Für manche Monumente benötigen Sie Unmengen Stein oder Ziegel. Sorgen Sie dafür, dass in der Stadt genügend Steinbrüche und Ziegeleien aktiv sind, um ein hohes Volumen verfügbar zu haben. Kann Ihre Stadt keine eigenen Steinbrüche oder Ziegeleien betreiben, importieren Sie so viel Stein oder Ziegel, wie Sie nur können.

**Zwar werden Monumente aus Stein und/oder Ziegeln gebaut, für den Bau ist jedoch fast immer auch eine gewisse Menge Holz vonnöten.** Denken Sie daran, dass die Zimmerleute Rampen oder Gerüste für viele Monumente bauen müssen. Sorgen Sie dafür, dass in Ihrer Stadt eine Zimmermannsgilde aktiv ist, und achten Sie darauf, dass diese mit Holz versorgt wird.

Richten Sie diese Gilde außerdem so nahe wie möglich bei der Baustelle ein, auch wenn das bedeutet, dass für die Holzversorgung längere Wege in Kauf genommen werden müssen. Die Zimmerleute haben mehr als genug Zeit, ausreichende Mengen an Holz zu beschaffen, während die Maurer und Steinmetze arbeiten. Wenn die Steinmetze und Maurer dagegen eine Rampe brauchen, wird die Arbeit völlig eingestellt, bis die Zimmerleute auftauchen, um die Rampe zu bauen. Je länger der Weg ist, den sie zurücklegen müssen, desto länger ruht die Arbeit am Bau.

**Statten Sie dem Vorarbeiter des Baus einen Besuch ab, um einen Statusbericht über das Monument abzurufen.** Er weiß, welche Fortschritte bei diesem Monument erzielt wurden und was die Arbeit möglicherweise behindert.

**Vergessen Sie nicht, eventuell erforderliche Grabbeigaben zu entsenden.** Einige Monumente sind erst dann fertig, wenn sie damit entsprechend ausgestattet sind. Um festzustellen, welche Gegenstände benötigt werden, und um diese zu entsenden, statten Sie dem Aufseher der Monumente einen Besuch ab.



# GESUNDHEIT

**Z**war freuen sich die Ägypter darauf, nach dem Tode zum Schilffeld zu gelangen, sie sind jedoch nicht besonders erpicht darauf, ihr irdisches Leben deshalb frühzeitig zu beenden. Die Ägypter konsultieren Ärzte, um gesund zu bleiben. Kräuterkundige beliefern sie mit Medizin und Insektenabwehrmitteln, während Zahnärzte ihnen helfen, die Zahnfäule zu bekämpfen. Wenn die Zeit schließlich gekommen ist, vor Osiris zu treten und die Seele gegen die Feder der Maat aufwiegen zu lassen, sorgen Einbalsamierer dafür, dass die Verbliebenen gut vorbereitet auf diese Reise gehen.

## MEDIZINISCHE EINRICHTUNGEN

Verschiedene im Gesundheitsbereich tätige Berufsgruppen kümmern sich um das Wohlergehen der Bürger, die von vielen Krankheiten geplagt werden können. Indem Sie den Bürgern Zugang zu Gesundheitsdienstleistungen bieten, sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass sie krank werden. Für jeden Beruf gibt es ein eigenes Gebäude - wenn Sie in der Steuerleiste auf den Button „Gebäude für Gesundheit und Hygiene“ klicken, wird eine entsprechende Liste angezeigt.

**Zisternen.** Wasserträger bringen den Stadtbewohnern sauberes Trinkwasser von den Zisternen direkt ins Haus. Sauberes Trinkwasser trägt dazu bei, die Wahrscheinlichkeit einer Malariaepidemie zu verringern.

**Arztpraxis.** Ärzte gehen von Arztpraxen aus durch die Wohngebiete und kümmern sich um die Gesundheit der Bevölkerung.

**Apotheke.** Kräuterkundige aus Apotheken verteilen in den Wohngebieten aus Tierfett hergestellte Insektenabwehrmittel. Dies hilft, das Malariarisiko einzudämmen.

**Einbalsamierungshäuser.** In Einbalsamierungshäusern bereiten Einbalsamierer die Toten für ihre letzte Reise ins Jenseits vor. Die richtige Präparierung der Toten verbessert die allgemeine Gesundheitslage in der Stadt und verhindert Seuchen. Zum Einwickeln der Leiche verwenden Einbalsamierer Leinen, das entweder von Webern vor Ort hergestellt oder über einen Handelspartner importiert wird.



Button für „Gebäude für Gesundheit und Hygiene“



Zisterne



Arztpraxis



Apotheke



Einbalsamierungshaus



Zahnarztpraxis

**Zahnarztpraxis.** Sand ist in Ägypten fast überall, auch im Essen. Das ständige Kauen auf Sand schleift die Zähne schnell ab. Wohlhabendere Bürger möchten ihre Zähne in Ordnung halten und wenden sich an Zahnärzte, damit sie sich auch morgen noch strahlend zulächeln können. Zahnarztpraxen haben keinen Einfluss auf die Gesundheit der Stadt, verbessern jedoch die Attraktivität einer Wohngegend.

Sämtliche genannten Gesundheitseinrichtungen brauchen Straßenanbindung und Arbeitskräfte, um zu funktionieren.

## **GESUNDHEIT IN DER STADT UND GESUNDHEITLICHE RISIKEN**

Die Gesundheit jedes einzelnen Bürgers beeinflusst den allgemeinen Gesundheitszustand in der Stadt. Um gesund zu bleiben, benötigen sämtliche Einwohner ausreichend Nahrung und häufige Arztbesuche. Eine abwechslungsreiche Ernährung und Zugang zu einem Einbalsamierungshaus verbessern den Gesundheitszustand der Bürger weiter.

Drei Gesundheitsrisiken bedrohen die Stadt: Krankheit, Malaria und Seuchen. Eine gute gesundheitliche Versorgung sämtlicher Bürger ist der Schlüssel zur Abwehr von Krankheit und Seuchen. Malaria bedroht andererseits nur bestimmte Stadtgebiete, und zwar vor allem jene in Wasser- und Sumpfnähe. Um Bewohner solcher Viertel vor dieser tödlichen Krankheit zu schützen, müssen Sie darauf achten, sie mit sauberem Trinkwasser und den Insektenabwehrmitteln zu versorgen, die Kräuterkundige herstellen.

Die drei Krankheitsarten wirken sich unterschiedlich aus:

### **Krankheit**

Krankheiten kommen in Häusern vor, die keinen guten Zugang zu einem Arzt und keine regelmäßige Nahrungsmittelversorgung haben. Krankheiten betreffen einzelne Häuser und verbreiten sich nicht. Hat ein ganzes Viertel schlechten Zugang zu Ärzten, können jedoch durchaus in mehreren Häusern gleichzeitig Krankheiten ausbrechen. Wenn eine Erkrankung auftritt, kann dem Betroffenen nicht mehr geholfen werden. Jeder, der in diesem Haus lebt, stirbt.

Benutzen Sie die Spezialkarte „Risiken: Krankheit“, um festzustellen, welche Häuser am ehesten betroffen sind. Weitere Informationen zum Thema „Spezialkarten“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Errichten Sie in der Gegend weitere Arztpraxen, um das Risiko zu verringern. Die Spezialkarte „Gesundheit: Arzt“ hilft Ihnen bei der Platzierung von Arztpraxen. Diese Spezialkarte zeigt, welchen Zugang die einzelnen Häuser zu Arztpraxen haben sowie den Arzt selbst, der seine Runden macht.

## Malaria

Ein Leben am Sumpf oder in der Nähe von Gewässern bedeutet gleichzeitig auch ein Leben mit der Malaria. Häuser auf Grasland entlang des Flusses oder entlang schilfbewachsener Sumpfgebiete sind am stärksten gefährdet. Je dichter das Gras, desto höher das Malariarisiko.

Ebenso wie eine „normale Krankheit“ beginnt Malaria in einem einzigen Haus. Im Gegensatz zur Krankheit schleicht sich die Malaria jedoch auch in die Nachbarhäuser

Kräuterheilkunde

Schemu, im 13. Jahr des Ramses

Morgens

Liebes Tagebuch,

heute Morgen zog ich früh mit Chmunhotep hinaus. Auf der Tagesordnung stand Angeln auf dem Nil. Zunächst gingen wir jedoch in der Apotheke vorbei, um uns mit einigen wichtigen Dingen auszustatten.

Der Kräuterkundige begrüßte Chmunhotep, und die beiden unterhielten sich über eine Malariaepidemie, die vor kurzem gewütet hatte. Der Kräuterkundige sagte, er habe sein Möglichstes getan, aber wenn die Malaria erst einmal ausgebrochen sei, sei es eben schwer, ihr Einhalt zu gebieten.



Während sie sich unterhielten, wählte ich einige Dinge aus, die ich kaufen wollte. Zunächst einmal erwarb ich etwas Antimonpulver, mit dem ich meine Augen schminken will. Das Pulver, auch „Kohl“ genannt, hilft, vor der blendenden Sonnenstrahlung zu schützen. Dann kaufte ich etwas Insektenabwehrmittel aus Nilpferdalg. Die Lotion stinkt zwar erbärmlich, aber die Wirkung ist es wert. Stechmücken sind auf dem Nil stets ein Ärgernis, und ihre Stiche jucken schrecklich. Gut ausgerüstet gingen wir also zum Nil hinab.

Dort liehen wir ein Fischerfloß aus Schilf und stachen ins Wasser. Wir fingen eine Menge Fische, sogar heilige Oxyrinchusfische - diese warfen wir jedoch zurück in den Nil.

Nach ein paar Stunden hatten wir genug und gingen wieder an Land.

ein. Die einzige Methode, die Malariagefahr zu verringern, ist, in den am stärksten gefährdeten Stadtteilen viele Zisternen und Apotheken einzurichten. Benutzen Sie die Spezialkarte „Risiken: Malaria“, um festzustellen, welche Häuser besonders malariagefährdet sind. Weitere Informationen zum Thema „Spezialkarten“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Hat eine Person in einem Haus Malaria, sterben alle Bewohner.

### SEUCHEN

Wenn die Gesundheitslage in der Stadt besonders schlecht ist, können Seuchen ausbrechen. Die einzige Methode, Seuchen zu verhindern, ist, alle gesundheitlichen Bedürfnisse der Bürger zu erfüllen - wozu vor allem eine abwechslungsreiche Ernährung und Zugang zu Arztpraxen gehören.



Kranker Bürger

Seuchen sind heimtückisch und unberechenbar; man kann nie vorhersagen, wo sie zuerst ausbrechen werden. Sie sind ausschließlich das Ergebnis eines schlechten allgemeinen Gesundheitszustands in der Stadt und haben mit einzelnen Krankheits- und Malariafällen nichts zu tun.

Ist ein Haus infiziert, kommt einer der armen, kranken Bewohner heraus und beginnt im Fieberwahn durch die Stadt zu wandern. Jedes Haus, an dem er vorbeigeht, wird infiziert, ganz gleich, wie gut der Zugang zu Gesundheitsvorsorgeeinrichtungen ist oder wie wohlhabend die Bewohner sind. Alle Bewohner der Häuser, an denen der kranke Fußgänger vorbeigeht, sterben. Um diese Katastrophe zu verhindern, sollten Sie darauf achten, sämtlichen Stadtbewohnern die erforderlichen gesundheitlichen Vorsorgemöglichkeiten zu bieten.



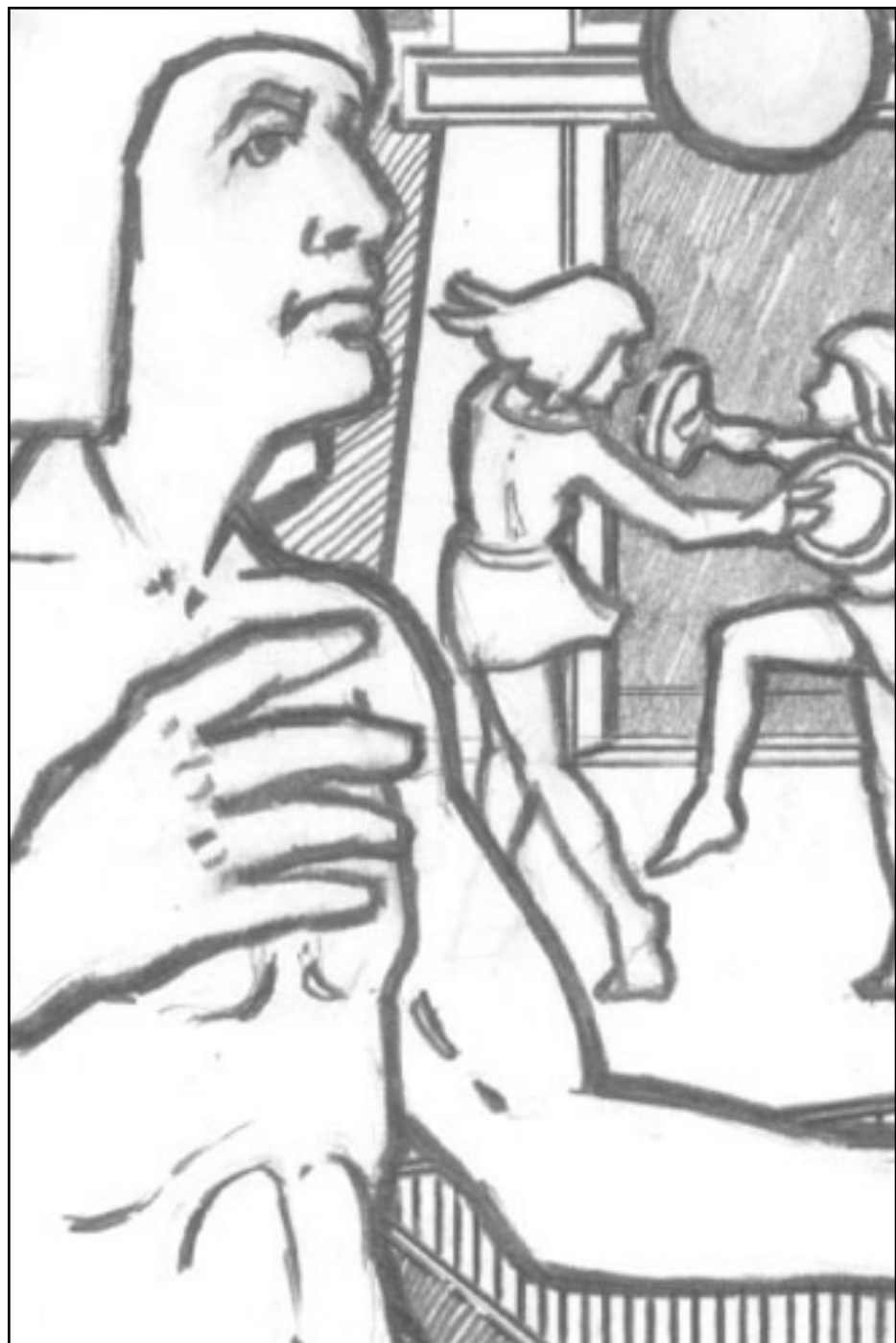
Kranke Fußgänger gehen durch die Stadt, da sie wissen, dass ihre Lage bedrohlich ist. Sollte ein Kräuterkundiger auf einen kranken Bürger treffen, hat er strikte Anweisung, diesen unter allen Umständen von den Straßen der Stadt zu entfernen. Trifft ein Kranker nicht innerhalb von einem Monat auf einen Kräuterkundigen, stirbt er.

Kräuterkundige können zwar helfen, Seuchen einzudämmen, einen Ausbruch verhindern kann jedoch nur ein guter Gesundheitszustand in der Stadt.

### **INFIZIERTE BEHAUSUNGEN**

Ist ein Haus infiziert, wird es einige Monate lang unbewohnbar. Solche Gebäude werden mit einem Totenkopf gekennzeichnet. Sobald das Haus wieder bewohnbar ist, verschwindet der Totenkopf, und Menschen können erneut einziehen. Während das Haus leer steht, verfällt es nicht; vorhandene Vorräte bleiben bestehen und können von den nächsten Bewohnern genutzt werden.





# UNTERHALTUNG

**N**ur Arbeit und kein Spiel - das freut Amenhotep nicht sehr viel. Die Ägypter lieben gute Aufführungen mit Jongleuren, Tänzerinnen und Sängern, und sie entspannen sich gern im Senet-Haus bei einem freundschaftlichen Senet-Spiel und einem Krug Bier.

Leichter Zugang zu Unterhaltung erfreut Bürger aller Stände gleichermaßen.

## UNTERHALTUNGSGEBÄUDE ERRICHTEN

Diese Gebäude können Sie errichten, indem Sie in der Steuerleiste auf den Button „Unterhaltungseinrichtungen“ klicken. Alle Unterhaltungseinrichtungen benötigen eine Straßenanbindung und Mitarbeiter.



Button für  
„Unterhaltungseinrichtungen“

## UNTERHALTUNGSEINRICHTUNGEN

Unterhaltungseinrichtungen müssen auf Kreuzungen platziert werden. Dort, wo sich Leute treffen, gedeihen sie am besten. Manchmal ist die Platzierung aufgrund der verschiedenen Bühnen der einzelnen Einrichtungen allerdings schwierig - halten Sie sich hier an das grüne „Geisterbild“. Um betriebsbereit zu sein, benötigen Unterhaltungseinrichtungen Arbeitskräfte sowie Unterhaltungskünstler aus den verschiedenen Ausbildungsstätten. Es gibt drei Arten von Einrichtungen - die größte bietet Platz für viele verschiedene Künstler:

**Bühne.** Die Bühne ist die kleinste Unterhaltungseinrichtung. Sie bietet nur wenig Platz, daher können auf ihr ausschließlich Jongleure auftreten. Bühnen haben positive Auswirkungen auf die umliegenden Wohngebiete.

**Musikpavillon.** Musikpavillons sind mittelgroße Einrichtungen mit zwei Bühnen: einer Bühne für Jongleure und einer für Musiker. Die Jongleurbühne befindet sich in einer Ecke, die Musikerbühne in einer anderen. Die Bevölkerung lebt gerne in der Nähe eines Musikpavillons.

**Pavillon.** Ein Pavillon, die größte Unterhaltungseinrichtung, umfasst drei Bühnen: Eine Bühne für Jongleuraufführungen, eine für Konzerte und eine für Tanzdarbietungen. Kein Bürger wird sich darüber beschweren, wenn er neben einem Pavillon lebt!

Ein üppiges Festmahl

Schemu, im 13. Jahr des Ramses

Abends

Liebes Tagebuch,

war das ein Abend! Der hiesige Nomarch hatte zu einem Bankett geladen. Ein solch üppiges Fest war mir noch nie vergönnt.

Nefernetka sah wahrhaft königlich aus. Mit Hilfe ihrer Dienerin hatte sie sich den ganzen Tag über für den Abend zurechtgemacht. Sie trug eine Tunika aus feinstem Leinen und wunderbaren Schmuck. Ihre Augen waren mit Antimonpulver und Galenit geschminkt, ihre Fingernägel mit Henna gefärbt. Ein anderer Diener brachte Stunden damit zu, Nefernetkas Perücke herzurichten.

Als wir ankamen, überreichten uns die Gastgeber einen Wachskegel, den wir uns auf den Kopf setzten, und eine Blumengirlande, die man sich um den Hals hängte. Der Wachskegel sollte dafür sorgen, dass unsere Häupter kühl blieben. Dann ließen wir uns zu einem üppigen Mahl aus Rind- und Antilopenfleisch, Geflügel, herrlichem Obst und knackigem Gemüse nieder. Der Gastgeber hatte sogar eine große Menge Wein aus dem fernen Mykene besorgt, eine seltene Kostbarkeit in Ägypten, wo üblicherweise nur Bier getrunken wird. Während wir aßen, begannen Musiker zu spielen, und wunderschöne Tänzerinnen traten auf. Das Fest dauerte an, bis alles aufgegessen und der ganze Wein getrunken war.

Zu aufgeregt von dem herrlichen Abend, um schlafen zu können, ging ich mit Chmunhotep und Nefernetka zum Senet-Haus, wo sich die Bevölkerung nach der Arbeit trifft, um Bier zu trinken und sich zu unterhalten. Mehrere Leute spielten Senet, und ein Geschichtenerzähler unterhielt die Gäste mit Geschichten aus vergangener Zeit. Schließlich gingen wir nach Hause, aber ich konnte keinen Schlaf finden. Angesichts der vielen Eindrücke, die mir durch den Kopf schwirrten, konnte ich mir das Träumen getrost sparen.

## AUSBILDUNGSSTÄTTEN

Ihre Bürger erwarten qualitativ hochwertige Unterhaltung. Ausbildungsstätten sorgen dafür, dass die Darbietungen von Profis und nicht von Amateuren geboten werden. Für jede Kunstgattung gibt es eine spezielle Ausbildungsstätte: Angehende Jongleure üben in einer Jonglierschule, Musiker und Musikerinnen besuchen das Konservatorium, und Tänzerinnen feilen in Tanzschulen an ihren Fähigkeiten.



Jonglierschule

Sowohl Konservatorien als auch Tanzschulen haben negative Auswirkungen auf die Attraktivität eines Wohngebiets. Der Lärm, der aus einem Konservatorium dringt, erfreut die Ohren der Anwohner ganz und gar nicht, und Tänzerinnen haben die Angewohnheit, zu den seltsamsten Zeiten ein- und auszugehen. In der Nähe von Jonglierschulen lebt man dagegen gerne, denn Jongleuren, die noch in der Ausbildung sind, unterlaufen in der Regel äußerst amüsante Fehler.

## SENET HAUS

In Senet-Häusern kann man sich entspannt dem Senet-Spiel widmen. Das Senet-Spiel symbolisiert die Reise ins Jenseits. Mit schäumenden Bierkrügen vor sich halten es die Bürger hier stundenlang miteinander aus und vertreiben sich die Zeit mit ein paar freundschaftlichen Partien Senet. Ein Senet-Haus braucht außer Arbeitern und Straßenanbindung einen Vorrat an Bier für seine Gäste (Informationen zum Thema „Bier“ finden Sie im entsprechenden Kapitel).

In der Nähe von Senet-Häusern leben die Bürger allerdings nicht sehr gerne. Die Gäste sind oft laut und machen Rabatz - vor allem jene, die gerade bei einem Senet-Spiel einen hohen Einsatz verloren haben.

## UNTERHALTUNGSZUGANG BEWERTEN

Der Aufseher der Unterhaltung verfolgt, wie viele Jongleur-, Musik- und Tanzbühnen sowie Senet-Häuser in der Stadt aktiv sind.

Wenn Bürger ihre Zufriedenheit mit den Unterhaltungseinrichtungen einer Stadt beurteilen sollen, ist für sie das wichtigste Kriterium, Zugang zu möglichst vielen verschiedenen Unterhaltungsformen zu haben. Vielfalt ist für die Bürger sehr wichtig: Wenn Sie beispielsweise Dutzende von Jongleuren in einem Wohngebiet auftreten lassen, wird dies den Bedarf an Unterhaltung nur teilweise decken. Ihre Bürger haben nun einmal gerne die Qual der Wahl.





# BILDUNG

**B**ildung ist ein Privileg der Reichen. Sie verrichten keine körperliche Arbeit mehr und wollen ihre Kinder niemals den Schrecken der harten, schweißtreibenden Arbeit in der brütenden Hitze aussetzen. Um dieses Ziel zu erreichen, wünschen sich wohlhabende Schreiber in der Nähe ihrer Wohnung gelegene Schreiberschulen für ihre Kinder. Außerdem wünschen sie sich Zugang zu Bibliotheken, um ihr eigenes Wissen zu erweitern.

## BILDUNGSEINRICHTUNGEN ERRICHTEN

Wollen Sie Bildungseinrichtungen bauen, stehen Ihnen Schreiberschulen und Bibliotheken zur Verfügung. Klicken Sie hier zu in der Steuerleiste auf den Button „Bildungseinrichtungen“.



Button für „Bildungseinrichtungen“.

## Papyrus

Papyrus wird in Papyruswerkstätten aus dem Schilf hergestellt, das am Ufer des Nils wächst. Es ist die wichtigste Ressource für Schreiberschulen und Bibliotheken. Lehrer und Bibliothekare benötigen Papyrus. Ohne Papyrus können die wohlhabenderen Bürger nicht in den Genuss von Bildung kommen. Da Bibliotheken Papyrus brauchen, um ihre Regale mit Schriftrollen zu füllen, können sie erst errichtet werden, wenn die Warenlager einen Papyrusvorrat enthalten. Um das Bildungssystem am Laufen zu halten, müssen Sie also entweder eine blühende Papyrusindustrie unterhalten oder regelmäßig Papyrus importieren.

## SCHREIBERSCHULEN

Sobald eine Schreiberschule mit voller Belegschaft arbeitet und einen Papyrusvorrat hat, gehen Lehrer durch die Wohngebiete der Stadt und bilden die Jugendlichen der wohlhabenden Haushalte aus. Wann immer ein Lehrer die Schreiberschule verlässt, nimmt er etwas Papyrus mit, damit die Schüler ihre Hieroglyphen üben können. Achten Sie daher darauf, den Papyrusvorrat der Schreiberschule regelmäßig aufzufüllen, damit die Kinder das Schreiben erlernen können.



Schreiberschule

## BIBLIOTHEKEN

Bibliotheken entsenden Bibliothekare in die wohlhabenderen Wohngebiete der Stadt. Der benötigte Papyrus für den Aufbau der Bibliothek bildet den dauerhaften Grundstock. Allerdings brauchen Bibliothekare zusätzliche Papyrusrollen, um literarische Werke für



Bibliothek

die Bürger zu kopieren, die diese zu Hause lesen möchten. Außerdem wird weiterer Papyrus benötigt, um die Sammlung zu erhalten. Daher muss auch der Vorrat einer Bibliothek an Papyrus ständig aufgefüllt werden, um sie funktionsfähig zu halten.

## Die Kunst des Schreibens

Schemu, im 13. Jahr des Ramses

Mittags

Liebes Tagebuch,

mit Chmunhotep ging ich in ein Per-Anch, eine Bibliothek, in der literarische, religiöse, wissenschaftliche und historische Papyri aufbewahrt werden. Ein Per-Anch darf nicht jeder betreten, aber da Chmunhotep Schreiber ist, wurde uns die Genehmigung erteilt.

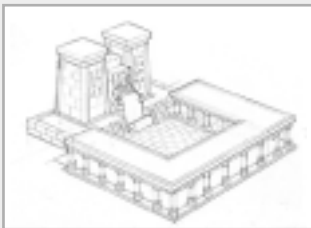
Chmunhotep lächelte, als er an seine Tage als Schüler zurückdachte.



„Ich lernte immer relativ schnell, daher mochten mich die Lehrer“, erinnerte er sich. „Aber einige meiner Freunde hatten nicht so viel Glück. Mein armer Freund Nebamun hat sicher mehr Prügel bekommen, als er verdient hatte. Aber auch er hat schließlich Karriere gemacht. Jetzt arbeitet er im Palast des Pharaos und kümmert sich um dessen Haushaltsangelegenheiten.“

„Ich lernte immer relativ schnell, daher mochten mich die Lehrer“, erinnerte er sich. „Aber einige meiner Freunde hatten nicht so viel Glück. Mein armer Freund Nebamun hat sicher mehr Prügel bekommen, als er verdient hatte. Aber auch er hat schließlich Karriere gemacht. Jetzt arbeitet er im Palast des Pharaos und kümmert sich um dessen Haushaltsangelegenheiten.“

Dann führte er mich in ein Zimmer, dessen Wände aus lauter



Lochern bestanden, in denen Papyri staken. Chmunhotep zog eine Schriftrolle heraus und entrollte sie. „Ah“, sagte er, „dies hier ist einer meiner Lieblingstexte. Wenn ich ihn lese, freue ich mich, Schreiber zu sein. Er heißt ‚Berufsbewertung‘ und beschreibt die vielen

Nachteile, die man hat, wenn man kein Schreiber ist. Als ich das Schreiben erlernte, musste ich dieses Manuskript viele, viele Male abschreiben.“







# MILITÄR, KAMPF UND VERTEIDIGUNG

**D**as Land wirkt mit seinen fruchtbaren Farmen, herrlichen Tempeln und luxuriösen Gärten recht idyllisch, aber all dies kann sich schnell ändern, wenn es zum Krieg kommt. Häufig liegt die Gefahr einer Invasion in der Luft. Aber auch Schlachten, die weit weg von den Grenzen der Stadt geführt werden, haben direkte Auswirkungen auf die Bevölkerung. Angriffe können von allen Seiten kommen, über den Landweg oder über das Wasser.

Es gibt viele Methoden, die Stadt gegen Angriffe zu verteidigen. Sie können starke Mauern um die Stadt herum errichten und so jene abwehren, die in böser Absicht kommen. Entschlossene Invasoren werden mit der Zeit aber auch die dickste Stadtmauer durchbrechen, daher sollten Sie in der Stadt eine vielseitige, starke Armee unterhalten, um solche Katastrophen zu verhindern.

Manche Invasoren kommen über das Meer oder über den Fluss. Sie wird keine Mauer abhalten können. Eine mächtige Seestreitkraft kann dagegen verhindern, dass diese Gegner das Land erreichen.

## EINE ARMEE AUFSTELLEN

Eine Armee kann die Stadt nicht nur schützen, sondern ihr auch viel Ehre einbringen, indem sie dem Königreich dient, falls dies nötig sein sollte. Um eine Armee aufzustellen, müssen Sie Forts und einen Drillplatz bauen. Militärakademien bilden neue Rekruten zu besseren Soldaten aus, sind aber für die Aufstellung einer Armee nicht unbedingt erforderlich.

## Drillplatz und Akademie

Wenn Sie bereit sind, eine Armee aufzustellen, bauen Sie einen Drillplatz, indem Sie auf den Button „Militäreinrichtungen“ klicken und dort „Drillplatz“ anwählen. Männer, die bereit sind, für ihre Stadt zu kämpfen, lassen sich auf dem Drillplatz registrieren. Der Drillplatz benötigt sowohl eine Straßenanbindung als auch Arbeitskräfte.

Die Funktion des Drillplatzes ist einfach: Hier werden neue Soldaten rekrutiert und gegebenenfalls mit speziellen Waffen ausgestattet. Um angehende Infanteristen auszustatten, wird ein Vorrat an Waffen benötigt. Diese können entweder über einen



Button für  
„Militäreinrichtungen“



Drillplatz

Handelspartner importiert oder von einem Waffenschmied hergestellt werden. Weitere Informationen zum Thema „Waffenschmiede“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Um Wagenlenker zu rekrutieren, werden Wagen benötigt. Diese können von einem Handelspartner importiert oder von einem Wagenbauer hergestellt werden. Weitere Informationen zum Thema „Wagenbauer“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Wer davon träumt, als Bogenschütze in die Armee einzutreten, bringt Pfeil und Bogen selbst mit. Außerdem werden auf dem Drillplatz Rekruten für den Wachdienst auf den Stadtmauern und den Wachtürmen der Stadt eingeteilt.



Akademie

Neue Rekruten verlassen den Drillplatz mit den benötigten Waffen und großen Träumen von Heldentum, aber sonst mit herzlich wenig. In der Akademie können sich diese unerfahrenen Soldaten die Fertigkeiten aneignen, die sie im Krieg brauchen. Eine Akademie bauen Sie, indem Sie diese in der Liste „Militäreinrichtungen“ anwählen. Eine Akademie benötigt sowohl eine Straßenanbindung als auch Arbeitskräfte.

In der Akademie werden Infanteristen, Bogenschützen und Wagenlenker ausgebildet. Wächter erlernen ihren Beruf während der Arbeit und besuchen die Akademie nicht. Sobald die Soldaten diese Ausbildung absolviert haben, schließen sie sich ihren Kompanien an.

Befindet sich in der Stadt keine Akademie, gehen sie direkt vom Drillplatz aus zur Kompanie.

## KOMPANIEN UND FORTS

Jeder Soldat wird einer Kompanie zugeteilt, und jede Kompanie besitzt ein eigenes Fort. Es gibt verschiedene Kompanien und Forts:

**Infanterie.** Infanteristen sind die Stütze der meisten Armeen. Sie sind Nahkampfspezialisten und kämpfen an vorderster Front. Infanteristen bewegen sich mit mittlerer Geschwindigkeit fort. Auf dem Drillplatz werden sie mit Speeren ausgestattet.

**Bogenschützen.** Mit Pfeilen haben Bogenschützen eine größere Reichweite als Infanteristen, sie sind aber im Nahkampf ziemlich schlecht und halten nicht lange durch, wenn sie direkt angegriffen werden. Sie marschieren etwas langsamer als Infanteristen. Bogenschützen stellen ihre eigenen Bogen und Pfeile her.

**Wagenlenker.** Es gibt nichts Furcht erregenderes für Soldaten, als eine geschlossene Formation Streitwagen, die auf sie zurollt.



Streitwagen haben eine Schlüsselfunktion beim Durchbrechen der Schutzformationen Ihrer Feinde. Sobald die Linien durchbrochen sind, haben Sie die Oberhand. Auf dem Drillplatz werden Wagenlenker mit Wagen ausgestattet.

Soldaten ziehen es vor, in ihren Forts zu bleiben, wenn sie gerade nicht kämpfen. Dort bleiben sie auch, solange Sie ihnen nicht den Befehl erteilen, ins Feld zu ziehen. In den Forts genießen die Soldaten die Gesellschaft ihrer Kameraden. Eine längere Zeit auf dem Schlachtfeld senkt die Moral der Truppe. Weitere Informationen zum Thema „Truppenmoral“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Forts benötigen weder Straßenanbindung noch Arbeitskräfte. Sie haben äußerst negative Auswirkungen auf die Attraktivität, daher ist es besser, Forts möglichst weit vom Stadtzentrum entfernt zu platzieren.

### **KAMPFKRAFT DER KOMPANIE**

In Paradedstellung vor ihren Forts sehen Kompanien bedrohlich aus und wirken, als könnten sie es mit jedem Feind aufnehmen. Nicht alle Kompanien sind jedoch gleichermaßen für den Kampfeinsatz bereit. Sowohl Erfahrung als auch Moral beeinflussen die Leistung einer Kompanie auf dem Schlachtfeld.

**Erfahrung.** Je erfahrener eine Kompanie ist, desto effektiver ist sie auch im Kampf. Die Erfahrung einer Kompanie hängt von der Erfahrung ihrer Männer ab.

Soldaten, die direkt vom Drillplatz kommen, haben keine Erfahrung und keine Ahnung, was sie im Tumult des Kampfes erwartet. Wer dagegen die Ausbildung an der Akademie genießen durfte, hat durch das harte Training schon etwas an Erfahrung gewonnen.

Jeder Soldat, der einen Kampf überlebt, ist danach an Erfahrung reicher. Jede Schlacht, die er unversehrt übersteht, lehrt einen Soldaten mehr über die Kunst der Kriegführung.

Jeder Soldat beeinflusst die Erfahrung einer Kompanie insgesamt. Stößt ein neu rekrutierter Soldat ohne Akademieausbildung zu einer Kompanie von Veteranen, senkt dies die Erfahrung der Kompanie insgesamt. An der Akademie ausgebildete Soldaten senken zwar die Erfahrungsstufe der meisten Veteranenkompanien, erhöhen aber die Erfahrungsstufe völlig unerfahrener Kompanien aus neuen Rekruten ohne Akademieausbildung.

Infoklicken Sie auf eine Kompanie, oder statten Sie Ihrem Aufseher des Militärs einen Besuch ab, um die Erfahrung einer Kompanie zu überprüfen. Die rote Kugel auf der Flagge der Kompanie zeigt in ungefähr die Erfahrungsstufe an: Je höher die Kugel auf der Fahnenstange steht, desto mehr Erfahrung hat die Kompanie.

**Moral der Kompanie.** Die Moral einer Kompanie wirkt sich direkt auf das Verhalten der Soldaten dieser Kompanie im Kampf aus. Eine Kompanie mit einer hohen Moral gibt auch in den schwierigsten Situationen nicht klein bei. Mit niedriger Moral dagegen flüchtet die Kompanie, sobald die Lage zu schwierig wird. Kompanien mit extrem niedriger Moral weigern sich möglicherweise sogar, das Fort zu verlassen.

Eine ganze Anzahl von Faktoren wirken sich auf die Moral aus. Erfolge auf dem Schlachtfeld verbessern nicht nur die Erfahrung, sondern auch die Moral. Steht eine Kompanie einem übermächtigen Feind gegenüber, sinkt die Moral rapide ab. Außerdem sinkt die Moral, wenn die Soldaten nach dem Kampf nicht in die Forts gelassen werden. Solange die Stadt nicht direkt bedroht ist, sollten Sie Ihre Soldaten nicht umhermarschieren lassen oder außerhalb ihrer Forts stationieren - sonst ist es um die Moral gefährlich schlecht bestellt, wenn Invasoren auftauchen. Kompanien ziehen es vor, in ihrem Fort zu schlafen und dort zu essen, statt unter freiem Himmel zu ruhen und sich ihre Nahrung aus der Natur zu beschaffen.

Eine goldene Kugel auf der Fahnenstange der Kompanie-Flagge gibt Ihnen einen allgemeinen Hinweis auf die Moral der Kompanie. Infoklicken Sie auf eine Kompanie, oder statten Sie dem Aufseher des Militärs einen Besuch ab, um genauere Informationen zu erhalten.

## MARSCHBEFEHLE

Um eine Kompanie im Feld zu stationieren oder um einfach den Befehl zu erteilen, die Position zu wechseln, klicken Sie erst die Kompanie und dann die neue Position an. Die Flagge der Kompanie wird am neuen Standort gehisst, und die Kompanie marschiert dorthin. Um einer Kompanie nach der Ankunft am neuen Standort Befehle zu erteilen, infoklicken Sie entweder darauf oder verwenden nach Anwahl der Kompanie einen Kurzbefehl. Sie können einer Kompanie, vor oder nach ihrem Eintreffen am neuen Standort, folgende Befehle erteilen:

**Stellung halten in enger Formation.** In dieser Formation stehen die Soldaten so eng wie möglich beisammen. Da sie Anweisung haben, die Stellung zu halten, verlassen sie ihre Position nicht, um Feinde anzugreifen. Allerdings werden alle Feinde angegriffen, die sich in Reichweite begeben.



**Marschbefehle.** Klicken Sie auf einen der oben stehenden Buttons, um der ausgewählten Kompanie einen Befehl zu erteilen. Schieben Sie den Cursor auf einen Befehl, um eine kurze Beschreibung der Vor- und Nachteile des Befehls aufzurufen.

Enge Formationen sind besonders vorteilhaft für die Infanterie. In enger Formation bildet die Infanterie eine Art menschliche Mauer, die Feinde oft nur schwer durchbrechen können. Die Infanteristen arbeiten zusammen, um sich gegenseitig zu verteidigen. Sie greifen nicht an, wenn sie nicht selbst angegriffen werden. Bogenschützen und Wagenlenker können ebenfalls eine enge Formation einnehmen, aber da sie sich nicht an der Front befinden, ist diese Formation für sie nicht so vorteilhaft wie für die Infanterie.

Der Tastaturbefehl hierfür lautet „T“.

**Stellung halten in loser Formation.** Dieser Befehl kann nur Infanteristen und Bogenschützen erteilt werden (also nicht den Wagenlenkern). In loser Formation verteilen sich die Soldaten, um ein größeres Areal abzudecken, und versuchen dabei, die Stellung zu halten. Sie greifen an, wenn sich ein Feind in Reichweite begibt. Diese Formation hilft Infanteristen und Bogenschützen, sich gegen feindliche Pfeile zu verteidigen, bietet jedoch nicht viel Schutz vor Infanterieangriffen. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „L“.

**Feinde in der Nähe angreifen.** Wenn dieser Befehl erteilt wird, greift eine Kompanie Feinde in der direkten Umgebung an. Der Angriff wird fortgesetzt, bis der Feind ausgeschaltet ist oder flüchtet, bzw. bis Sie einen anderen Befehl erteilen. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „N“.

**Aufräumen.** Wenn Soldaten der Befehl zum Aufräumen erteilt wird, schwärmen sie aus, um die Feinde großflächig anzugreifen. Bei diesem Befehl agieren die Soldaten besonders aggressiv und kämpfen furchtlos gegen den Feind. Furchtlosigkeit beeinträchtigt jedoch die Fähigkeit, sich zu verteidigen, daher wird dieser Befehl am besten nur dann angewandt, wenn Ihre Armee in der Überzahl ist. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „M“.

**Stürmen.** Der Befehl zum Stürmen kann nur Wagenlenkern erteilt werden. Der Sturm gegen feindliche Linien bricht deren Formation auf, so dass er Angriffen weniger entgegensetzen kann. Bei einem Sturm peitschen die Wagenlenker ihre Pferde im Galopp über eine große Strecke und holen das Letzte aus den Tieren heraus. Mit der Zeit werden sie müde und müssen sich ausruhen. Diesen Befehl sollten Sie daher sparsam verwenden. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „C“.

**Zurück zum Fort.** Klicken Sie auf „Zurück zum Fort“, wenn Ihre Soldaten ihre Aufgabe erfüllt und den Feind besiegt haben. Im Fort können sie sich für die nächste Schlacht ausruhen. Ist die Moral schlecht, kehren sie von allein zum Fort zurück. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „F“.

Bei den meisten Befehlen können Sie bestimmen, in welche Richtung die Formation sich vorwärts bewegen soll - in diese Richtung: / oder in diese: \. Klicken Sie auf den Button „Kompanie drehen“, oder drücken Sie die R-Taste, um die Ausrichtung zu ändern.

Zusätzlich zu den erwähnten besonderen Befehlen können Sie Kompanien auch einen Angriffsbefehl erteilen, indem Sie die Kompanie anwählen und dann auf einen Feind klicken. Die Kompanie verfolgt den angewählten Feind bis zum Tode, wenn Sie keinen anderen Befehl erteilen.



Waffenschmiede

## WAFFEN, STREITWAGEN UND DEREN HERSTELLUNG

Bevor Infanteristen und Wagenlenker ihren Forts zugeteilt werden können, müssen sie auf dem Drillplatz mit den Waffen ausgestattet werden, die sie im Kampf benötigen. Auf dem Drillplatz werden Infanteristen mit Waffen und Wagenlenker mit Wagen ausgestattet. Waffen werden in einer Waffenschmiede aus Kupfer hergestellt, Wagen von Wagenbaubetrieben aus teurem Holz gebaut. Produziert eine Stadt kein Kupfer bzw. kein Holz, können diese Ressourcen eventuell über einen Handelspartner importiert werden. Weitere Informationen zum Thema „Herstellung von Kriegswerkzeugen“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.



## SEESTREITKRÄFTE AUFSTELLEN

Der Nil dient fast schon als eine Art „Schnellstraße“, die Menschen, Waren und Dienstleistungen in die an seinen Ufern gelegenen Städte bringt. Über den Nil können aber auch Invasoren mit bösen Absichten kommen. Das Aufstellen einer Seestreitkraft ist die beste Methode zu verhindern, dass diese Angreifer das Land erreichen. Eine Seestreitkraft besteht aus zwei Arten von Schiffen: Krigs- und Transportschiffen.

## Schiffbau und Liegeplätze

Krigs- und Transportschiffe werden von Schiffbauern in Werften hergestellt. Um mit dem Bau eines mächtigen Kriegsschiffs zu beginnen, sollten Sie zunächst dafür sorgen, dass in der Stadt eine Werft betriebsbereit ist. Eine Werft können Sie bauen, indem Sie auf den Button „Gewerbliche Gebäude“ klicken und dort „Werft“ anwählen. Weitere Informationen zum Thema „Werften“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Ist die Werft erst einmal betriebsbereit und hat sie einen Vorrat an Holz, müssen die Häfen gebaut werden, in denen die Schiffe vor Anker liegen. Der Bau von Häfen und deren Versorgung mit Arbeitskräften ist das Signal für die Werft, mit dem Schiffbau anzufangen. Um einen Hafen zu bauen, klicken Sie auf den Button „Militäreinrichtungen“ und wählen in der angezeigten Liste einen Kriegshafen oder einen Handelshafen aus. So wie alle am Ufer liegenden Gebäude müssen auch Häfen an einem geraden Küstenabschnitt gebaut werden. Schiffe können nicht durch schmale Kanäle fahren, achten Sie also darauf, dass das fertige Schiff unbehindert zum Hafen segeln kann. Außerdem benötigt ein Hafen eine Straßenanbindung und Arbeitskräfte. Diese Mitarbeiter sind nicht identisch mit der Besatzung des Schiffs, die aus einer anderen Quelle rekrutiert wird und die weder die Bevölkerung noch die Zahl der Arbeitskräfte in der Stadt verringert.

In jedem Hafen kann ein Schiff vor Anker liegen - Kriegsschiffe in Kriegshäfen, Transportschiffe in Handelshäfen. Wenn Schiffe gerade nicht an einer Schlacht teilnehmen oder Truppen transportieren, ist es sinnvoll, sie im Hafen zu belassen.



Kriegshafen

## KRIEGSSCHIFFE

Kriegsschiffe patrouillieren auf den Wasserstraßen und rammen andere Schiffe bzw. nehmen sie unter Beschuss, wenn diese der Stadt schaden wollen. Von Kriegsschiffen aus können auch Soldaten an Land mit Geschossen angegriffen werden, vorausgesetzt, das Schiff ist nahe genug an der Küste.

## Angriffsprioritäten

Unabhängig von den Befehlen, die Sie einem Kriegsschiff erteilen, folgt dessen Kapitän stets den gleichen Prioritäten beim Angriff auf den Feind. Diese sind:



Transporthafen

**Transportschiffe mit feindlichen Soldaten an Bord.** Der Kapitän weiß, dass seine Mission weitgehend fehlgeschlagen ist, wenn es feindlichen Truppen gelingt, an Land zu gehen. Wenn sich in den Gewässern um die Stadt Schiffe mit feindlichen Soldaten befinden, greift er diese zuerst an.

**Von Bord gegangene Feinde in Ufernähe.** An zweiter Stelle auf der Liste des Kapitäns stehen feindliche Soldaten, die gerade erst an Land gegangen sind. Befinden sich keine Transportschiffe mit feindlichen Soldaten an Bord in der Umgebung der Stadt, sucht er nach Feinden in Küstennähe, die er mit einem Pfeilhagel vertreiben kann.



**Kriegsschiffe.** Feindliche Kriegsschiffe kommen an dritter Stelle. Der Kapitän wird versuchen, feindliche Kriegsschiffe zu rammen und zu versenken, vorausgesetzt, es gibt keine Transportschiffe mit Truppen an Bord oder an Land gegangene Feinde, die er angreifen kann.

**Leere Transportschiffe des Feindes.** Leere Transportschiffe stehen ganz unten auf der Liste. Sie werden angegriffen, wenn es sonst nichts anzugreifen gibt.

Der Kapitän reagiert schnell auf Veränderungen. Entsteht eine Situation, in der sich seine Prioritäten ändern, bricht er auch schon mal Kämpfe ab. Ist er beispielsweise gerade dabei, ein Kriegsschiff anzugreifen, und ein Transportschiff mit feindlichen Truppen an Bord dringt in das von ihm geschützte Gebiet ein, lässt er von dem Kriegsschiff ab und greift das Transportschiff an.

### Anordnungen für Kriegsschiffe

Einem Kriegsschiff können Sie Befehle erteilen, indem Sie darauf infoklicken oder indem Sie es anwählen und einen Tastaturbefehl verwenden. Kriegsschiffe können folgende Befehle ausführen:

**Position halten.** Wenn dieser Befehl erteilt wurde, entfernt sich das Kriegsschiff nicht von der festgelegten Stelle. Das Schiff verteidigt sich, indem es sich so zu feindlichen Kriegsschiffen hindreht, dass Schäden durch Ramm-Angriffe minimal gehalten werden. Feinde in Reichweite werden mit Pfeilen angegriffen. Weitere Informationen zum Thema „Rammen“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Wenn mehrere Kriegsschiffe aufgereiht sind und allen der Befehl „Position halten“ erteilt wurde, bilden sie eine Blockade mit dem Ziel, Eindringlinge abzuhalten. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „H“.

**Feinde in der Nähe angreifen.** Wenn dieser Befehl erteilt wird, greift das Kriegsschiff Feinde in einem kleinen Umkreis um seine aktuelle Position an. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „N“.

**Alle Feinde suchen und vernichten.** Wenn dieser Befehl erteilt wird, sucht das Kriegsschiff die Gewässer nach Feinden ab, denen es den Garaus machen kann. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „A“.

**Reparieren.** Sollte das Kriegsschiff bei einer Auseinandersetzung beschädigt werden, können Sie das Schiff mit diesem Button zur Reparatur in die Werft schicken. Wurden die Reparaturen ausgeführt, kehrt das Schiff in seinen Heimathafen zurück. Ist das Schiff schwer beschädigt, bringt der Kapitän das Schiff selbständig in die Werft. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „R“.



**Zurück zum Hafen.** Klicken Sie auf diesen Button, um das Kriegsschiff wieder in den Hafen zu schicken. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „W“.

Um ein Kriegsschiff zu verlegen, klicken Sie zunächst auf das Schiff und dann auf die neue Position. Sobald das Schiff am neuen Standort ankommt, wird der zuletzt erteilte Befehl ausgeführt. Wenn Sie auf einen Feind klicken, verfolgt das Kriegsschiff den angewählten Feind, bis er besiegt ist, bzw., wenn es sich um ein Ziel an Land handelt, bis das Ziel nicht mehr in Reichweite ist.

## **Rammen**

Kriegsschiffe greifen andere Schiffe vornehmlich durch Ramm-Manöver an. Feindliche Schiffe können zwar auch mit normaler Geschwindigkeit gerammt werden, aber nur durch Kriegsschiffe mit Höchstgeschwindigkeit werden sie schwer beschädigt. Ein Kriegsschiff kann nur eine begrenzte Zeit lang seine Höchstgeschwindigkeit beibehalten, dann ist die Besatzung völlig erschöpft (s.u.).

Ziel des Kriegsschiffs ist, dem feindlichen Schiff mit einem Treffer möglichst großen Schaden zuzufügen. Die beste Stelle zum Rammen eines feindlichen Schiffs ist dort, wo das Schiff am breitesten ist, und das ist seitlich in der Schiffsmitte. Beim Treffen des Vorschiffs wird mäßiger Schaden angerichtet, beim Treffen des Hinterschiffs geringer Schaden. Durch das Rammen des Bugs wird sehr geringer Schaden zugefügt, eine Kollision mit dem Heck verursacht fast gar keinen Schaden.

## **Schaden und Rumpfstärke**

Ein Kriegsschiff kann beschädigt werden, indem es gerammt oder von einem anderen Schiff mit Geschossen angegriffen wird. Ihre Feinde haben das gleiche Ziel wie die Kriegsschiffe Ihrer Stadt: Feindliche Schiffe an ihrem schwächsten Punkt zu rammen. Verfolgen Sie daher den Status Ihrer Schiffe genau, indem Sie darauf infoklicken oder indem Sie dem Aufseher des Militärs einen Besuch abstatten. Weitere Informationen zum Thema „Aufseher des Militärs“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Sollten Sie feststellen, dass der Rumpf eines Kriegsschiffs geschwächt ist, sollten Sie erwägen, es zur Reparatur in die Werft zu schicken. Mit einem schwachen Rumpf hat ein Kriegsschiff Schwierigkeiten, feindlichen Angriffen zu widerstehen.

## **Zustand der Besatzung**

Normalerweise werden Kriegsschiffe von Ruderern angetrieben. Ruderer sind ziemlich stark und können bei normaler Geschwindigkeit den ganzen Tag lang rudern. Wenn Sie allerdings ein anderes Schiff rammen sollen und daher mit Höchstgeschwindigkeit rudern müssen, geht ihre Kraft schnell zur Neige.

Um festzustellen, wie es um die Form der Besatzung eines Kriegsschiffs bestellt ist, infoklicken Sie auf das Kriegsschiff, oder stattdessen Sie dem Aufseher des Militärs einen Besuch ab. Es gibt drei Zustände der Besatzung:

**Erschöpft.** Erschöpft ist die Besatzung, wenn die Ruderer, so lange sie konnten, mit

Höchstgeschwindigkeit gerudert sind. Solange die Besatzung erschöpft ist, kann ein Kriegsschiff sich nicht bewegen - eine erschöpfte Besatzung kann die Ruder nicht einmal in die Hand nehmen, geschweige denn rudern. Nur Ausruhen bringt Abhilfe, aber das dauert seine Zeit.

**Müde.** Eine müde Besatzung kann das Schiff vorwärts bewegen, aber nicht sehr schnell. Sie können der Besatzung zwar Befehle erteilen, allerdings kann sie das Schiff nur mit halber Geschwindigkeit bewegen. Aber auch wenn sie mit halber Kraft rudert, kann sich die Besatzung von ihrer Müdigkeit erholen.

**Ausgeruht.** Die Besatzung eines Kriegsschiffs ist zu fast allem in der Lage, wenn sie ausgeruht ist.

## **TRANSPORTSCHIFFE**

Transportschiffe befördern Ihre Armee über den Fluss und über das Meer in ferne Länder. Jede Kompanie kann an Bord eines Transportschiffs gehen, allerdings kann ein Schiff immer nur eine Kompanie befördern.

### **Befehle für Transportschiffe**

Genau wie Kriegsschiffen können Sie auch Transportschiffen besondere Befehle erteilen. Um ein Transportschiff von einer Position an eine andere zu verlegen, klicken Sie erst auf das Schiff und dann auf die neue Position. Infoklicken Sie auf das Transportschiff, oder wählen Sie ein Transportschiff an, und verwenden Sie dann die Tastaturbefehle, um einen der folgenden Befehle zu erteilen:

**Position halten.** Hiermit wird dem Transportschiff befohlen zu bleiben, wo es ist. Wird das Transportschiff angegriffen, dreht der Kapitän das Schiff, um zu versuchen, den Schaden in Grenzen zu halten. Allerdings wird er nicht von dannen segeln, um dem Angriff zu entgehen. Mit dieser Option sollten Sie vorsichtig umgehen, da Transportschiffe nicht gut für ihre Verteidigung gerüstet sind. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „H“.

**Gegnern ausweichen.** Transportschiffe, insbesondere die, mit denen Sie Ihre Soldaten transportieren, sind sowohl wertvoll als auch verletzlich. Klicken Sie auf „Gegnern ausweichen“, um dem Kapitän die Möglichkeit zu geben, mit allen Kräften einen Angriff zu vermeiden. Dies ist der Standardbefehl für Transportschiffe, und der Kapitän wird sich entsprechend verhalten, wenn Sie ihm keine anderen Anweisungen erteilen. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „E“.

**An/Von Bord gehen.** Um eine Kompanie Soldaten auf ein Transportschiff zu beordern, klicken Sie erst auf den Button „An Bord gehen“ und dann auf die Kompanie, die über das Gewässer befördert werden soll. Die Soldaten gehen an Bord, und auf dem Schiff wird die Flagge der Kompanie gehisst. Wenn Sie auf das Transportschiff infoklicken, werden Informationen über die an Bord befindliche Kompanie angezeigt.

Um die Soldaten wieder an Land gehen zu lassen, klicken Sie auf „Von Bord gehen“ und

setzen den Mauszeiger dann auf die Position, an der die Kompanie stationiert werden soll.

Die Option „An Bord gehen/Von Bord gehen“ schaltet hin und her, je nachdem, ob sich gerade Soldaten an Bord befinden oder nicht. Für diesen Befehl gibt es keinen Tastaturbefehl.

**Reparieren.** Ist ein Transportschiff beschädigt, klicken Sie auf „Reparieren“, um das Schiff für Reparaturarbeiten in die Werft zu beordern. Ist der Rumpf schwer beschädigt, bringt der Kapitän das Schiff selbständig in die Werft. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „R“.

**Zurück zum Hafen.** Klicken Sie auf diesen Button, um das Transportschiff wieder in den Hafen zu schicken. Der Tastaturbefehl hierfür lautet „W“.

## **Stärke des Rumpfs**

Infoklicken Sie auf ein Transportschiff, um die Stärke des Rumpfs und gegebenenfalls den Status der Kompanie an Bord in Erfahrung zu bringen. Die Stärke des Rumpfs ist ein Maß für die Seetauglichkeit des Schiffs. Ein beschädigter Rumpf macht das Transportschiff bei einem Angriff verletzlicher.

## **VERTEIDIGUNGSANLAGEN**

Armee und Seestreitkräfte verteidigen die Stadt, wenn Feinde ihre Grenzen überschritten haben. Verteidigungsanlagen können verhindern, dass Feinde überhaupt ihren Fuß in die Stadt setzen.

### **Mauern**

Die wichtigste Verteidigungsanlage ist die Mauer. Mauern bauen Sie, indem Sie sie in der Liste „Militärgebäude: Verteidigungsanlagen“ anwählen. Klicken Sie mit der Maustaste, und ziehen Sie den Mauszeiger mit gedrückter Taste an den gewünschten Ort, um große Mauerabschnitte auf einmal zu errichten.

Einfache Mauern können Feinde nur kurz aufhalten. Um die Stadt besser zu schützen, sollten die Mauern mehrere Schichten dick sein. Solche Mauern stellen feindliche Soldaten vor sehr viel größere Probleme.

Mauern werden aus gewöhnlichem Stein gebaut, daher muss für sie kein Stein in Steinbrüchen abgebaut oder importiert werden.

### **Türme**

Durch Türme werden die Verteidigungsmauern etwas offensiver. Sie werden mit Wächtern bemannt, die am Drillplatz dazu ausgebildet werden, Wurfspieere auf jeden Feind zu schleudern, der mutig oder tollkühn genug ist, in Wurfweite zu kommen.

Vorausgesetzt, die Mauer bietet genug Platz, um darauf gehen zu können, werden darüber hinaus von Türmen Wächter entsandt, die überall auf der Mauer patrouillieren und heran-nahe Feinde mit einem Pfeilregen begrüßen.



Stadtter

Türme können nur auf Mauern mit doppelter Stärke gebaut werden. Außerdem benötigen sie eine Straßenanbindung, Mitarbeiter und Wachen. Diese kommen vom Drillplatz.

### Stadtter

So beruhigend Mauern auch sein mögen - Sie können Ihre Stadt nicht vollständig damit umgeben. Um Einwanderer und Handelskarawanen hereinzulassen, benötigen Sie auch Stadtter.

Bauen Sie Stadtter direkt auf den wichtigsten Zugangsstraßen der Stadt. Setzen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Stelle, und drücken Sie die R-Taste, um die Richtung zu ändern, in die das Stadtter zeigt. Nach ihrer Platzierung werden Stadtter automatisch mit den angrenzenden Mauern verbunden. Sobald ein Angriff droht, schließen die Wächter die Tore, um den Feind auszusperren.

Genau wie Sperren lassen Stadtter Fußgänger mit bestimmtem Ziel hindurch, Fußgänger ohne bestimmtes Ziel machen hier dagegen kehrt.

### FEINDE

Während Sie Ihre Dynastie den Weg zum Ruhm beschreiten lassen, werden Sie vermutlich Bekanntschaft mit mehreren verschiedenen Feinden machen. In Pharaos gibt es folgende Feinde aus fremden Ländern:

Nubier  
Kuschiter  
Hethiter  
Hyksos  
Libyer  
Seevolk  
Kanaaniter  
Beduinen  
Mitanni



In Zeiten der Unruhe kann es auch zu Bürgerkriegen kommen, so dass Sie möglicherweise in einen Krieg mit ihren eigenen Landsleuten gezwungen werden.

Das Militär ist auch dafür zuständig, Ihre Stadt vor Angriffen gefährlicher Raubtiere zu schützen. Wenn Soldaten und Wächter auf Raubtiere stoßen, töten sie sie. Täten sie das nicht, könnten die Raubtiere die Bevölkerung der Stadt stark dezimieren. Halten Sie also stets Ausschau nach Hyänen, Krokodilen und Nilpferden.

## **KÖNIGREICHDIENST**

Manchmal benötigt der Pharao oder der Statthalter einer anderen Stadt zusätzliche Truppen, um eine Stadt gegen Angriffe zu verteidigen oder um ein fremdes Land zu erobern. Wenn Truppen aus Ihrer Stadt benötigt werden, zögern der Pharao und andere Städte nicht, Sie um die Entsendung von Soldaten zu bitten. Um dieser Aufforderung Folge zu leisten und Kompanien und Schiffe zu entsenden, stellen Sie dem Aufseher des Militärs einen Besuch ab und informieren ihn, welche Kompanien und Schiffe zur Verfügung gestellt werden sollen. Dann erteilen Sie ihm den Befehl, die gewählten Truppen zu entsenden. Der Aufseher der Politik kann ebenfalls Truppen und Kriegsschiffe in die Schlacht entsenden, wenn sie vom Aufseher des Militärs bereitgestellt wurden. Stehen mehrere Anforderungen für die gleiche Truppenart an, müssen Sie den Aufseher der Politik aufsuchen, um ihm mitzuteilen, welcher Anforderung Folge zu leisten ist.

## **AUFSEHER DES MILITÄRS**

Der Aufseher des Militärs wacht über die Aktivitäten von Armee und Seestreitkräften. Zwischen den Statusberichten für Armee und Seestreitkräfte können Sie hin- und herschalten, indem Sie auf den Button unten rechts klicken.

Der Statusbericht der Armee zeigt den Namen der Kompanie, die Anzahl der Soldaten in jeder Kompanie und deren Erfahrungsstufe an. Sie können jeder Kompanie einen Besuch abstatten, indem Sie auf den Button „Zur Kompanie“ klicken. Sie können der Kompanie auch den Befehl zur Rückkehr ins Fort erteilen oder sie für den Königreichdienst bereitstellen und entsenden.

Unten im Bildschirm finden Sie Informationen über den aktuellen Stand der militärischen Aktivitäten in Ägypten. Wenn Feinde auf dem Landweg im Anmarsch auf die Stadt sind oder wenn der Pharao oder eine andere Stadt die Hilfe Ihrer Armee angefordert hat, werden Sie hier darüber in Kenntnis gesetzt.

Der Statusbericht der Seestreitkräfte enthält ähnliche Informationen. Hier finden Sie eine Liste sämtlicher Kriegsschiffe und Informationen über den aktuellen Zustand der Besatzung und des Schiffsrumpfs. Klicken Sie auf den Button „Zum Schiff“, um einem bestimmten Kriegsschiff einen Besuch abzustatten. Hier können Sie auch ein Kriegsschiff für den Königreichdienst abstellen oder ihm den Befehl erteilen, in den Hafen zurückzukehren. Im Bericht finden Sie außerdem Informationen darüber, wie viele Transportschiffe in der Stadt stationiert sind.

Der Statusbericht über die Seestreitkräfte informiert Sie des Weiteren über Feinde, die auf dem Wasserweg nahen, sowie darüber, ob jemand die Hilfe Ihrer Seestreitkräfte angefordert hat.

## **WELTKARTE**

Wenn sich eine feindliche Armee oder Seestreitkraft nähert, sehen Sie dies auf der Weltkarte. Wenn Sie das Vorrücken des Feindes im Auge behalten, können Sie Ihre Verteidigungsstrategie besser planen. Auf ähnliche Weise können Sie die Bewegungen von Kompanien und Schiffen verfolgen, die Sie zur Unterstützung einer anderen Stadt oder des Pharaos entsandt haben.



# WERTUNGEN

**E**s genügt nicht, eine Stadt nur zu erbauen, man muss sie auch gut verwalten. Wertungen sind ein Qualitätsmaß für Städte. Alle Städte werden in vier Bereichen beurteilt: Kultur, Wohlstand, Monumente und Königreichdienst.

Der Bau von Monumenten ist meist die größte Herausforderung, aber manchmal muss die Stadt auch bestimmte Wertungen erzielen, um eine Mission erfolgreich abzuschließen. Diese Ziele werden in Missionsbeschreibungen angegeben.

## AUFSEHER DER WERTUNGEN

Der Aufseher der Wertungen verfolgt die aktuellen Wertungen der Stadt und berät Sie in Bezug auf Verbesserungsmöglichkeiten. Ihm sollten Sie öfter mal einen Besuch abstatten, um zu sehen, wie es um Ihre Stadt bestellt ist.

Der Aufseher der Wertungen stellt die Wertungen in Form von Zahlen und Säulen dar. Die Zahlen stehen für die genauen Werte, die Säulen dafür, wie weit Sie die Ziele laut Missionsbeschreibung bereits erfüllen. Prangt auf der Säule ein Kapitell, haben Sie das Ziel erreicht.

## KULTUR WERTUNG

Die Kultur-Wertung misst, wie viele Unterhaltungs-, Bildungs-, Gesundheits- und Religionseinrichtungen Ihre Stadt im Verhältnis zur Einwohnerzahl besitzt. Je mehr Einwohner eine Stadt hat, desto mehr von diesen Einrichtungen benötigen Sie, um eine hohe Kultur-Wertung beizubehalten.

Die beste Methode, die Kultur-Wertung einer Stadt zu fördern, ist, darauf zu achten, dass den Bürgern mehr als genug Unterhaltungs-, Bildungs-, Gesundheits- und Religionseinrichtungen zur Verfügung stehen. Statten Sie den Aufsehern der Unterhaltung, des Wissens, der Tempel und der Gesundheit einen Besuch ab, um festzustellen, ob es der Stadt an irgendeiner dieser Dienstleistungen fehlt.

Die Apotheke hat keinen Einfluss auf die Kultur-Wertung einer Stadt. Arztpraxen, Einbalsamierungshäuser und Zahnarztpraxen erhöhen diese jedoch.

## WOHLSTAND WERTUNG

Die Wohlstand-Wertung ist ein Maßstab für den Reichtum einer Stadt und der finanziellen Lage. Diese Wertung geht weit über die Beurteilung der Stadtkasse hinaus: Hierbei wird auch der Wohlstand der Bürger betrachtet, wobei Immobilienpreise, Arbeitslosigkeit und Ernährung berücksichtigt werden. Um die Wohlstand-Wertung einer Stadt möglichst hoch zu halten, versuchen Sie, Folgendes zu erreichen:



**Sorgen Sie dafür, dass die Stadt stets flüssige Geldmittel hat.** Schulden haben in der Regel negative Auswirkungen auf die Wohlstand-Wertung der Stadt. Wenn die Stadt jedoch aufgrund von Baukosten Schulden hat, ist die Wohlstand-Wertung davon nicht betroffen. Für Bauten verwendetes Geld ist nicht verloren, sondern in die Stadt investiert.

**Exportieren Sie mehr als Sie importieren.** Ist die Handelsbilanz der Stadt positiv (die Exporteinnahmen sind höher als die Importausgaben), erlebt die Wohlstand-Wertung einen Aufschwung. Ein Handelsdefizit verschlechtert diese Wertung.

**Sorgen Sie dafür, dass die Stadt jedes Jahr den Tribut zahlen kann.** Kann sie dies nicht, schadet dies nicht nur Ihren Beziehungen mit anderen im Königreich (siehe Königreich-Wertung), sondern auch der Wohlstand-Wertung. Achten Sie darauf, dass die Stadt zum Jahresende genügend Geld in der Stadtkasse hat, wenn es an der Zeit ist, den Tribut an das Königreich zu entrichten. Erwägen Sie auch eine Spende aus Ihren persönlichen Ersparnissen, wenn der Tribut nur so gezahlt werden kann. Weitere Informationen zum Thema „Persönliche Ersparnisse“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

**Sorgen Sie dafür, dass die Bürger Arbeit haben und die Arbeitsplätze besetzt sind.** Sowohl Arbeitslosigkeit als auch ein Mangel an Arbeitskräften schadet der Wohlstand-Wertung. Die Wohlstand-Wertung einer Stadt profitiert am meisten, wenn Sie die Arbeitslosenquote zwischen null und fünf Prozent halten.

**Zahlen Sie den Arbeitern hohe Löhne.** Wenn in der Stadt höhere Löhne bezahlt werden als anderswo im Königreich, schlägt sich das in der Wohlstand-Wertung nieder. Geringere Löhne schaden der Wohlstand-Wertung.

**Ernähren Sie die Bevölkerung abwechslungsreich.** Je mehr unterschiedliche Lebensmittel Sie Ihren Bürgern bieten, desto besser die Chancen auf eine hohe Wohlstand-Wertung.

**Unternehmen Sie etwas, um den Häuserbestand der Stadt zu verbessern.** Schlechte Wohnqualität schränkt die Wohlstand-Wertung einer Stadt erheblich ein. Ganz gleich, wie viele Nahrungsmittel und Arbeitsplätze die Stadt ihren Bürgern zur Verfügung stellt, wenn die Wohnungen nicht attraktiv sind, steigt die Wohlstand-Wertung nicht.

**Ermutigen Sie Arbeiter, sich zu Schreibern weiterzuentwickeln.** Wenn Sie einen relativ hohen Prozentsatz an Schreibern in der Bevölkerung haben, fördert dies Ihre Wohlstand-Wertung. Denken Sie jedoch daran, dass Schreiber nicht arbeiten, die Stadt muss also mehr Einwanderer anlocken, um die Arbeitskräfte zu ersetzen, die zu Schreibern aufsteigen.

Außerdem fördern ein Tempelkomplex, ein Senet-Haus und ein fertig gestelltes Monument die Wohlstand-Wertung einer Stadt.

Falls Sie Probleme haben, die Wohlstand-Wertung der Stadt zu erhöhen, sollten Sie die

Gegenstücke zu den aufgelisteten positiven Einflüssen überprüfen. Chronische Schulden, Handelsdefizite, ausgefallene Tributzahlungen, Probleme auf dem Arbeitsmarkt, geringe Löhne, mangelhafte Ernährung und schlechte Wohnqualität - all dies drückt auf die Wohlstand-Wertung.

### **KÖNIGREICH WERTUNG**

Die Königreich-Wertung beurteilt Ihre Beziehung zu anderen in Ägypten. Die beste Methode, diese Wertung zu erhöhen, ist es, sich ganz dem Dienst am Königreich zu verschreiben. Kommen Sie wann immer möglich den Anforderungen des Pharaos oder anderer Städte nach Waren oder militärischer Hilfe nach, und lassen Sie sich nicht breitschlagen, die Forderungen der Feinde des Königreichs zu erfüllen.

Achten Sie darauf, dass die Stadt jedes Jahr ihren Tribut zahlt, indem Sie dafür sorgen, dass die Stadtkasse am Jahresende genug Geld enthält. Wie viel Tribut die Stadt zu zahlen hat, hängt von ihrer Größe ab und davon, ob sie im vergangenen Jahr Gewinne gemacht hat. Ihre aktuelle Tributzahlung erfahren Sie vom Aufseher der Finanzen.

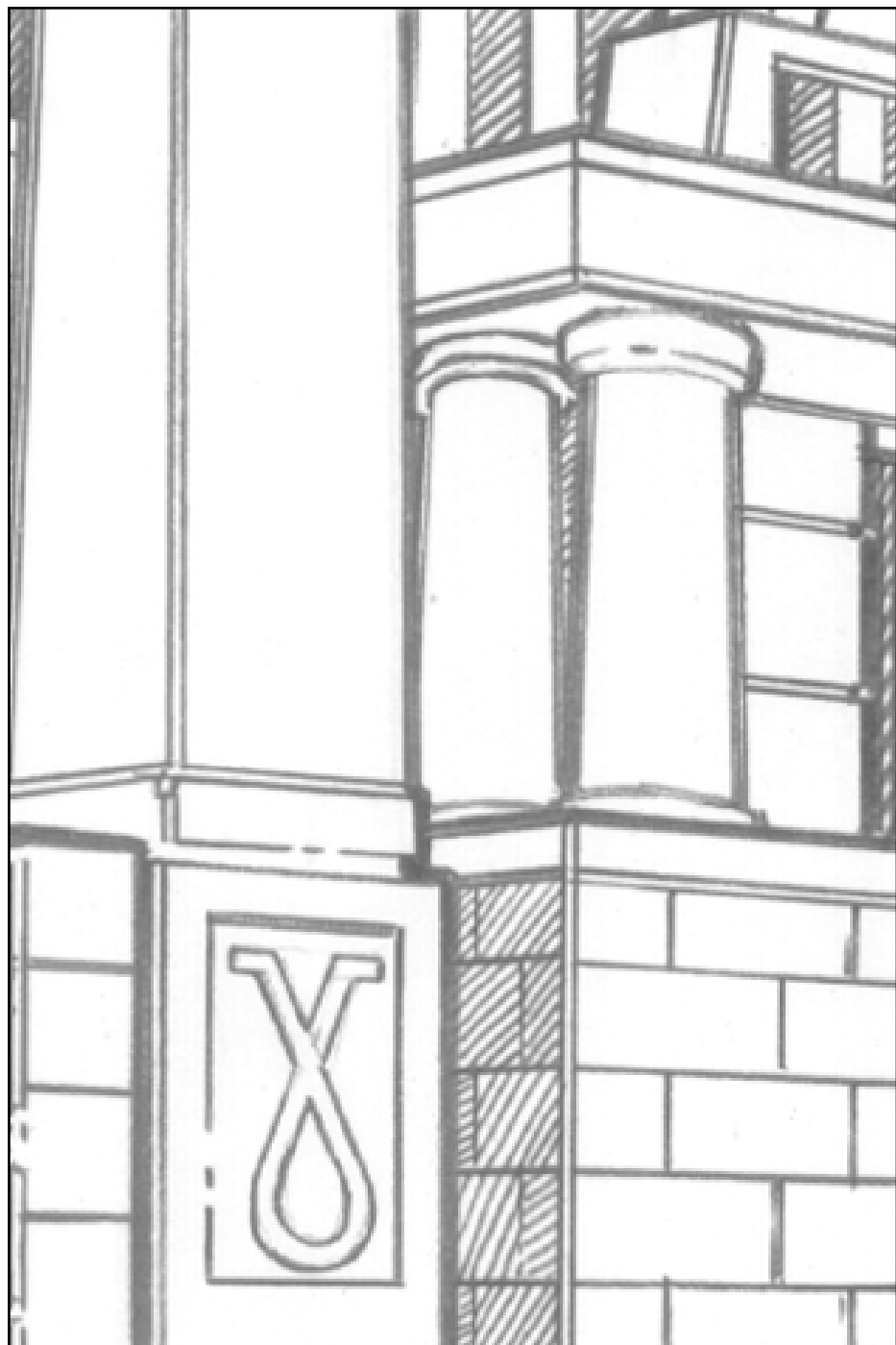
Passen Sie auf, dass Sie keine Schulden machen. Dies senkt die Königreich-Wertung. Wenn Sie Schulden machen, denken andere im Königreich, dass Sie die Großzügigkeit des Königreichs ausnutzen, und strafen Sie mit Missbilligung.

Sie können die Königreich-Wertung auch fördern, indem Sie Ihren Reichtum im Königreich verteilen. Hierzu können Sie aus Ihren persönlichen Ersparnissen Geschenke machen. Weitere Informationen zum Thema „Geschenke“ finden Sie im entsprechenden Abschnitt.

### **MONUMENT WERTUNG**

Die Monument-Wertung beurteilt sowohl Größe als auch Umfang von Monumenten in der Stadt und deren Fertigstellungsstufe. Wenn Sie alle erforderlichen Monumente fertig stellen und daran denken, diese mit allen erforderlichen Grabbeigaben für das Jenseits auszustatten, haben Sie bei dieser Wertung keinerlei Probleme.





# DIE VERWALTUNG IHRER STADT

**B**ei der Regierung einer Stadt gibt es viel zu beachten: Farmen, Gewerbe, Gesundheit und Wohlergehen der Bürger, Ihre Stellung im Königreich - die Liste ist schier endlos. Zum Glück haben Sie vielfältige Informationsquellen zur Verfügung, die Ihnen helfen, kluge Entscheidungen zu treffen.

## IHRE AUFSEHER

Ihre Aufseher haben stets die genauesten, aktuellsten Informationen über die Stadt. Ihnen sollten Sie häufig einen Besuch abstatten, um alles, was in der Stadt abläuft, im Griff zu behalten. Die Aufseher beliefern Sie nicht nur mit Informationen, sondern helfen auch bei der Verwaltung der Stadt.

## Aufseher der Arbeitskraft

Der Aufseher der Arbeitskraft informiert Sie über die Beschäftigungszahlen in den einzelnen Sektoren. Von ihm erfahren Sie, wie viele Arbeiter in Ihrer Stadt arbeitslos sind. Bei einem Mangel an Arbeitskräften informiert er Sie, an wie vielen Arbeitern es in den jeweiligen Bereichen mangelt.

Im Falle eines Arbeitskräftemangels können Sie den Aufseher der Arbeitskraft zum Einstellen von Prioritätsbereichen verwenden. Ohne festgelegte Prioritäten besetzt der Aufseher der Arbeitskraft die Stellen nach Gutdünken, meist bevorzugt er dabei die Nahrungsmittelproduktion. Wenn Sie möchten, dass er einen anderen Sektor zu seiner obersten Beschäftigungspriorität macht, klicken Sie in der Liste auf den betreffenden Sektor. Ein Bildschirm mit den Ziffern eins bis neun wird angezeigt. Ordnen Sie nun eine Prioritätsstufe zu, indem Sie auf eine der Ziffern klicken. Der Aufseher der Arbeitskraft besetzt dann die Stellen in der Reihenfolge der Prioritäten. Wenn Sie eine der Prioritäten ändern, werden die anderen Prioritätsbereiche entsprechend angepasst.

Der Aufseher der Arbeitskraft verfolgt außerdem das derzeitige jährliche Lohnniveau für jeweils zehn Arbeiter im Vergleich zum Lohnniveau in anderen Städten im Königreich.

## Aufseher des Militärs

Der Aufseher des Militärs wacht über die Aktivitäten beider Militärbereiche. In seinem Statusbericht der Armee erfahren Sie, wie viele Kompanien welcher Art Ihre Armee umfasst. Er verfolgt die Moral und die Erfahrungsstufe der Soldaten und kann sie zum Königreichdienst abordnen, falls der Pharao oder eine andere Stadt ihre Hilfe benötigt.

Sein Statusbericht über die Seestreitkräfte gibt Ihnen alle nötigen Informationen über die Kriegs- und Transportschiffe der Seestreitkräfte. Er informiert Sie über die Ermüdungsstufe der Besatzung der einzelnen Kriegsschiffe und die Stärke des Rumpfs. Außerdem kann er bei Bedarf Kriegsschiffe entsenden, um den Pharao oder andere Städte zu unterstützen.

Der Aufseher weiß auch stets, ob eine Invasion droht oder eine andere Stadt militärische Hilfe angefordert hat.

### **Aufseher der Politik**

Der Aufseher der Politik hilft Ihnen, gute Beziehungen zum Rest Ägyptens zu pflegen. Er ist stets über offene Forderungen nach Waren und Nahrungsmitteln informiert und lässt Sie wissen, wenn die Warenlager genug Ware enthalten, um der Forderung Folge zu leisten. Wenn Sie bereit sind, die geforderten Waren oder Nahrungsmittel zu versenden, hilft Ihnen der Aufseher der Politik, dafür zu sorgen, dass die Waren schnell entsandt werden.

Der Aufseher der Politik behält außerdem den Überblick über Ihre persönlichen Ersparnisse und Ihr Einkommen. Statten Sie ihm einen Besuch ab, um Ihr Gehaltsniveau anzupassen oder um einen Teil Ihrer Ersparnisse auszugeben. Weitere Informationen zum Thema „Gehalt“ und „Ersparnisse“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

### **Aufseher der Wertungen**

Der Aufseher der Wertungen verfolgt die aktuellen Wertungen der Stadt und berät Sie hinsichtlich Verbesserungsmöglichkeiten. Durch Anklicken dieser Wertungen erhalten Sie einen Hinweis darauf, wie sie verbessert werden könnten. Weitere Informationen zum Thema „Wertungen“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

### **Aufseher des Handels**

Der Aufseher des Handels überwacht die Gewerbestätten und Warenlager der Stadt und verfolgt Angebot, Nachfrage und Preise von Waren auf der ganzen Welt. Er weiß, welche Menge welcher Ware in der Stadt gelagert wird, und kann Sie darüber informieren, ob eine Ware importiert oder exportiert werden kann.

Der Aufseher des Handels beliefert Sie auch mit den aktuellen Informationen zum Zustand der einzelnen Gewerbebezüge. Statten Sie ihm einen Besuch ab, um die Gewerbe einer Stadt zu aktivieren oder deaktivieren oder um eine bestimmte Ware in den Warenlagern zu hamstern. Weitere Informationen zum Thema „Gewerbe“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Wenn eine Ware gehamstert wird, sammelt sie sich schnell in den Warenlagern an, da sie nicht verwendet werden darf. Das heißt, dass mit ihr kein Handel getrieben werden kann und die Basarkäuferinnen die Ware nicht für ihre Kunden beschaffen können. Wird ein Rohstoff gehamstert, gehen keine Lieferungen an den entsprechenden Produktionsbetrieb.

Um ein Gewerbe zu deaktivieren oder eine Ware zu hamstern, klicken Sie in der Liste des Aufsehers des Handels auf das gewünschte Objekt. Im angezeigten Fenster können Sie die entsprechenden Buttons auswählen.

Der Aufseher des Handels hilft Ihnen auch beim Aufbau der Handelsbeziehungen. Er stellt fest, welche Waren importiert und exportiert werden können. Sobald Sie beschlossen haben, mit einer Ware zu handeln, können Sie ihm einen Besuch abstatten und die Ware angeben, indem Sie darauf klicken. Sie können den Aufseher darüber informieren, wie viel in den Warenlagern der Stadt auf Vorrat gehalten werden sollte, oder sich auf seine Erfahrung verlassen und ihm den Import und Export von Waren und Nahrungsmitteln überlassen. Beim Importieren wird eine Ware so lange importiert, wie die Stadt die fest-

gelegte Menge nicht erreicht hat. Beim Exportieren wird eine Ware exportiert, wenn die Stadt mehr als die festgelegte Menge hat.

Weitere Informationen zum Thema „Handel“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

### **Aufseher der Silos**

Der Aufseher der Silos informiert Sie über die Stadtbevölkerung und deren Ernährungsgewohnheiten. Hier haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Bevölkerungsgrafiken: die Bevölkerung aufgeschlüsselt nach der Entwicklung, dem Alter und der Wohnsituation. „Bevölkerung - Geschichte“ zeigt die Schwankungen der Anzahl der Einwohner im Laufe der Zeit. „Zensus“ zeigt die Zusammensetzung der Bevölkerung nach Altersstufen. „Bevölkerung - Gesellschaft“ schlüsselt die Bevölkerung nach Wohnsituation auf.

Der Aufseher der Silos bespricht mit Ihnen auch absehbare Trends in der Bevölkerung je nach den aktuellen Zu- oder Abwanderungsbewegungen. Er informiert Sie, ob die Stadt genug Nahrungsmittel für ihre Bürger produziert und wie viel Nahrungsmittel in den Silos gelagert werden. Außerdem informiert er Sie über die Anzahl der Einwanderer, die während des vorangegangenen Monats angekommen sind, und er weiß, für wie viele Menschen Wohnungen frei sind.

### **Aufseher der Gesundheit**

Der Aufseher der Gesundheit informiert Sie über das Allgemeinbefinden der Bürger. Er hat Unterlagen über die Anzahl der Arzt- und Zahnarztpraxen, Apotheken und Einbalsamierungshäuser, die in der Stadt aktiv sind, und er weiß, ob in der Stadt irgendwelche akuten gesundheitlichen Probleme aufgetreten sind. Außerdem hält er Sie hinsichtlich der Forderungen der Bürger im gesundheitlichen Bereich auf dem Laufenden.

Wenn Sie mehr als genug Arztpraxen, Zahnarztpraxen und Einbalsamierungshäuser in der Stadt haben, erhöht dies auch die Kultur-Wertung. Weitere Informationen zum Thema „Kultur-Wertung“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Statten Sie ihm häufig einen Besuch ab, um zu gewährleisten, dass es in der Stadt genügend gesundheitliche Einrichtungen gibt. Da nicht jede Stadt Apotheken braucht, haben diese keine Auswirkungen auf die Kultur-Wertung.

### **Aufseher des Wissens**

Der Aufseher des Wissens informiert Sie über den Bildungsstand in der Stadt. Er weiß, wie viele Schreiberschulen und Bibliotheken aktiv sind und wie viele Menschen vorhandene Bildungseinrichtungen nutzen können. Er beurteilt, ob der Zugang zu Bildungseinrichtungen adäquat ist, und informiert Sie über Forderungen Ihrer Bürger nach neuen Bildungseinrichtungen. Indem Sie den Forderungen der Bürger hinsichtlich der Bildung gerecht werden, erhöhen Sie auch die Kultur-Wertung der Stadt.

### **Aufseher der Unterhaltung**

Der Aufseher der Unterhaltung weiß, wie viele Jongleur-, Musik- und Tanzbühnen in der Stadt aktiv sind. Außerdem informiert er Sie über die Anzahl der Senet-Häuser, die der

Bevölkerung Unterhaltung bieten. Er kann einschätzen, wie viele Menschen von den Bühnen der Stadt profitieren können, und beurteilt die Zufriedenheit der Bürger mit den Unterhaltungsmöglichkeiten, die ihnen zur Verfügung stehen. Außerdem kann er die Kultur-Wertung der Stadt verbessern helfen. Wenn er Sie informiert, dass die Bürger nicht genügend Zugang zu Unterhaltungseinrichtungen haben, sollten Sie mehr davon errichten, um die Wertung zu erhöhen.

### Aufseher der Tempel

Der Aufseher der Tempel weiß, welche Götter in der Stadt verehrt werden und ob die Stadt einen Schutzgott hat. Außerdem weiß er, ob die Götter zufrieden sind. Er informiert Sie über die Anzahl der funktionierenden Schreine, Tempel und Tempelkomplexe in der Stadt und darüber, ob die Menschen mehr Zugang zu religiösen Einrichtungen wünschen. Er kann Ihnen auch bei der Planung eines Fests helfen. Weitere Informationen zum Thema „Feste“ finden Sie im entsprechenden Kapitel. Die Kultur-Wertung einer Stadt wird verbessert, wenn die Bürger guten Zugang zu religiösen Einrichtungen haben.



### Aufseher der Finanzen

Der Aufseher der Finanzen wacht über Einnahmen und Ausgaben der Stadt. Zum Vergleich lassen sich seine Aufzeichnungen über das vergangene Jahr heranziehen. Hier können Sie auch einen neuen Steuersatz bestimmen und feststellen, welcher Prozentsatz der Bevölkerung derzeit für die Steuer registriert ist. Außerdem weiß er, wie viel mehr die Stadt einnehmen würde, wenn jeder Bürger steuerlich erfasst wäre.

### Aufseher der Monumente

Der Aufseher der Monumente versorgt Sie mit einer Liste der zum erfolgreichen Abschluss einer Mission erforderlichen Monumente und mit einem allgemeinen Statusbericht über aktive Monumentbauprojekte. Außerdem verwaltet er gegebenenfalls die Versorgung von Gräbern mit Grabbeigaben.

Ausführlichere Informationen über ein Monument erhalten Sie, indem Sie auf die Monumentbaustelle klicken, um dem Vorarbeiter des Baus einen Besuch abzustatten. Weitere Informationen zum Thema „Vorarbeiter des Baus“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

### SPEZIALKARTEN

Um mehr über einen bestimmten Aspekt der Stadt zu erfahren, ist ihre Betrachtung mit Hilfe der Spezialkarten recht sinnvoll. Spezialkarten können für die Stadtplanung entscheidend sein.

**Hauptaufseher**

Der Hauptaufseher, gewissermaßen der Aufseher der Aufseher, ist der wichtigste Aufseher der Stadt. Er arbeitet mit den anderen Aufsehern zusammen, um eine Zusammenfassung des Stadtstatus' in verschiedenen Bereichen zu ermitteln. Er macht Sie auf dringliche Probleme aufmerksam, die sofort angegangen werden müssen. Es ist sinnvoll, ihm einen Besuch abzustatten, wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, mit welchen Problemen Ihre Stadt konfrontiert ist. Er kann Ihnen bei der Entscheidung helfen, welche Maßnahmen am ehesten zur Stadtverbesserung beitragen.

Der Hauptaufseher kennt auch die neuesten Nilometer-Vorhersagen über die nächste Flut und deren Zeitpunkt. Außerdem ist er die Informationsquelle für die Stimmung in der Stadt. Sind die Bürger nicht zufrieden, informiert Sie der Hauptaufseher über diese Tatsache und die Gründe dafür.

**Spezialkarte „Wasser“**

Mit dieser Spezialkarte werden alle Ziehbrunnen und Zisternen sichtbar, ebenso die Wasserträger bei ihrer täglichen Arbeit.

Die Spezialkarte „Wasser“ ist farbkodiert und enthält Informationen über den Zugang zur Wasserversorgung in der Stadt. Hellblau zeigt das Vorhandensein von Grundwasser an. Hier können Sie Gebäude platzieren, die Zugang zu Grundwasser benötigen, wie z.B. Ziehbrunnen, Zisternen, Paläste und Wohnsitze. Dunkelblau markierte Flächen zeigen an, welche Häuser Zugang zu Brunnenwasser haben. Zugang zu sauberem Trinkwasser durch Wasserträger ist mit blauen Säulen markiert. Je höher die Säule, desto besser der Zugang.

**Spezialkarte „Risiken“**

Es gibt viele Probleme, die sich negativ auf das Wohlergehen einer Stadt auswirken können. Zum Glück können Sie jedoch gegen die meisten dieser Faktoren etwas unternehmen. Die Optionen der Spezialkarte „Risiken“ informieren Sie über diese Probleme und können als Entscheidungshilfe für Gegenmaßnahmen und zur Verhinderung von Problemen dienen.

In jeder dieser Spezialkarten sind die meisten Gebäude flach dargestellt und durch eine rote Säule ersetzt. Je höher und röter die Säule, desto größer ist die Gefahr.

**Feuer.** Die Spezialkarte „Feuer“ zeigt an, in welchen Gebäuden ein erhöhtes Brandrisiko besteht. Außerdem sehen Sie hier auf einen Blick, wo sich die Feuerwachen der Stadt befinden. Anhand dieser Informationen können Sie feststellen, ob ein bestimmtes Gebiet eventuell mehr Schutz benötigt.

**Kriminalität.** In jeder Stadt gibt es Wohngebiete, die problematischer sind als andere. Die Spezialkarte „Kriminalität“ informiert Sie darüber, wo Problembereiche sind und wo alles friedlich zugeht. Außerdem sind auf diesen Karten Polizeiposten und Gerichte eingezeichnet.



**Krankheit.** Das Schreckgespenst der Krankheiten kann Ihre Stadt jederzeit befallen. Die Spezialkarte „Krankheit“ zeigt Ihnen, wo Krankheitsherde verstärkt auftreten. Außerdem sind die Arztpraxen eingezeichnet, die dagegen ankämpfen.

**Malaria.** Mit Malaria infizierte Anopheles-Mücken leben in Sümpfen und in Wassernähe. Häuser in diesen Gegenden sind malariagefährdet. In der Spezialkarte „Malaria“ sehen Sie, welche Häuser besonders gefährdet sind und wo sich die Kräuterkundigen der Stadt befinden, die versuchen, eine Epidemie zu verhindern.

**Schäden.** Zwar sind die Bautechniken recht fortschrittlich, dennoch laufen manche Gebäude in der Stadt Gefahr, einzustürzen. In der Spezialkarte „Schäden“ sehen Sie, welche Gebäude am stärksten gefährdet sind. Außerdem sehen Sie hier die Architekten, die in der Stadt umherwandern und dieser Gefahr entgegenwirken.

### **Spezialkarte „Probleme“**

Die Stadt kann mit allen möglichen Problemen konfrontiert werden, und manchmal ist es schwierig, diesbezüglich Prognosen abzugeben. In der Spezialkarte „Probleme“ können Sie feststellen, welche Gebäude gefährdet sind, bevor der Problemfall eintritt.

Die Problem-Karte zeigt all die Gebäude der Stadt, die nicht richtig funktionieren. Im unteren Teil eines jeden Gebäudes finden Sie Icons, die anzeigen, an welchen Problemen es leidet. Wenn Sie den Mauszeiger auf ein inaktives Gebäude schieben, wird das Problem in einem Hilfe-Fenster beschrieben.

Die Problem-Karte zeigt all die Gebäude der Stadt, die kurz vor dem Einsturz stehen oder bald in Brand geraten können. Diese möglichen Gefahren werden für Wohngebäude und gewerbliche Gebäude angezeigt:

#### **Wohnungen**

Kurz vor der Verschlechterung (Rückentwicklung)

Hieraus wird bald ein Verbrecher kommen

Kurz vor der Malariainfektion

Kurz vor der Infektion mit Krankheiten

Infiziert

Leerstehend

#### **Gewerbestätte**

Keine Arbeitskräfte

Unzulängliche Arbeitskräfte

Geschlossen

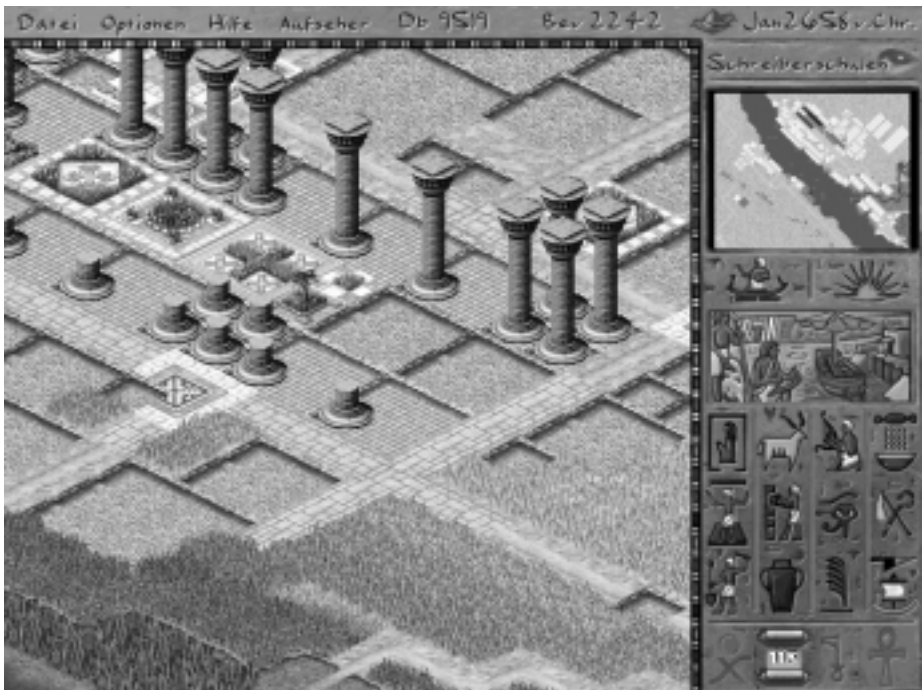
Rohstoffmangel

In der Spezialkarte „Probleme“ sehen Sie auch die Auslieferer, die ihre Waren nicht ausliefern können. Außerdem werden Vertreter der Beschäftigungsbereiche der Stadt angezeigt, die nach einsatzfähigen Arbeitern suchen. Fehlt es einem bestimmten Gebäude in der Stadt ständig an Arbeitskräften, sollten Sie ein Auge auf dessen Vertreter haben, um festzustellen, woran dies liegt.

### Spezialkarte „Unterhaltung“

Alle Bürger verlangen nach Unterhaltung, und manche bestehen sogar auf verschiedenen Arten von Unterhaltungsangeboten. In der Spezialkarte „Unterhaltung“ sehen Sie, welchen Zugang die Bewohner bestimmter Gebiete zu den einzelnen Unterhaltungsformen und insgesamt zu Unterhaltungseinrichtungen haben. Die Säulen auf den Häusern zeigen, welchen Zugang das Gebäude zu Unterhaltung hat. Je höher die Säule, desto besser der Zugang.

Die Gesamtkarte „Unterhaltung“ zeigt den Zugang zu Unterhaltungseinrichtungen insgesamt.



**Spezialkarten.** Spezialkarten verdeutlichen bestimmte Aspekte der Stadt. Diese Karte zeigt, welche Häuser Zugang zu einem Einbalsamierungshaus haben. Die Häuser werden flach dargestellt und durch Säulen ersetzt. Je höher die Säule, desto besser der Zugang zu einem Einbalsamierungshaus.

In der Spezialkarte „Gesundheit“ erfahren Sie, wo sich die Mitarbeiter des Gesundheitswesens befinden. Weitere Informationen zum Thema „Spezialkarte: Gesundheit“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

### Spezialkarte „Bildung“

Damit eine Stadt wirklich florieren kann, müssen ihre wohlhabenden Einwohner gebildet sein. In der Spezialkarte „Bildung“ sehen Sie, welche Häuser guten Zugang zu Schreiberschulen und Bibliotheken haben. Wie bei der Spezialkarte „Unterhaltung“ können Sie die Auswirkungen der Bildungseinrichtungen in einer Gesamtansicht oder nach Typ aufgeschlüsselt aufrufen.

### Spezialkarten „Gesundheit“

Die Optionen der Spezialkarte „Gesundheit“ zeigen (nach Typ aufgeschlüsselt), wie häufig die Wohnungen der Stadt von Mitarbeitern des Gesundheitswesens besucht werden. Hier können Sie Ihren Zahnärzten, Ärzten, Einbalsamierern und Kräuterkundigen bei ihrer täglichen Arbeit zusehen.

### Spezialkarte „Verwaltung“

Die Spezialkarte „Verwaltung“ deckt einige Dienstleistungen ab, die die Verwaltung der Stadt beeinflussen.

**Spezialkarte „Steuer“.** Welche steuermüden Bürger entgehen derzeit Ihren Steuereintreibern? Die Spezialkarte „Steuer“ zeigt, wer seine Steuern zahlt und wer sich drückt. Je höher die Säule, desto häufiger kommt an dem Gebäude ein Steuereintreiber vorbei. Der Münzstapel neben den Säulen zeigt an, wie viel Steuern in diesem Haus entrichtet wurden. Wenn Sie den Mauscursor auf die Münzen schieben, wird in der Maushilfe die genaue Steuersumme angezeigt, die hier eingetrieben wurde. Je nachdem, was Sie hier erfahren, können Sie weitere Steuereintreiberbüros in den Gegenden errichten, die kaum Steuern entrichten.

Denken Sie jedoch daran, dass häufige Besuche eines Steuereintreibers nicht bedeuten, dass ein Haus auch mehr Steuern entrichtet. Steuern werden erst bei Fälligkeit eingetrieben. Damit ein Haus monatlich seine Steuern zahlt, muss vor kurzem ein Steuereintreiber vorbeigegangen sein.

**Spezialkarte „Attraktivität“.** Die Spezialkarte „Attraktivität“ zeigt an, wo sich die attraktivsten Wohngebiete der Stadt befinden. Das Gebiet wird in farbigen Quadraten von braun bis goldfarben dargestellt. Die dunkelbraunen Quadrate zeigen an, welche Wohngebiete besonders unattraktiv sind. Goldfarbene Quadrate markieren die attraktivsten.

**Spezialkarte „Basarzugang“.** Die Spezialkarte „Basarzugang“ zeigt an, welche Wohnungen von einer

Basarhändlerin besucht werden. Außerdem zeigt sie die Positionen der Basare, Silos und Warenlager der Stadt.

**Spezialkarte „Sicherheit“.** Diese Spezialkarte zeigt alle Möglichkeiten an, die einer Stadt zu ihrer Verteidigung zur Verfügung stehen. Hier werden Polizeiposten, Forts, Verteidigungsanlagen, Kriegshäfen, Handelshäfen (Transporthäfen), Drillplätze und die Akademie angezeigt. Wenn Sie einen Tempelkomplex des Seth errichtet und diesem ein Orakel der Sachmet hinzugefügt haben, sehen Sie hier auch die Priester des Seth, die durch Ihre Straßen gehen. Weitere Informationen zum Thema „Orakel der Sachmet“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.

## ANSICHT

In der Stadtansicht schauen Sie zunächst gen Norden. Wenn Sie in eine andere Richtung blicken wollen, klicken Sie auf das Pyramiden-Symbol oben im Bildschirm neben dem Datum. Wenn Sie auf die rechte Seite der Pyramide klicken, wird die Stadt gegen den Uhrzeigersinn um 90 Grad gedreht. Wenn Sie auf die linke Seite der Pyramide klicken, wird die Stadt um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht. Klicken Sie auf die Mitte der Pyramide, um die Ansicht erneut gen Norden auszurichten.

Das Betrachten der Stadt aus einer anderen Perspektive kann recht nützlich sein, insbesondere dann, wenn man versucht, hinter ein großes Gebäude zu blicken.

## ÜBERSICHTSKARTE

In der Übersichtskarte wird ein größerer Teil der Stadt auf einmal angezeigt. Gebäude sind je nach ihrer Funktion farblich gekennzeichnet:

Straßen	Grau
Nahrung und Landwirtschaft	Hellgrün
Gewerbestätte	Rot
Unterhaltung	Hellblau
Religion	Dunkelviolett
Bildung	Gelb
Gesundheit	Weiß
Sicherheit und Wartung	Blau
Regierung	Lavendelblau
Militäreinrichtung	Orange
Verschönerung	Blaugrün
Monumente	Dunkelgrau
Mauern und Stadttore	Schwarz

Ein gelbes Rechteck in der Übersichtskarte zeigt, welche Gegend derzeit in der Ansicht zu sehen ist. Klicken Sie auf einen beliebigen Bereich der Übersichtskarte, um an eine neue Stelle zu springen.

### WELTKARTE



Button für die „Weltkarte“

Die Weltkarte zeigt Ihre Stadt zusammen mit anderen wichtigen Städten im Königreich. Offene Handelsrouten sind auf der Karte deutlich gekennzeichnet. Hier können Sie stets sehen, wo sich Armeen oder Seestreitkräfte gerade befinden, die auf dem Weg zu Ihrer Stadt sind. Auf ähnliche Weise können Sie die Bewegungen von Kompanien und Schiffen verfolgen, die Sie zur Unterstützung einer anderen Stadt oder des Pharaos entsandt haben.

### BÜRGER



Karte drehen

In Pharaos sind die Bürger damit beschäftigt, ihren alltäglichen Aufgaben nachzugehen. Wenn Sie auf einen der Bürger infoklicken, teilt er Ihnen jedoch mit, was er gerade tut oder worüber er gerade nachdenkt. Je länger Sie sich mit ihm unterhalten, desto mehr sagt er Ihnen auch.

Die Bürger teilen Ihnen dabei mit, was sie für besonders problematisch halten. Allerdings sind da nicht alle Bürger derselben Meinung. Aber immerhin, wenn z.B. Hunger das größte Problem in der Stadt ist, werden sich die meisten Bürger darüber beklagen, dass sie Hunger haben.

Wenn Sie weiter nachfragen, sagen sie Ihnen alles, was sie über die Stadt denken, und zwar in der Reihenfolge der Bedeutung.

Allerdings haben Ihre Bürger die beklagenswerte Neigung zum Übertreiben. Daher bekommen Sie so zwar einen guten Überblick über die vorherrschende Stimmung in der Stadt, die Aufseher sind jedoch weitaus zuverlässigere Informationsquellen. Bürger neigen eben dazu, sehr egoistisch zu denken.

### NACHRICHTEN



Button für die „Nachrichten“

Wenn sich etwas Bemerkenswertes in der Stadt oder sonst wo im Königreich ereignet, erhalten Sie eine Nachricht, die das Ereignis beschreibt. Einige Nachrichten sind dringend und erfordern schnelles Handeln Ihrerseits. Dabei könnte es sich um Forderungen des Pharaos oder anderer Städte handeln, oder vielleicht werden Sie darin auf einen bestimmten Problembereich in Ihrer Stadt aufmerksam gemacht.

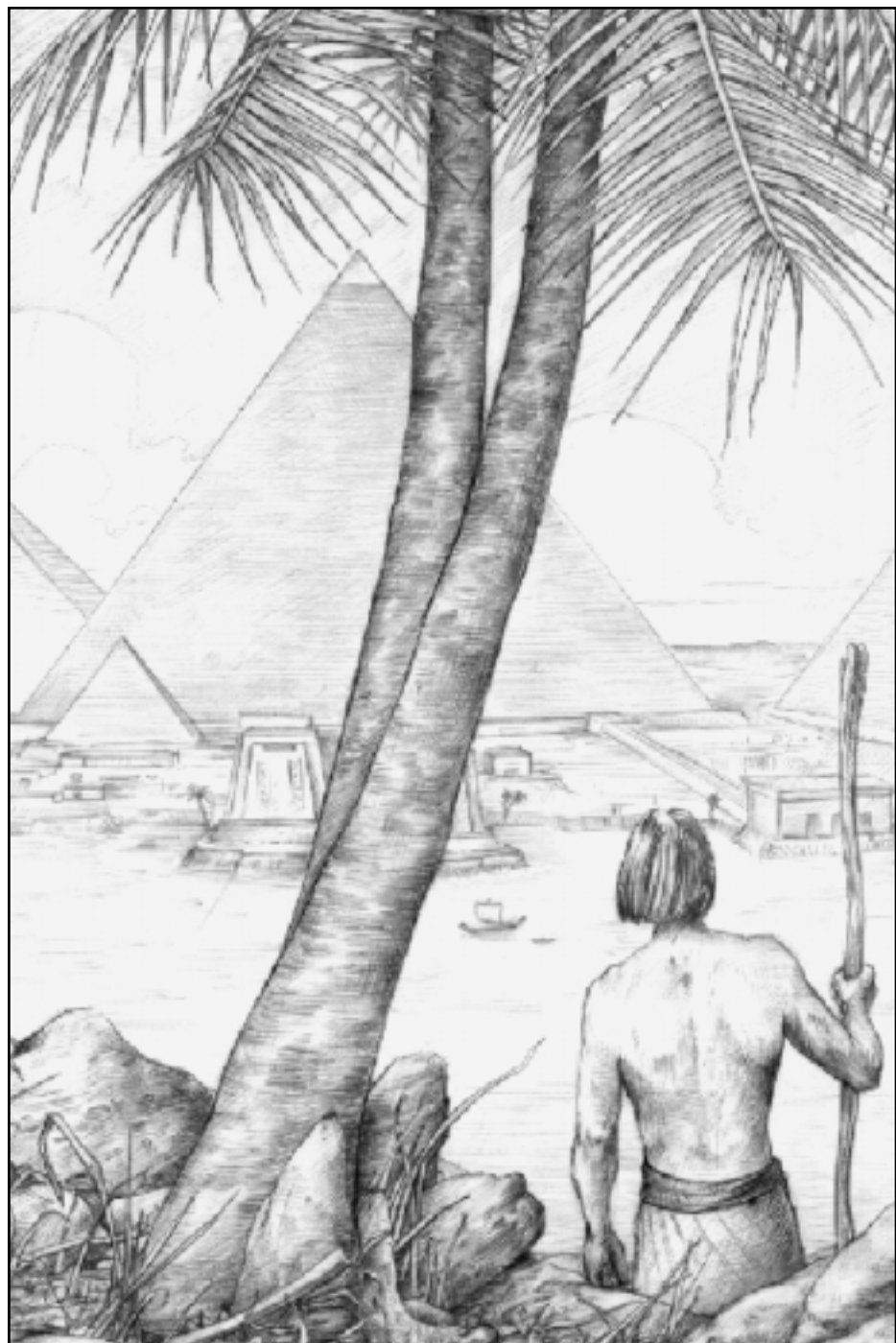
Wenn eine neue Nachricht ankommt, leuchtet der Button „Nachricht“ in der Steuerleiste auf. Wenn Sie auf den Button klicken, wird die Nachricht angezeigt. Ist die Angelegenheit besonders dringlich, wird die Nachricht direkt übermittelt und automatisch

auf dem Bildschirm angezeigt. Weist Sie die Nachricht auf ein Problem in der Stadt hin, können Sie in der Nachricht auf den Alarmglocke-Button klicken, um direkt in den Problembereich zu gehen.

Andere Nachrichten enthalten Informationen, die Ihnen helfen, die Stadt besser zu verwalten. Diese Nachrichten sind nützliche Richtlinien, die Sie über wichtige Spielkonzepte informieren und kurzfristige Ziele aufstellen. Durch das Erreichen der so übermittelten kurzfristigen Ziele können Sie eine Mission erfolgreich abschließen und mit dem nächsten Schritt fortfahren. Diese Nachrichten sind in der Nachrichtenliste mit einer blauen Schriftrolle markiert.

Infoklicken Sie auf den Titel der Nachricht in der Nachrichtenliste, um eine Nachricht zu löschen.





# EIN NEUES ÄGYPTEN BLÜHT AUF



Wie bereits Generationen von Ägyptern vor Ihnen stehen Sie am Rande der Wüste und blicken auf den Ort, den Sie als Heimat bezeichnen. Die Stadt breitet sich vor Ihnen aus: In der Mitte stehen majestätische Tempel zu Ehren der Götter, und in der Umgebung des mächtigen Palasts tummeln sich Diplomaten und gewöhnliche Bürger. Weiter entfernt vom Zentrum befinden sich die Wohngebiete der Wohlhabenden mit ihren Gärten, Plätzen und Statuen. In den Außenbezirken der Stadt befinden sich Gewerbestätten und Farmen. Hier werden die Waren und Nahrungsmittel hergestellt, die Ihre Bürger brauchen. Karawanen bahnen sich ihren Weg zu den geschäftigen Warenlagern, um exotische Waren aus fernen Ländern zu verkaufen. Im Hintergrund der Nil. Auf ihm sind mächtige Kriegsschiffe und einfache Fähren zu sehen.

Sie wenden der Stadt den Rücken zu und schauen auf eine immer größer werdende Pyramide, in der Ihre sterblichen Überreste dereinst liegen werden, wenn die Zeit gekommen ist, die Reise ins Schilffeld anzutreten. Künstler bemalen die Mauern der Pyramide mit der Geschichte Ihrer Familie, einer Geschichte, die vor Jahrhunderten begann. All die Mühe Ihrer Vorfahren ging diesem Augenblick voraus: einem vereinigten Ägypten mit Städten, die weltweit ohne Gleichen sind. Wie schwer muss es für Ihre Vorfahren gewesen sein, sich dem Ruhme Ägyptens zu verschreiben, wo dieser doch in so weiter Ferne lag.

Während Sie sich auf Ihre letzte Reise vorbereiten, können Sie sich sicher sein, dass all Ihre Vorfahren stolz auf Ihre Leistung sind. Dennoch wissen Sie nur allzu gut, dass Ägypten ohne die Mühen Ihrer Vorfahren nicht das wäre, was es heute ist. Mächtige Pyramiden bestehen aus einzelnen Steinen und große Nationen aus einzelnen Menschen, die sich alle einem gemeinsamen Ziel verschrieben haben. Wie die Pyramide jeden einzelnen Stein braucht, um vollständig zu sein, so war der Beitrag jedes einzelnen Menschen nötig, um Ägypten zu der Weltmacht zu machen, die es heute ist.





## ANMERKUNGEN DES ENTWICKLERS

**A**ie Jahrtausendwende naht, und irgendwie scheint es, als habe die aufregende und zugleich rätselhafte Zivilisation des alten Ägypten in der modernen Welt eine ganz neue Bedeutung erlangt. Diese bemerkenswerte Kultur, die stets ein wenig von Mystik und Romantik verschleiert war, scheint sich uns gerade erst aufzutun, mit ihren alten, aber dennoch ungelösten Fragen über unsere Stellung im Universum, über unser Woher und unser Wohin. Wie kommt es, dass diese seit langem tote Kultur eine solche Wirkung auf uns ausübt?

Könnte es sein, dass diese Faszination mit dem unvorstellbaren Alter dieser Kultur zu tun hat? Diese Kultur ist in der Tat so alt, dass die mächtigen Pyramiden schon längst Geschichte waren, als das Römische Reich entstand. Vielleicht gibt es auch einfach nur eine bestimmte Art von Magie, an die wir modernen Menschen trotz allem glauben, eben weil so vieles dieser erstaunlichen Kultur, deren große, wunderbaren Errungenschaften wir bis heute bewundern, im Dunkeln liegt. Ägypten hat den Zeitläuften getrotzt, aber auch der Neugier der Menschen. Heute, wo wir an der Schwelle zu einem neuen Jahrtausend stehen und uns so aufregende Fragen beschäftigen wie die, ob es Leben im Weltraum gibt, sind uns große Teile unserer eigenen Geschichte nach wie vor unbekannt, und es steht zu erwarten, dass sie für immer verschüttet bleiben werden.

Was wir über das alte Ägypten wissen, ist faszinierend, obwohl, oder vielleicht eher weil, jeder andere Bilder damit verbindet. Für manche Menschen verbinden sich damit Vorstellungen von verstaubten Wälzern und muffigen Museen. Die Macher einer einschlägigen Boulevardpresse finden darin Stoff, den sie für ihre Schlagzeilen aus den Fingern saugen, um uns von Treffen mit Außerirdischen und der Auferstehung der Toten zu berichten. Na ja, wir hoffen, dass wir mit Pharaos einiges zurechtrücken können! In diesem Spiel hängen Sie nicht vor Bildern abbröckelnder alter Ruinen oder lebloser Gemälde längst vergessener Pharaonen fest, aber Sie werden auch keine fliegenden Untertassen über den Pyramiden zu Gesicht bekommen, von schrecklichen Mumien, die eine Stadt terrorisieren, ganz zu schweigen. Was Sie in Pharaos erleben werden, ist der lebendige Alltag im alten Ägypten - oder zumindest unsere Version davon.

Stellt sich die Frage: Was ist unsere Version des Lebens in einer Stadt im alten Ägypten? Die enorme Herausforderung, eine riesige Bevölkerung zu unterhalten, deren Daseinszweck fast ausschließlich im Erbauen riesiger Monumente aus Lehmziegeln und Stein liegt, ist in Pharaos ein zentrales Thema, so wie sie sich für die Herrscher des alten Ägyptens stellte. Was den Bau der mächtigen Pyramiden, Sphinxen und anderen Bauwerke jedoch erst möglich machte, war das enorme Geschick der Pharaonen, diese riesigen Menschenmassen zu organisieren

und zu koordinieren. Dieser zentrale Aspekt des Lebens im alten Ägypten ist ein wichtiger Bestandteil von Pharao, und etwas, mit dem sich, wie ich meine, die meisten Strategiespieler werden identifizieren können.

In unserem Spiel - wie auch im alten Ägypten - ist der Bau von Monumenten wie großen Pyramiden (oder auch kleineren Pyramiden) ein komplizierter Vorgang, der in mehreren Schritten absolviert werden muss. Hierzu muss Stein abgebaut oder importiert werden, oder es müssen Ziegel aus Lehm und Stroh hergestellt werden, dann müssen die Bauern diese Materialien an die Baustelle befördern. Hier werden sie von Steinmetzen und Maurern mit Unterstützung von Zimmerleuten verarbeitet. Stück für Stück wächst das Monument. Zuzusehen, wie eine Pyramide oder ein anderes Monument zentimeterweise immer höher in den Himmel wächst und wie sich eine ganze Bevölkerung von Arbeitern, Schreibern und Bauern dafür abmüht, ist eine wirklich konstruktive Spielerfahrung, die sonst allzu häufig zugunsten von zerstörerischen Aktivitäten vernachlässigt wird. Wir hoffen, das Ganze macht Ihnen genauso viel Spaß wie uns.

Ein weiteres Kernelement des Spielmodells von Pharao ist das landwirtschaftliche System. Die Ägypter waren für die Nahrungsmittelerzeugung auf einen sehr schmalen Streifen fruchtbareren Landes beschränkt, der von Tausenden von Quadratkilometern unfruchtbarer, lebensfeindlicher Wüste umgeben war. So nutzten die alten Ägypter viele Nahrungsquellen, wie z.B. Wild, Fisch und Zuchtrinder. All dies haben wir auch in das Spiel aufgenommen. Damit ihre Kultur jedoch wirklich florieren konnte, mussten ägyptische Bauern einige ungewöhnliche und innovative Anbautechniken meistern, um die reiche, fruchtbare Erde (das so genannte „schwarze Land“) voll auszunutzen, die der Nil jedes Jahr bei der Überschwemmung ablagerte. Im Lauf der Zeit war fast jeder Aspekt der ägyptischen Kultur in irgendeiner Weise mit diesem jährlichen Zyklus verbunden, und während mehrerer Monate im Jahr (wenn die Felder vollständig mit Wasser bedeckt waren) leisteten die meisten Bauern ihren Beitrag zum Bau der großen Monumente.

Die weiter nördlich gelegenen Städte Unterägyptens wurden von der Überschwemmung später im Jahr erreicht. Wenn es in Afrika eine Dürrezeit gab (oder Osiris unzufrieden war), blieb die Überschwemmung aus. So baute man „Nilometer“, um bei der Vorhersage der jährlichen Flut zu helfen, und man errichtete riesige Silos, um die große jährliche Ernte zu lagern. Riesige Bewässerungsanlagen wurden gebaut, um die Segnungen der Flut so weit wie möglich zu verbreiten, und natürlich waren die Priester stets sehr bemüht, Osiris zufrieden zu stellen.

In Pharao können Sie diese einzigartige Lebensweise aus erster Hand erleben. Wir haben all diese Prinzipien in ein detailliert ausgestattetes, aber leicht erlernbares Landwirtschaftssystem einfließen lassen. Ich könnte mich noch seitenweise über die Geschichte auslassen, die hinter jedem Aspekt des Spiels steht, aber ich glaube, ich tue besser daran, das Spiel für sich sprechen zu lassen.

Aber noch ein letzter Hinweis sei mir gestattet: Häufig neigt man dazu, den Erfolg eines wirklich tollen Spiels (falls Sie es noch nicht erraten haben sollten: Wir halten Pharao für ein solches!) der Arbeit eines einzigen „Visionärs“ oder „Stars“ zuzuschreiben. Vielleicht sind Abhandlungen wie diese Anmerkungen des Entwicklers typisch dafür ... hierüber will ich mir kein Urteil erlauben.

Was ich allerdings sehr gut beurteilen kann, ist die Tatsache, dass Pharao auf keinen Fall möglich gewesen wäre ohne die außergewöhnliche Kreativität der gesamten Entwicklungsabteilung hier bei Impressions. Natürlich war es meine Aufgabe (und sie hat mir große Freude bereitet!), die Grundlage dessen zu schaffen, was Pharao werden sollte, und eine gewisse (hoffentlich sanfte) Führung zu bieten, um das Projekt auf einer Linie zu halten, tatsächlich aber sind es die Grafiker, die Programmierer, die Producer, die Musiker, die Sound-Designer, die Spieletester und die Texter hier bei Impressions, die Spiele wie Pharao erst wirklich zum Leben erwecken. Jeder bringt dabei seine eigene Note mit ein, und doch bleiben wir alle dem Charakter dessen treu, woran wir gemeinsam arbeiten. Ist ein Projekt wie dieses hier erst einmal auf dem Weg, entwickelt es aber auch ein regelrechtes Eigenleben (von dem eine großartige Faszination ausgeht!).

Pharao wurde zwar größtenteils von einem bestimmten „harten Kern“ von Personen entwickelt und ausgetüftelt, aber bis ein Spiel wirklich aus unserem Studio herausgegeben wird, hat fast jeder bei Impressions - auch Mitglieder aus anderen Projektteams - etwas dazu beigetragen. Pharao ist ein Spiel, das von Impressions geschaffen wurde und auf das Impressions stolz ist - und eines, von dem ich hoffe, dass es Sie jahrelang unterhalten und informieren wird.

Chris Beatrice  
Cambridge, Massachusetts  
1. September 1999



# **ANHANG I : GEBÄUDELISTE**

## ANHANG I: GEBÄUDELISTE

Die folgende Tabelle enthält eine Liste sämtlicher Gebäude, die Sie in Pharao errichten können, mit Ausnahme von Monumenten und Wohngebäuden. Hier der Symbolschlüssel:



**Kosten.** Hohe Münzstapel zeigen hohe Baukosten an. Niedrige dagegen zeigen an, welche Gebäude die Stadtkasse weniger stark belasten.



**Mülleimer** kennzeichnen die Gebäude, die sich negativ auf die Attraktivität einer Gegend auswirken. Je mehr Mülleimer angezeigt werden, desto stärker der negative Einfluss.









































**Blumen** kennzeichnen die Gebäude, die sich positiv auf die Attraktivität einer Gegend auswirken. Besonders stark zur Attraktivität beitragende Gebäude sind mit mehreren Blumen markiert.




































Bei manchen Gebäuden besteht Brandgefahr. Sie werden durch eine Flamme gekennzeichnet.


































































Manche Gebäude neigen besonders zum Einstürzen und bedürfen der Instandsetzung durch einen Architekten. Sie sind mit einem Hammer gekennzeichnet.


































Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleistenposition/ Andere
 Akademie		20		 	 <b>Militäreinrichtung.</b> Durch eine Ausbildung an der Akademie wird die Erfahrung der Soldaten erhöht.
 Apotheke		5			 <b>Gesundheit und Hygiene</b>
 Architektenbüro		5			 <b>Öffentliche Einrichtung</b>
 Musikpavillon		12			 <b>Unterhaltungseinrichtung.</b> Hier finden Sie eine Bühne für Musiker und eine für Jongleure. Muss auf einer Kreuzung platziert werden.
 Basar		5	 		 <b>Lagerung &amp; Vertrieb.</b> Ihre Bürger finden es zwar nicht attraktiv, direkt am Basar zu wohnen, die Nähe des Basars ist aber durchaus wünschenswert.
 Bühne		8			 <b>Unterhaltungseinrichtung.</b> Hier finden Sie nur eine Jongleurbühne. Muss auf einer Kreuzung platziert werden.
 Brauerei		12	  		 <b>Gewerbstätten.</b> Benötigt einen Gerstenvorrat für die Bierherstellung.




























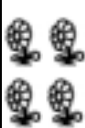




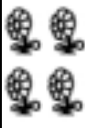











































Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleistenposition/ Andere
 Mauergilde		10			 Gewerbestätte
 Gewerbestätte		12			 Gewerbestätte. Hier werden aus Ton und Stroh Ziegel hergestellt.
 Brücke		-			 Öffentliche Einrichtung. Die Kosten sind pro Brückenabschnitt angegeben - die maxi- male Länge beträgt vier Abschnitte.
 Zimmermannsgilde		8			 Gewerbestätte. Benötigt eine Lieferung Holz, um Rampen und Gerüste bauen zu können.
 Rinderfarm		12			 Nahrung und Landwirtschaft. Benötigt Stroh als Viehfutter.
 Wagenbaubetrieb		30			 Militäreinrichtung. Benötigt Holz für den Wagenbau.
 Tongrube		8			 Gewerbestätte: Rohmaterial.




























Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleistenposition/ Andere
 Konservatorium		8			 <b>Unterhaltungseinrichtung.</b> Hier werden Musiker für Aufführungen in Musikpavillons und Pavillons ausgebildet.
 Gericht		10			 <b>Öffentliche Einrichtung.</b> Hier wird ein Teil der Stadtkasse aufbewahrt.
 Tanzschule		10			 <b>Unterhaltungseinrichtung.</b> Hier werden Tänzerinnen für Aufführungen auf Tanzbühnen, die man nur in Pavillons findet, ausgebildet.
 Zahnarztpraxis		2			 <b>Gesundheit und Hygiene.</b> Hat keine Auswirkung auf Gesundheitszustand in der Stadt. Trägt zur Attraktivität einer Wohngegend bei.
 Dock		12		 	 <b>Lagerung und Vertrieb.</b> Muss an einer geraden Küste an einer für die Schifffahrt erreichbaren Stelle errichtet werden.
 Farm		10			 <b>Nahrung und Landwirtschaft.</b> Es gibt Gersten-, Kichererbsen-, Feigen-, Flachs-, Getreide-, Salat- und Granatapfelfarmen. Nur für Wiesenfarmen werden Mitarbeiter benötigt.
 Fährhafen		5			 <b>Öffentliche Einrichtung.</b> Fährhäfen müssen in Paaren auf gegenüberliegenden Seiten eines Flusses platziert werden.

Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleitenposition/ Andere
 Festplatz		-			 <b>Religiöse Einrichtung.</b> Ohne einen Festplatz können Sie keine Feste veranstalten.
 Feuerwache		6			 <b>Öffentliche Einrichtung</b>
 Fischerhafen		6			 <b>Nahrung und Landwirtschaft.</b> Muss an einer geraden Küste an einer für die Schifffahrt erreichbaren Stelle errichtet werden.
 Fort		-			 <b>Militäreinrichtung.</b> Es gibt Infanterie-, Bogenschützen- und Wagenlenkerforts.
 Garten		-			 <b>Öffentliche Einrichtung: Verschönerung</b>
 Stadtter		-			 <b>Militäreinrichtung</b>
 Silo		12			 <b>Lagerung &amp; Vertrieb</b>

Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleistenposition/ Andere
 Jagdhof		6			 Nahrung und Landwirtschaft
 Bewässerungsgraben		-			 Nahrung und Landwirtschaft
 Juwelier		12			 Gewerbestätte
 Jonglierschule		5			<b>Unterhaltungseinrichtung.</b> Hier werden Jongleure für Aufführungen auf Bühnen, in Musikpavillons und Pavillons ausgebildet. 
 Bibliothek		30			<b>Bildungseinrichtung.</b> Benötigt einen Grundbestand an Papyrus für den Bau und ständige Papyruslieferungen für den Betrieb. 
 Wohnsitz: Dynastie		-			<b>Öffentliche Einrichtung.</b> Muss teilweise auf Grasland stehen. Hier werden die persönlichen Ersparnisse aufbewahrt. 
 Wohnsitz: Familie		-			<b>Öffentliche Einrichtung.</b> Muss teilweise auf Grasland stehen. Hier werden die persönlichen Ersparnisse aufbewahrt. 























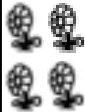







Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleitenposition/ Andere
 Persönlicher Wohnsitz		-			 <b>Öffentliche Einrichtung.</b> Muss teilweise auf Grasland stehen. Hier werden die persönlichen Ersparnisse aufbewahrt.
 Kupfermine		10			 <b>Gewerbestätte:</b> Rohmaterial. Muss an felsiges Gebiet angrenzen, das durch Metallzerbrocken gekennzeichnet ist.
 Edelsteinmine		8			 <b>Gewerbestätte:</b> Rohmaterial. Muss an felsiges Gebiet angrenzen.
 Goldmine		12			 <b>Gewerbestätte:</b> Rohmaterial. Muss an felsiges Gebiet angrenzen, das durch Metallzerbrocken gekennzeichnet ist.
 Einbalsamierungshaus		8			 <b>Gesundheit und Hygiene.</b> Benötigt einen Leinenvorrat für den Betrieb.
 Großstadtpalast		30			 <b>Öffentliche Einrichtung.</b> Ein Teil des Palasts muss auf Grasland stehen. Wird zum Eintreiben von Steuern benötigt. Hier wird ein Teil der Stadtkasse aufbewahrt.
 Kleinstadtpalast		25			 <b>Öffentliche Einrichtung.</b> Ein Teil des Palasts muss auf Grasland stehen. Wird zum Eintreiben von Steuern benötigt. Hier wird ein Teil der Stadtkasse aufbewahrt.


Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleistenposition/ Andere
 Dorfpalast		20			 <b>Öffentliche Einrichtung.</b> Ein Teil des Palasts muss auf Grasland stehen. Ein Palast wird zum Eintreiben von Steuern benötigt. Hier wird ein Teil der Stadtkasse aufbewahrt.
 Papiruswerkstatt		12			 <b>Gewerbestätte.</b> Hier wird Schilf zu Papyrus verarbeitet.
 Pavillon		20			 <b>Hier finden Sie jeweils eine Bühne für Musiker, Jongleure und Tänzerinnen.</b> Muss auf einer Kreuzung platziert werden.
 Arztpraxis		8			 <b>Gesundheit und Hygiene</b>
 Platz		-			 <b>Öffentliche Einrichtung:</b> Verschönerung. Muss auf einer gepflasterten Straße errichtet werden.
 Polizei-posten		6			 <b>Öffentliche Einrichtung</b>
 Töpferei		12			 <b>Gewerbestätte.</b> Hier wird Ton zu Geschirr verarbeitet.
 Granitsteinbruch		12			 <b>Gewerbestätte: Rohmaterial.</b> Muss an felsiges Gebiet angrenzen.





















Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleistenposition/ Andere
 Kalksteinbruch		12			 Gewerbestätte: Rohmaterial. Muss an felsiges Gebiet angrenzen.
 Einfacher Steinbruch		12			 Gewerbestätte: Rohmaterial. Muss an felsiges Gebiet angrenzen.
 Sandsteinbruch		12			 Gewerbestätte: Rohmaterial. Muss an felsiges Gebiet angrenzen.
 Drillplatz		10		 	 Militäreinrichtung
 Schilfsammelstelle		8			 Gewerbestätte: Rohmaterial.
 Straßensperre		-			 Öffentliche Einrichtung
 Schreiberschule		10			 Bildungseinrichtung. Benötigt Papyrus, um zu funktionieren.

Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleitenposition/ Andere
 Senet-Haus		25	 	 	 <b>Unterhaltungseinrichtung.</b> Benötigt Bier für den Betrieb.
 Werft		20	   	 	 <b>Gewerbestätte.</b> Benötigt einen Vorrat an Holz, um Schiffe zu bauen und zu reparieren (außer Fischerboote).
 Schrein		-			 <b>Religiöse Einrichtung.</b> Schreine können Osiris, Re, Ptah, Seth oder Bastet geweiht sein.
 Statue, groß		-	  		 <b>Öffentliche Einrichtung:</b> Verschönerung
 Statue, mittel		-	 		 <b>Öffentliche Einrichtung:</b> Verschönerung
 Statue, klein		-			 <b>Öffentliche Einrichtung:</b> Verschönerung



Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleistenposition/ Andere
 Steinmetzgilde		12			 Gewerbestätte
 Warenlager		6		 	 Lagerung & Vertrieb
 Steuereintreiberbüro		6			 Öffentliche Einrichtung. Zum Eintreiben von Steuern braucht die Stadt einen Palast. Hier wird ein Teil der Stadtkasse aufbewahrt.
 Tempelkomplex   Altar   Orakel	    	50			 Religiöse Einrichtung. Maximal ein Tempelkomplex pro Stadt. Tempelkomplexe können Osiris, Re, Ptah, Seth oder Bastet geweiht sein, Orakel und Altäre sind niedrigeren Göttern geweiht.
 Tempel		8			 Religiöse Einrichtung. Kann Osiris, Re, Ptah, Seth oder Bastet geweiht werden.

Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleistenposition/ Andere
 Turm		6	  		 <b>Militäreinrichtung.</b> Erhält Wachen vom Drillplatz. Türme werden auf Mauern errichtet.
 Transporthafen		5		 	 <b>Militäreinrichtung.</b> Muss an einer geraden Küste an einer für die Schifffahrt erreichbaren Stelle errichtet werden.
 Mauer		-			 <b>Militäreinrichtung</b>
 Kriegshafen		15	 	 	 <b>Militäreinrichtung.</b> Muss an einer geraden Küste an einer für die Schifffahrt erreichbaren Stelle errichtet werden.
 Wasserheber		5			 <b>Nahrung und Landwirtschaft.</b> Muss an einem geraden Uferstreifen oder an Überschwemmungsland angrenzend errichtet werden.
 Zisternen		5			 <b>Gesundheit und Hygiene.</b> Muss auf Grasland errichtet werden.
 Waffenschmiede		12			 <b>Militäreinrichtung.</b> Benötigt Kupfer für die Waffenherstellung.

Gebäude	Kosten	Benötigte Mitarbeiter	Auswirkung auf Attraktivität	Risiken	Steuerleistenposition/ Andere
 Weberei		12			 Gewerbestätte. Benötigt Flachs für die Leinenherstellung.
 Ziehbrunnen		-			 Gesundheit und Hygiene. Muss auf Grasland errichtet werden.
 Holzfällerlager		8	 		 Gewerbestätte: Rohmaterial.
 Arbeiterlager		20			 Nahrung und Landwirtschaft

**ANHANG 2 :  
EIN ABRISS DER  
ÄGYPTISCHEN  
GESCHICHTE**

## EINFÜHRUNG

Zunächst einmal möchten wir Sie noch um etwas Geduld bitten, damit wir Ihnen Sinn und Zweck dieses Anhangs erläutern können. Die Kultur, die wir als „das alte Ägypten“ bezeichnen, überdauerte Tausende von Jahren. Ziel dieses Anhangs ist es nicht, eine umfassende Geschichte des alten Ägypten zu schreiben - wenn wir das auch nur versuchen wollten, würde das Handbuch nicht mehr in die Schachtel passen! Unser Ziel besteht vielmehr darin, Ihr Interesse für diese aufregende Kultur zu wecken. Außerdem möchten wir Pharao in einen größeren Kontext stellen, damit Sie Ereignisse im Spiel mit den historischen Tatsachen in Verbindung bringen können. Und schließlich möchten wir einige der Themen und Ideen vorstellen, die mit zu unserer Begeisterung für diese Kultur beigetragen haben. Also, dann wollen wir mal ... .



## EINIGE HINWEISE ZUR GEOGRAPHIE

Die alten Ägypter haben ihr Land in zwei Teile aufgeteilt - in Ober- und Unterägypten. Diese beiden Begriffe beziehen sich nicht etwa auf die Himmelsrichtungen, sondern vielmehr auf den Verlauf des Nils und die Höhenlage des Gebiets. Oberägypten ist die südlich gelegene Region und heißt so, da sie der Nilquelle besonders nah ist. Das Gebiet liegt also flussaufwärts und somit höher. Unterägypten besteht vornehmlich aus der Region des Nildeltas und trägt diesen Namen, weil dieses Gebiet am weitesten von der Nilquelle entfernt flussabwärts liegt. Außerdem liegt das Gebiet weniger hoch über dem Meeresspiegel.

Das vorherrschende geografische Merkmal des alten Ägypten war eine riesige Wüste, die der Nil durchtrennte. Der Nil bildete eine fruchtbare Schneise quer durch Ägypten, und die Mehrzahl der Menschen lebte am Fluss. Die Ägypter bezeichneten die Wüste als „deschret“, das „rote Land“, das Land entlang des Nils dagegen als „kemet“, das „schwarze Land“. Diesen Namen benutzten sie auch für ihre Heimat.

Der Großteil der ägyptischen Bevölkerung lebte im schwarzen Land entlang des Nils. Hier konnte sie Farmen errichten. Die Wüste war aber nicht völlig leblos. Zur damaligen Zeit jagten die Ägypter verschiedene Wildtiere, die im Strauchwerk der Wüste Unterschlupf und Nahrung fanden.

Die besonderen geografischen Eigenschaften Ägyptens begünstigten seine frühe



Entwicklung. Von Natur aus war Ägypten auf drei Seiten geschützt. Die Wüste, das Mittelmeer im Norden und das Rote Meer im Osten bildeten natürliche Schutzwälle gegen seine Feinde. Die Kalksteinklippen entlang des Niltals unterstützten die Verteidigung im Osten und Westen. Im Süden befand sich Nubien, doch während der Frühzeit Ägyptens ging von dem Land im Süden keinerlei Bedrohung aus.

Da man sich kaum Sorgen um eine Invasion machen musste, konnte Ägypten seine Infrastruktur und Wirtschaft entwickeln, die es dieser Kultur ermöglichten, so lange zu überdauern. Schon wenige hundert Jahre nach der ersten Vereinigung begann Ägypten mit militärischen Eroberungen im Ausland und errichtete Festungen, um seine Grenzen zu schützen. Als andere Kulturen dann seetaugliche Schiffe entwickelten, boten die natürlichen Gegebenheiten nicht mehr denselben Schutz wie zuvor. Doch zu dieser Zeit waren die Ägypter schon in der Lage, sich selbst zu schützen.

Ein Hinweis zu den Zeitangaben: Historikern ist es anhand von Papyri und anderen uralten Quellen gelungen zu rekonstruieren, in welcher Reihenfolge die Pharaonen regierten und wie lange sie an der Macht blieben. Allerdings ist die genaue Regierungszeit bestimmter Pharaonen noch immer umstritten. Daher weichen die Daten in verschiedenen Quellen voneinander ab, und die hier angegebenen Zeiträume stimmen möglicherweise nicht ganz mit anderen Büchern und Artikeln, die Sie bereits über das alte Ägypten gelesen haben, überein.

Und noch etwas: Seit über 7500 Jahren leben Menschen am Nil. Während dieser enorm langen Zeit haben sich die Ortsnamen natürlich geändert. In diesem Text werden die Namen verwendet, die man im alten Ägypten benutzte. In Klammern finden Sie dann die vertrauteren klassischen Namen.



## **DIE PRÄDYNASTISCHE ZEIT**

### **5500 3000 v. CHR.**

Das Zeitalter, bevor die Pharaonen an die Macht kamen, wird als prädynastische Zeit bezeichnet. Verschiedene Kulturen entwickelten sich während dieser Zeit an den fruchtbaren Ufern des Nils. In Unterägypten lebten einige Gruppierungen in der Gegend von Merimda, nördlich jenes Orts, der als Men-nefer (Memphis) bekannt werden sollte. Eine weitere Kultur bildete sich in der Fayum-Region heraus. Im Süden, in Oberägypten, entstanden Kulturen in der Nähe von Abydos, und mehrere in Naqada bzw. Nubt.

Einige dieser kleinen Kulturen wiesen bereits Merkmale der altägyptischen Kultur auf. Um das Jahr 5500 v. Chr. war die Landwirtschaft zur wichtigsten Nahrungsquelle geworden, insbesondere im Süden, also in Oberägypten. Man baute Weizen und Gerste an und lagerte das Getreide in Silos unterschiedlicher Größe und Form.

Um die Bauernhöfe breiteten sich Dörfer aus.

Die Begräbnisriten entwickelten sich ebenfalls zu einer vertrauten Form. Die Toten wurden auf Friedhöfen außerhalb der Dörfer beerdigt, weit weg von den Lebenden und von fruchtbarem Land. Werkzeuge und Nahrungsmittel, die der Verstorbene während seines Lebens nutzte, wurden mit ihm beerdigt. Etwa um das Jahr 4000 v. Chr. hatte sich eine zweite Kultur in Naqada entwickelt, in der statt Gräbern unterirdische Kammern gebaut wurden, die mit Gegenständen des täglichen Bedarfs ausgestattet wurden.

Zu anderen Gepflogenheiten der frühen Ägypter gehörte die Verwendung von Malachit zum Schminken der Augen, um die blendenden Strahlen der Sonne zu mildern, und die Verwendung von Ölen als Parfüm. Der Wurfstab, den man überall in Altägypten für die Jagd verwendete, wurde bereits in der prädynastischen Zeit eingesetzt.

Als die landwirtschaftlich geprägten Gemeinschaften zu organisierteren Dörfern heranwuchsen, entwickelten sich lokale Führer, und manche Dörfer begannen, Handel zu treiben. In Oberägypten waren Thinis und Nubt (Naqada), die man mit Seth assoziierte, die wichtigsten Städte. In Unterägypten waren Perwadiut (Buto) und Behbeit (Apollinopolis) Zentren der Macht.

## SCHUTZGOTTHEITEN

- Die Religion entwickelte sich in Ägypten regional unterschiedlich. Zwar wurden sämtliche Götter mit der Zeit in einem Pantheon zusammengefasst, allerdings blieben die meisten Städte ihren eigenen lokalen Gottheiten hingebungsvoll verbunden. Manche Städte maßen einer Gottheit besonders viel Gewicht zu und betrachteten diese als Schutzgott. Beispielsweise war Bastet die Schutzgottheit der Stadt Bubastis, der Schutzgott von Nubt (Naqada) war Seth, der von Nechen (Hierokonopolis) war Horus, und der Schutzgott von Abedju (Abydos) und Busiris war Osiris.

- Unterschiedliche Gottheiten standen zu unterschiedlichen Zeiten in ihrem Zenit, und häufig tauschten sie ihre Eigenschaften untereinander aus. Beispielsweise betrachtete einer der ersten Pharaonen, Aha, Ptah als seinen Schutzgott. Die Bedeutung des Ptah nahm während der Herrschaft von Aha zu, und er wurde zum Schöpfer aller Götter. Später betrachtete man Re als Schöpfergott, und noch später wurde Amun zur Hauptgottheit.

- Die Treue zu einer bestimmten Schutzgottheit brachte gelegentlich mythologische Töne in politische Auseinandersetzungen. Am Ende der prädynastischen Zeit kämpfte Chasechem, der fest an Horus glaubte, gegen Peribsen, der sich dem Seth verschrieben hatte, um den ägyptischen Thron. Interessanterweise wird Seth in der ägyptischen Mythologie als derjenige dargestellt, der zuerst die Macht von Osiris und dann von Horus usurpierte. In diesem Fall weiß man nicht so recht, ob sich hier das Leben nach der Mythologie gerichtet hat oder umgekehrt.



## **DIE FRÜHDYNASTISCHE ZEIT**

### **ERSTE UND ZWEITE DYNASTIE**

### **3000 2649 v. CHR.**

Das alte Ägypten wurde zunächst unter starken regionalen Herrschern vereint. Darüber, welcher Herrscher Ägypten zuerst vereinte, streiten sich die Historiker. In den Legenden Altägyptens wird dieser Erfolg dem mythischen Pharao Menes aus Thinis zugeschrieben, allerdings wurden keinerlei Artefakte, die den Namen Menes trugen, aus der Zeit gefunden, zu der dieser gelebt haben soll.

Die meisten Historiker sind sich einig, dass Narmer einer der ersten Herrscher Ägyptens gewesen sein muss, auch wenn keiner genau weiß, über welchen Teil Ägyptens er herrschte. Die Narmer-Prunkschminkpalette, ein steinernes Artefakt, das man in Thinis gefunden hat, zeigt Narmer mit der Krone Oberägyptens auf der einen und der Unterägyptens auf der anderen Seite. Manche Historiker sind der Auffassung, dass dies deutlich beweist, dass Narmer über beide Teile Ägyptens herrschte.

Einig ist man sich darin, dass Aha über ein vereintes Ägypten herrschte und dessen erste Hauptstadt in Men-nefer gründete. Für die Hauptstadt wählte er einen Ort in der Mitte Ägyptens zwischen den zwei Landesteilen aus. Er nannte seine Hauptstadt „Weiße Mauern“, später sollte man sie jedoch als Men-nefer (Memphis) bezeichnen. Das Land für die Hauptstadt wurde geschaffen, indem man den Lauf des Nils mittels eines großen Kanals umleitete. Aha etablierte auch Ptah als Hauptgott und unternahm Militär- und Handelsexpeditionen nach Nubien, Libanon und in den Sinai.

Seine Nachfolger übernahmen sein Herrschaftsmuster, und die ägyptische Kultur blühte auf. Man verwendete Papyrus und Hieroglyphen, und die Bemühungen der Regierung um Zentralisierung wurden durch den ausgeprägten Hang zu Aufzeichnungen stark unterstützt. Die ägyptische Regierung maß auch die Überschwemmungen des Nils und verwaltete die Arbeit auf Farmen direkt. Es wurden medizinische Papyri verfasst, und zum ersten Mal wurde Stein für Gebäude und Skulpturen verwendet. Adlige wurden in aufwendig dekorierten Mastabas in Abedju (Abydos) und Saqqara beigesetzt.

Auf Aha folgten mehrere Pharonen, die das vereinigte Land festigten und weiteres Land hinzufügten. Mit dem Ende der zweiten Dynastie zerbrach die Union jedoch. Zwei Männer beanspruchten den Thron: Peribsen und Chaseschem. Peribsen nahm einen Seth-Namen anstelle des traditionellen Horus-Namen an und brach so mit der Tradition.



Nun muss man wissen, dass Seth nicht nur als eng mit Unterägypten verbunden galt, sondern in der ägyptischen Mythologie auch ein Feind des Horus ist. Chasechem behielt die Tradition bei und nahm einen „Namen des Horus“ an. Während des Konflikts wurde Chasechem gen Süden nach Nechen (Hierakopolis) vertrieben, am Ende gelang es ihm jedoch, Peribsen und dessen Leute zu besiegen und Ägypten wieder zu vereinigen. Nach der Wiedervereinigung nahm Chasechem den Namen Chasechemui an, der „zwei Mächte sind erschienen“ bedeutet.

Am Ende der frühdynastischen Zeit war Ägypten also wieder unter einem Herrscher vereint. Adlige ließen sich gewöhnlich in einer großen Mastaba beisetzen. Die Töpferscheibe war erfunden worden, was die Herstellung besserer, haltbarer Töpferwaren ermöglichte. Der Handel mit den Nachbarn brachte dringend benötigte Waren und Rohstoffe in das Land. Und dank des Konflikts zwischen Chasechemui und Peribsen war Horus nun fest als Gottheit der Pharaonen etabliert.



## ALTES REICH

### DRITTE BIS SECHSTE DYNASTIE

**2649 2195 v. CHR.**

Das Alte Reich war im alten Ägypten eine Zeit des Wohlstands. Die Pharaonen sorgten durch eine straffe und zentralisierte Regierung dafür, dass Ägypten eine starke Einheit bildete. Ägypten war in Nomes (Gäue) aufgeteilt, über die jeweils ein Nomarch (Gaufürst) herrschte. In der Regel waren Nomarchen enge Verwandte der Pharaonen und diesen absolut treu ergeben.

Dank der Festigung der Einheit konnten die Pharaonen ihre Aufmerksamkeit nun Expeditionen in fremde Länder zuwenden, mit dem Ziel, den Wohlstand der Nation zu mehren. Um Gold zu beschaffen, schaute Ägypten vorrangig gen Süden, Kupfer und Türkis fand man im Osten, insbesondere in Serabit el-Chadim auf dem Sinai. Hier gründeten die Ägypter Siedlungen und kämpften gegen Beduinen, Nubier, Syrer, Kanaaniter und Palästinenser. Darüber hinaus errichteten die Ägypter Siedlungen in der Oase Baharija in der westlichen Wüste. Diese Position war entscheidend für die Erleichterung des Handels auf dem Landweg. Die Expeditionen in diese Gebiete erzielten den gewünschten Erfolg: Der Reichtum Ägyptens mehrte sich, und die Pharaonen konnten es sich leisten, diesen neuen Geldsegen für riesige Monumente auszugeben.

Das Alte Reich verhalf auch dem Sonnenkult zu großer Bedeutung. Die Pyramiden haben die Form der „Benben“-Steins, jenes Urhügels, der aus dem zu Stein gewordenen Samen des Sonnengottes entstand, und an dem Re-Atum, der Schöpfergott

des Sonnenkults, zum ersten Mal in Erscheinung trat. In späteren Zeiten des Alten Reichs dominierte der Sonnenkult immer mehr, und es wurden Sonnentempel in mehreren Städten über ganz Ägypten verstreut errichtet.

Das Alte Reich begann mit der dritten Dynastie. Fast gleichzeitig wurde mit dem Pyramidenbau begonnen. Djoser, der zweite Pharao der dritten Dynastie, ließ die erste Pyramide bei Saqqara bauen. Imhotep, sein Wesir, der für seine Intelligenz berühmt und auch der Hohepriester des Sonnenkults in On (Heliopolis) war, leitete den Pyramidenbau und fungierte als Architekt. Die Pyramide, eine so genannte „Stufenpyramide“, besteht im Prinzip aus sechs Mastabas übereinander, wobei jede neue Ebene kleiner als die vorherige ist. Keiner weiß genau, was diese Pyramide darstellen sollte, aber einige Archäologen vermuten, dass die Pyramide wie eine Himmelstreppe aussehen sollte.

Bis zur Zeit Snofrus wurden mehrere Stufenpyramiden für weitere Pharaonen errichtet. Unter Snofru, dem ersten Pharao der vierten Dynastie, wurde die Pyramidenform perfektioniert. Sein erstes Projekt war der Abschluss der Pyramide seines Vaters Huni in Medum. Dessen Pyramide war ursprünglich als Stufenpyramide gedacht. Als Snofru das Projekt abschloss, glättete er die Seiten und lenkte so den Pyramidenbau in eine neue Richtung.

Snofru begann mindestens drei eigene Pyramidenprojekte. Die erste brach unter ihrem eigenen Gewicht zusammen. Seine zweite Pyramide, die „Knickpyramide“, steht heute noch in Dahschur. Die Neigung der Seiten ändert sich auf halbem Weg, und niemand weiß genau, warum. Eine Theorie ist, dass die Architekten einen weiteren Einsturz fürchteten und daher den Winkel verringerten. Eine andere Theorie besagt, dass Snofru während des Baus gestorben sei, und man den Winkel verringert hätte, um die Fertigstellung zu beschleunigen. Eine dritte Theorie lautet, dass die Knickpyramide ein riesiger Obelisk sei, der einen Sonnenstrahl darstellen sollte. Wie dem auch sei - die Knickpyramide wies die glatten Seitenwände auf, die echte Pyramiden von Stufenpyramiden unterscheiden sollten.

Schließlich gelang es den Architekten des Snofru, die echte Pyramidenform mit der „Roten Pyramide“ zu perfektionieren. Diese Pyramide, die ebenfalls in Dahschur steht, weist die charakteristischen geglätteten Seitenwände und eine Verkleidung aus feinem Stein auf, die zukünftige Pyramiden imitieren sollten. Die Pyramide trägt ihren Namen aufgrund der Farbe des Monuments bei Sonnenuntergang.

Der Pyramidenbau erreichte seinen Höhepunkt mit der Pyramide des Cheops in Rostia (Giseh). Diese Pyramide - die größte heute noch stehende Pyramide - war ursprünglich etwa 160 Meter hoch und hatte ca. 250 Meter lange Seitenwände. Sie besteht aus ca. 2 300 000 Blöcken Kalkstein. Die gesamte Pyramide wurde mit Tura-Kalkstein verkleidet, der aus On (Heliopolis) importiert wurde. Der Pyramidenbau wurde während des gesamten Alten Reichs fortgesetzt, und auch einige Pharaonen des Mittleren Reichs ließen sich Pyramiden bauen. Insgesamt hat man etwa 50 Königspyramiden in Ägypten gefunden, sowie Dutzende kleinerer Pyramiden für den niederen Adel.

Die grandiose Optik der Pyramiden unterstrich noch den Status der Pharonen als irdische Götter und zeigte die Macht und den Wohlstand, den diese während der dritten und vierten Dynastie angehäuft hatten. Manche Historiker sind der Auffassung, dass ein Großteil des Wohlstands Altägyptens für den Pyramidenbau aufgewendet wurde.

Die fünfte Dynastie kennzeichnete ein Abrücken vom Bau kolossaler Pyramiden. Pyramiden wurden zwar immer noch gebaut, aber in deutlich kleinerem Format, da mehr Ressourcen für den Bau von Sonnentempeln aufgewendet wurden.

Userkaf, der erste Pharaos der fünften Dynastie, errichtete den ersten Sonnentempel bei Djedu (Abusir). Sechs weitere Pharaonen der fünften Dynastie errichteten ebenfalls Sonnentempel, wodurch der Sonnenkult als Hauptreligion festgelegt wurde.

## PYRAMIDENBAU

- Niemand weiß genau, wie die alten Ägypter die Pyramiden bauen konnten. Ihr Vorgehen wird auf keinem der gefundenen Artefakte beschrieben. Die Synthese von Erkenntnissen, zu denen man an Pyramidenstandorten gelangte, und von Abbildungen, die den Bau anderer Monumente zeigen, ließ die meisten Archäologen zu dem Schluss kommen, dass der Pyramidenbau mit Rampen aus Holz und ungebrannten Lehmziegeln bewältigt wurde. Wie genau die Rampen an der Pyramide angebracht wurden, bleibt jedoch ein Geheimnis. Einige Wissenschaftler glauben, die Rampen seien parallel zur Pyramide aufgestellt worden. Mit zunehmender Größe der Pyramide wurde auch die Rampe erhöht. Andere glauben, es sei eine ganze Reihe von Rampen jeweils im 90-Grad-Winkel zur vorherigen Rampe um die Pyramide herum angebracht worden. Das würde bedeuten, dass die einzelnen Rampen kürzer waren, wirft gleichzeitig aber die Frage auf, wie man riesige Steinquadern um 90-Grad-Winkel manövrieren konnte.

- Hinsichtlich des Transports der Steine von den Steinbrüchen zu den Pyramiden herrscht weitgehend Einigkeit. Häfen und Docks wurden speziell für den Pyramidenbau errichtet. Eine Rampe führte vom Fluss bis an den Bauplatz. Die Steine wurden von Hunderten von Menschen auf großen Schlitten befördert. Kalkstein und Wasser oder Rollhölzer unter dem Schlitten sollten die Reibung verringern.

- Andere Theorien vermuten, dass man Windkraft oder einfache Maschinen wie Hebel und Seilzüge verwendet hat, um die riesigen Steine zu heben. Und dann gibt es natürlich noch die alberne Theorie mit den Aliens, aber auf die wollen wir hier nun wirklich nicht eingehen.

Mit der Zeit begann die Macht der stark zentralisierten Regierung, die den Pyramidenbau erst ermöglicht hatte, zu bröckeln. Während die Pharaonen der vierten Dynastie Regierungsposten noch mit engen Verwandten besetzt hatten, brachen die Pharaonen der fünften Dynastie mit dieser Tradition. Zwar blieb das riesige Netz der Regierungsbeamten bestehen, aber diese Posten wurden nun nicht mehr mit Verwandten des Pharaos besetzt. Stattdessen wurden diese Posten mit Adligen anderer Familien besetzt. Ihre Beziehung zum Pharaos machte sie zu Teilhabern an der Macht, sie hatten aber nicht das Maß an Treue wie früher die Blutsverwandten.

Diese Schwächung der Macht des Pharaos in Verbindung mit der Stärkung der Macht anderer Familien war entscheidend für den Zusammenbruch des Alten Reichs. Der letzte Herrscher des Alten Reichs, Pepi II. aus der sechsten Dynastie, herrschte etwa 94 Jahre lang über Ägypten. Es gibt keinen Monarchen in der Geschichte, für den eine längere Regierungszeit belegt ist. Mit zunehmendem Alter ließ seine Regierungsfähigkeit nach, und die Familien, denen die Herrschaft über die Nomes (Gäue) anvertraut worden war, griffen immer gieriger nach der Macht. Eine Hungersnot beschleunigte den Niedergang der Zentralregierung. Das Klima hatte sich geändert, und die jährlichen Monsune, die für die Überschwemmung verantwortlich waren, gab es nicht mehr. Ohne die Überschwemmung wurde das Land immer weniger fruchtbar, bis schließlich nichts mehr angepflanzt werden konnte. Der Wirtschaft war die Grundlage genommen, die Menschen hungerten, und der Pharaos, ein irdischer Gott, war machtlos, irgendetwas dagegen zu unternehmen. Das alte Ägypten splitterte wieder in kleine Gemeinschaften unter der Führung von Provinzherrschern auf. Die Zentralregierung verschwand.



## **ERSTE ZWISCHENZEIT**

### **SIEBTE BIS ELFTE DYNASTIE**

### **2195 2066 v. CHR.**

Die Erste Zwischenzeit war eine Zeit des Elends. Die Bevölkerung hungerte, und die Anführer der vielen kleinen Gemeinschaften taten ihr Möglichstes, um die Menschen zu ernähren. Nach und nach entwickelten sich Ober- und Unterägypten wieder zu getrennten Königreichen.

Um das Jahr 2160 v. Chr. gelang es einer Gruppe von Herrschern in Herakleopolis, Unterägypten wieder zu vereinigen. Diese Herrscher waren die rechtmäßigen Erben des ägyptischen Throns und beanspruchten den Pharaontitel. Sie vertrieben Libyer und asiatische Völker, die auf der Suche nach Nahrungsmitteln in das Nildelta gekommen waren. Sie reparierten alte Bewässerungskanäle, befestigten die Grenzen und bauten Handelsbeziehungen zu Byblos im Libanon auf. Berühmt waren die Könige von

Herakleopolis allerdings auch für ihre Grausamkeit. Ihr Verdienst war es jedoch, ein verstreutes Volk in einer schweren Zeit zu vereinen.

Gleichzeitig vereinte die Herrscherfamilie aus Waset (Theben) Oberägypten, wenngleich in einer weitaus weniger engen Konföderation als Unterägypten. Intef I. war der erste Herrscher aus Waset, der begann, das Gebiet unter sich zu vereinen. Er eroberte Land im Süden und nahm den Titel „Großer Herrscher über Oberägypten“ an. Im Gegensatz zu den Herrschern in Herakleopolis beanspruchte er den Pharaontitel nicht für sich.

Seine Nachfolger stärkten die Föderation in Südägypten. Mit zunehmender Macht begannen sie, sich als Pharaonen zu bezeichnen. Sobald die Nomes im Süden befriedet waren, wandten sich diese Herrscher dem Norden zu. Kleinere Scharmützel entlang der Grenze zwischen Ober- und Unterägypten wuchsen sich zu einem regelrechten Bürgerkrieg aus.

Mentuhotep II., ein Nachkomme der Familie Intefs, ging als Sieger daraus hervor und unterwarf die Herrscher von Herakleopolis endgültig. Er nannte sich fortan „Sam-towe“, was so viel heißt wie „Einiger der beiden Länder“. Und er errichtete eine neue ägyptische Hauptstadt in Waset.

Mit der neuen Hauptstadt wurde auch der Einfluss eines neuen Schutzgottes stärker. Der Schutzgott Wasets war Amun, und dieser ersetzte Re als Hauptgott Ägyptens. Wie zuvor von Re behauptete man nun von Amun, er sei die ursprüngliche Gottheit, aus der alle anderen Götter entstanden waren. Der Sonnenkult blieb jedoch stark, und mit der Zeit wurde Amun immer enger mit Re verknüpft.

Über diese neue religiöse Struktur hinaus änderten sich auch zahlreiche religiöse Gewohnheiten während der Ersten Zwischenzeit. Während Ägypten in Nomes zersplittert war, gewährten sich Herrscher von Dörfern und Regionen die Bestattungsrechte, die einst Pharaonen und deren engsten Verwandten vorbehalten waren. Der Osiris-Kult nahm an Bedeutung zu. Dies erweiterte den Zugang zu Bestattungsrechten weiter, und ein Leben nach dem Tod stand nun jedermann offen. Bald traten Ägypter aller Schichten in das Leben nach dem Tode ein, vorausgesetzt, sie hatten genug Geld für das Ritual.

Mit dieser bedeutsamen Öffnung des Zugangs zu Bestattungsdiensten ging eine Veränderung der Beisetzungsriten einher. Da Pharaonen ja als Götter betrachtet wurden, wurde über sie nicht zu Gericht gesessen, bevor sie in das ewige Leben eintreten durften. Als jedoch das Leben nach dem Tod plötzlich normal Sterblichen offen stand, führte man die Konzepte eines letzten Gerichts und einer letzten Beichte ein.

Künstlerisch gesehen ging es mit den Bereichen Skulptur und Architektur während der Ersten Zwischenzeit bergab. Die Ressourcen waren begrenzt, und man konzentrierte sich vor allem darauf, die Bevölkerung zu ernähren und die Macht zu festigen. Trotzdem entstanden während dieser Zeit die Voraussetzungen für die großen literarischen Werke des Mittleren Reichs. Ohne die alles vereinnahmende religiöse Macht der Pharaonen fühlten sich Schriftsteller freier, persönliche Meinungen zu weltlichen Themen zu äußern.

## **MITTLERES REICH**

### **ELFTE BIS VIERZEHNTE DYNASTIE**

### **2066 1650 v. CHR.**

Zu Beginn des Mittleren Reichs erkannte Ägypten den Pharao erneut als obersten Herrscher des Landes an. Die Bedingungen hatten sich seit dem Alten Reich jedoch grundlegend gewandelt. Die Macht, zu der regionale Herrscher während der Ersten Zwischenzeit gefunden hatten, wurde auch im Mittleren Reich nicht abgegeben, und die Pharaonen hatten alle Hände voll zu tun, ihre Nomarchen unter Kontrolle zu behalten. Viele Nomarchen unterhielten stehende Armeen. Der Pharao ließ dies zu, solange die Nomarchen Truppen zur Verfügung stellten, wenn der Pharao dies forderte.

Nach der Wiedervereinigung Ägyptens bildeten Mentuhotep II. und seine Nachfolger die elfte Dynastie, die die Herrschaft etwa 70 Jahre lang innehatte. Während dieser Dynastie war das Militär sehr stark, und man unternahm Expeditionen nach Sinai, Palästina, Nubien und Libyen, um Feinde in Schach zu halten und sich die dortigen natürlichen Ressourcen zu sichern. Der Bergbau auf der Sinai-Halbinsel und in Nubien versorgte Ägypten erneut mit den Rohstoffen, die für die Herstellung herrlicher Kunstgegenstände benötigt wurden.

Während der elften Dynastie wurden auch die Handelsbeziehungen mit anderen Ländern erneuert. Alte Handelsrouten wurden wieder eröffnet, darunter der Wadi Hammamat, das trockene Flussbett, das als Verbindung zwischen dem Roten Meer und Kebet (Koptos) diente. Mentuhotep III. entsandte sogar eine Expedition ins ferne Pwenet (Punt), um Myrrhe zu beschaffen.

Mit dem Hereinströmen von Rohstoffen und dem langsam anwachsenden Reichtum des Landes begannen die ägyptische Kunst und Architektur wieder zu gedeihen. Mentuhotep II. baute in Djeseru-Djeseru (Deir el-Bahri) einen riesigen Bestattungskomplex, der aus dem Fels gehauen wurde. Mentuhotep III. baute viele Tempel im gesamten Süden Ägyptens, darunter welche in Abu (Elephantine), Abedju (Abydos) und Waset (Theben). Die Tempel wurden mit kunstvollen Reliefs und Bildern dekoriert. Dies bewies, dass trotz der Unruhen immer noch erstaunliche künstlerische Fähigkeiten in Ägypten lebendig geblieben waren.

Als letzte Aktion der elften Dynastie fand eine Expedition in den Wadi Hammamat statt, um Stein für den Sarkophag von Mentuhotep IV. zu brechen. Die Expedition wurde von Amenemhet, dem Wesir Oberägyptens, angeführt. Dieser kam auf friedliche Weise auf den Thron und wurde Pharao. Das zeigt, dass auch besonders erfolgreiche Provinzfürsten Pharao werden konnten. Er bildete den Anfang der zwölften Dynastie, die Ägypten mehr als 200 Jahre lang regieren sollte.

Nach seiner Thronbesteigung gründete er eine neue ägyptische Hauptstadt.

## DER NIL, DIE ÜBERSCHWEMMUNG UND DAS ARBEITSJAHR

- Die altägyptische Kultur hätte sich nicht auf ihre spezielle Weise entwickeln können, wäre da nicht der Nil mit seiner alljährlichen Überschwemmung gewesen. Jedes Jahr trat der Nil über seine Ufer. Die Ägypter nannten diese Jahreszeit Achet. Während dieser Zeit war landwirtschaftliche Arbeit unmöglich. Gegen Ende dieser Jahreszeit zog sich der Nil in sein Bett zurück. Was blieb, war eine nährstoffreiche Schlammschicht, die die Erde in Ufernähe fruchtbar machte. Auf Achet folgte Peret, die Anbauzeit. Während dieser Jahreszeit kehrten die Bauern auf die Farm zurück und pflanzten an. Die Ernte erfolgte während der Jahreszeit Schemu, der letzten der drei ägyptischen Jahreszeiten.

- Schnell erkannten die alten Ägypter den Segen der Nilflut. Die Pharaonen richteten Nilometer entlang des Flusses in Oberägypten ein, um die Höhe der nächsten Überschwemmung vorhersagen zu können. Königliche Priester wurden mit der Auswertung des Nilometers betraut und machten daraus eine Vorhersage über die nächste Überflutung.

- blieb die Überschwemmung einmal aus, kam es zur Katastrophe. Der Zusammenbruch des Alten Reichs hatte zum Teil mit einer ganzen Serie geringer Überschwemmungen zu tun. Die Ernte ernährte nicht nur das ägyptische Volk, sondern bildete auch die Grundlage für den Export. Ohne Nahrung blieben die Menschen hungrig und die Wirtschaft brach zusammen.

- Der Zyklus der Nilflut trug außerdem zum Bau der großen Monumente und Pyramiden bei, die wir heute als Wahrzeichen des alten Ägypten betrachten. Die Bautätigkeit an diesen Projekten fand während der Überschwemmung statt. Tausende gesunder Arbeiter hätten sonst nur herumgesessen, untätig darauf wartend, dass der Nil sich wieder zurückzog. Die ägyptische Regierung rekrutierte die Arbeiter zwangsweise für das Projekt. Aber auch wenn es sich dabei um Fronarbeit handelte, so zogen die Arbeiter doch so manchen Vorteil daraus. Zum einen wurden sie für ihre beträchtlichen Mühen bezahlt, was ihr Jahreseinkommen aufbesserte. Außerdem betrachteten es viele als große Ehre, an diesen großen Projekten mitarbeiten zu dürfen. Wenn man dem Pharaos half, die Unsterblichkeit zu erlangen, trug dies auch zur eigenen Unsterblichkeit bei.

- So haben praktisch sämtliche Aspekte des ägyptischen Lebens vom Nil und seinen Fluten profitiert. Der Nil sorgte verhältnismäßig zuverlässig für urbares und fruchtbares Land. Mit seiner Überschwemmung sorgte er aber auch dafür, dass viele Arbeitskräfte regelmäßig für den Bau der riesigen Monumente verfügbar wurden, ohne die das Aufblühen der ägyptischen Kultur so nicht stattgefunden hätte.

Dafür wählte er einen Platz in Mittelägypten aus, etwa 50 km südlich von Memphis. Die neue Hauptstadt nannte er Itjtai, was so viel bedeutet wie „Eroberung der beiden Länder“. Amenemhet unternahm aggressive Feldzüge zur Ausdehnung der ägyptischen Grenzen. Im Süden gelang es ihm, weit nach Nubien vorzudringen (bis zum dritten Katarakt). Dort errichtete er die Stadt Heh (Semna), die Sesostris III. später mit eindrucksvollen Befestigungsanlagen umgeben sollte. Amenemhet vertrieb außerdem die Libyer aus dem Fayum und siedelte wieder Ägypter dort an. Mit der Ausdehnung der Grenzen wurden auch neue Befestigungsanlagen zum Schutz der Grenzen notwendig. Die berühmteste dieser Befestigungen ist die „Mauer des Herrschers“, die aus einer Reihe von Festungen entlang häufig genutzter Einfallstraßen nach Ägypten besteht.

Während Amenemhet Expeditionen in fremde Ländern führte, versuchten Rivalen, den Thron zu usurpieren. Daher führte er die Mitregentschaft ein, die sich als einer der Schlüssel für die lange Herrschaftsdauer seiner Dynastie erweisen sollte. Im zwanzigsten Jahr seiner Herrschaft ernannte er seinen Sohn und Erben Sesostris zu seinem Mitregenten. Sie herrschten gemeinsam, bis Amenemhet starb. Da auf diese Weise der nächste Pharao die Zügel schon fest in der Hand hielt, bevor sein Vorgänger starb, hatten Thronprätendenten große Schwierigkeiten, dessen Macht zu usurpieren.

Zur Zeit des Mittleren Reichs erfolgte auch die Ausweitung der Handelsbeziehungen. Man ging Handelspartnerschaften mit Syrien, dem Libanon und Palästina ein. Da auch ägäische Artefakte aus der Zeit des Mittleren Reichs gefunden wurden, kann man davon ausgehen, dass mit den Nationen der Ägäis direkt oder über den Libanon ebenfalls Handel stattgefunden haben muss.

Der Monumentbau bewegte sich während der zwölften Dynastie wieder zu den herkömmlichen Pyramiden zurück und weg von den in Stein gehauenen Gräbern. Die Pharaonen der zwölften Dynastie verteilten ihre Pyramiden über ganz Ägypten. Mehrere von ihnen bauten ihre Pyramiden in Dahschur, andere außerhalb von Itjtai, und Amenemhet III. baute seine zweite Pyramide bei Hawara im Fayum. Die meisten Pyramiden bestanden aus Lehmziegeln und waren mit Tura-Kalkstein verkleidet. Eine bemerkenswerte Ausnahme davon ist die „Schwarze Pyramide“ von Amenemhet III. Diese wurde teilweise mit Basalt gebaut, dem sie ihre dunkle Färbung verdankt.

Ihren Höhepunkt erreichte die altägyptische Literatur während der zwölften Dynastie. Ein neuer Textkanon entstand, der sich in anleitenden Texten und Erzählungen niederschlug. Diese Texte waren in Schreiberschulen sehr beliebt. Später erlernten Schreiber ihre Kunst, indem sie die Manuskripte immer und immer wieder abschrieben. Beispielsweise gibt es vier Papyri, zwei Zeichenbretter und etwa 100 Ostraka (Tonscherben), auf denen die „Berufsbewertung“ zu lesen ist. Während das Manuskript zur Zeit des Mittleren Reichs verfasst wurde, gehen alle gefundenen Kopien auf die Zeit des Neuen Reichs zurück, was die Beliebtheit dieses Texts beweist. Dass Schreiber diesen Text mochten, ist nachvollziehbar: Es handelt sich um einen Lehrtext, der die Vorteile des Schreiberdaseins lobt, indem er alle anderen Gewerbe auf humorvolle Weise kritisiert.



Im Verlauf des Mittleren Reichs entwickelte sich die ägyptische Theologie weiter. Zusätzlich zu Amun gewann Osiris als Gott der Toten immer mehr an Bedeutung. Die Idee einer Beurteilung vor dem Zutritt zum ewigen Leben war während der Ersten Zwischenzeit entstanden. Und in Osiris sah man während des Mittleren Reichs die letzte Richtinstanz. Die Pharaonen waren bestrebt, Osiris zu ehren. Die Anzahl der herrlichen Monumente in Abedju (Abydos), einer der Städte des Osiris, beweist dessen Bedeutung.

Das Ende der zwölften Dynastie markierte den Anfang vom Ende des Mittleren Reichs. Ähnlich wie am Ende des Alten Reichs herrschte auch der letzte Pharao der zwölften Dynastie außerordentlich lang. Als er verschied, gab es Verwirrung um den rechtmäßigen Nachfolger. Auch diesmal wurde die Lage zusätzlich durch einen Klimawechsel verschärft. Die Nilflut fiel extrem hoch aus und zog sich erst spät zurück, so dass die Anbauzeit verkürzt war.

Die Lage war nicht so hoffnungslos wie am Ende des Alten Reichs, dennoch schwächten die landwirtschaftlichen Probleme die Macht der Pharaonen. Die dreizehnte Dynastie, deren Pharaonen die Hauptstadt wieder nach Men-nefer (Memphis) verlegt hatten, zeichnete sich vor allem durch Dutzende von Pharaonen mit extrem kurzer Herrschaftszeit aus, was an sich bereits ein Hinweis auf Wirren in höchsten Regierungskreisen ist. In der dreizehnten Dynastie blieb ein Wesir meist länger an der Macht als ein Pharao, und mehrere Wesire dienten mehreren Pharaonen und trugen so wesentlich dazu bei, das Land zusammenzuhalten.

Ohne einen starken Führer musste Ägypten jedoch in kleine Einzelstaaten zerbrechen. Eine neue Pharaonendynastie etablierte sich in Xoïs, in der westlichen Hälfte des Nildeltas. Die Pharaonen in Xoïs herrschten zeitgleich mit den Pharaonen der dreizehnten Dynastie.

Dies war der Hintergrund, als das Mittlere Reich endete. Und das Land spaltete sich erneut in ein oberes und ein unteres Königreich auf.

## **ZWEITE ZWISCHENZEIT**

### **FÜNFZEHNTE BIS ACHTZEHNTE DYNASTIE**

**1650 1550**

Während der Zeit des Mittleren Reichs hatte die Einwanderung zugenommen. Menschen aus Asien, insbesondere die Hyksos, überquerten die ägyptischen Grenzen und boten ihre Dienste an, häufig als Lohnsklaven. Mit der Zeit gelang es ihnen, ihren Status in der ägyptischen Gesellschaft zu verbessern. Mit dem Chaos am Ende des Mittleren Reichs kamen sie an die Macht.

Die Hyksos herrschten über Unterägypten und erklärten Rowarty (Avaris) zu ihrer Hauptstadt. Zwar herrschten sie nur über Unterägypten direkt, doch ihr Einfluss auf Oberägypten war unübersehbar. Die Gouverneure von Oberägypten mit Sitz in Waset (Theben) zahlten den Hyksos Tribut.

Unter ihrer Herrschaft pflegte Unterägypten weiterhin gute Handelsbeziehungen. Handelsrouten nach Sinai und Palästina blieben offen, und die Hyksos gingen eine neue Handelspartnerschaft mit den Kuschitern ein, die ihr Land bis zum ersten Katarakt bei Abu (Elephantine) zurückerobert hatten. Die Kuschiter bildeten eine eigene Nation mit einer eigenständigen Kultur. Ihre Hauptstadt war Kerma.

Die Beziehungen zwischen Ober- und Unterägypten blieben freundschaftlich, bis Apophis III., ein Herrscher der Hyksos, Seqenenre II., den Herrscher von Waset (Theben), mit einer Beleidigung erzürnte. Um sich zu rächen fiel Seqenenre II. in das Gebiet der

## BIER

- Das alte Ägypten ist eine der am besten erforschten und am höchsten geschätzten Kulturen, die es je gab. Welche Schlussfolgerungen können wir also aus der Leidenschaft der Ägypter für das Biertrinken ziehen?

- Bier, das im alten Ägypten „Heneket“ genannt wurde, war das Lieblingsgetränk der alten Ägypter, vom Pharaos bis zum ärmsten Bauern. Das Bier entstand durch Gärung aus Gerste, die vermutlich zu Beginn des Brauens zu einem Brotlaib gebacken wurde. Das Brot wurde mit Wasser übergossen, bis es fermentierte, und manchmal wurde es mit Obst geschmacklich verbessert. Dieser Trank wurde durch ein Sieb gefiltert und in Flaschen abgefüllt.

- Bier trank man aus einem speziellen Krug, an dem eine Art Strohhalm befestigt war. Am Ende des Strohhalms befand sich ein Filter, um eventuell übrige Gerstenbrotstücke herauszufiltern. Bier genoss man sowohl zu Hause als auch in Gasthäusern, wo man sich mit Freunden zum Biertrinken und Spielen traf.

- Die Bedeutung des Biertrinkens erkannte man auch in Deir el-Medina an, dem Arbeiterdorf, das für die Bauprojekte im Tal der Könige hochgezogen wurde. Laut einer alten Aufzeichnung wurde es als legitimer Grund angesehen, nicht bei der Arbeit zu erscheinen, wenn man den Tag lieber mit Biertrinken verbringen wollte. Die Ägypter waren also schon eine wirklich fortschrittliche Kultur.

Hyksos ein und zettelte mit Hilfe nubischer Söldner einen Krieg an. Seqenenre II. kam zwar während der Schlacht ums Leben, doch sein Sohn Kamose kämpfte weiter. Als auch er starb, führte sein Bruder Ahmose I. den Krieg zu Ende. Er trieb die Hyksos zurück nach Asien und vereinte Ägypten wieder unter einem Herrscher.

So kurz die Herrschaft der Hyksos war, so dauerhaft wirkte sie sich auf die ägyptische Kultur aus. Die Hyksos führten die Verwendung von Bronze ein, einem weitaus stabileren und vielseitigeren Metall als Kupfer. Das neue Metall wurde für Waffen wie Dolche und Schwerter verwendet. Der berühmteste Beitrag der Hyksos zur ägyptischen Militärtechnologie waren jedoch von Pferden gezogene Streitwagen.

Aber das war nur eine von vielen Errungenschaften, die man den Hyksos verdankte. Ihnen schreibt man unter anderem die Einführung des Standwebrähmens zu, was zu Verbesserungen in der Stoffherstellung führte, außerdem die Einführung von Musikinstrumenten wie Leiern, Oboen und Tamburinen sowie von neuen Lebensmitteln wie Granatäpfeln und Oliven.



## NEUES REICH

### ACHTZEHNTE BIS ZWANZIGSTE DYNASTIE

**1550 1064 v. Chr.**

Ahmose begann das Neue Reich in etwa so, wie er die Zweite Zwischenzeit beendet hatte: mit Krieg. Nachdem er die Hyksos aus Ägypten vertrieben hatte, wandte er sich gen Süden, um Teile Nubiens zurückzuerobern. Er wählte Waset (Theben) erneut als Hauptstadt und stellte das Fort in Buhen in Nubien wieder her. Gestützt vom Militär entmachtete er die Nomarchen weitgehend und degradierte sie zu einer Art Bürgermeister von Städten und Dörfern. Mit seinen Militäraktionen hatte Ahmose für einen Großteil des Neuen Reichs den Takt vorgegeben. Ägypten wurde zu einer imperialistischen Macht und dehnte seine Grenzen weit nach Asien hinein aus.

Dieser erste Teil der achtzehnten Dynastie lief jedoch nicht ohne einigen inneren Aufruhr ab. Königin Hatschepsut, die Mutter von Thutmosis III., usurpierte den Thron, als ihr Sohn noch klein war. Sie herrschte über Ägypten und übernahm sämtliche Amtsinsignien des Pharaos, bis hin zum zeremoniellen künstlichen Bart. Hatschepsut sorgte für die Stabilität des Reichs und errichtete viele Tempel und Monumente, von denen ihr Begräbnistempel in Deir el-Bahri als besonders bemerkenswert gilt.

In einer späteren Phase der achtzehnten Dynastie durchlief Ägypten eine radikale Veränderung. Als Amenophis IV. den Thron bestieg, änderte er seinen Namen in

Echnaton und führte in Ägypten den Monotheismus ein. Er verehrte den Gott Aton, den Gott der Sonnenscheibe, und errichtete eine neue Hauptstadt mit dem Namen Achetaten (Tell el-Amarna). Echnaton schloss alle Tempel zu Ehren anderer Götter und konfiszierte alles, was in diesen Tempeln auffindbar war. Außerdem stoppte er die Militärexpeditionen in andere Länder. Ein Großteil des ägyptischen Imperiums ging während seiner Herrschaft verloren.

Zwar litt Ägypten politisch unter der Herrschaft Echnatons, die Künste jedoch blühten auf. Eine neue Art der Porträtkunst entstand, in der Menschen bis hin zum Pharao selbst realistischer und mit ihren körperlichen Gebrechen dargestellt wurden.

Als Echnaton starb, setzte man das alte theologische System wieder ein, und Waset (Theben) wurde wieder Hauptstadt. Nach der kurzen Herrschaft mehrerer Pharaonen (darunter Tut-ench-amun) bestieg Haremhab, ein General der ägyptischen Armee, den Thron. Er stellte die Ordnung innerhalb der ägyptischen Grenzen wieder her und machte sich daran, die verlorenen Gebiete zurückzuerobern. Vor seinem Tod ernannte er Ramses I. zu seinem Thronerben.

Die Ramses-Zeit begann mit dem Tode Haremhab's. Ramses I. verlegte die Hauptstadt Ägyptens von Theben in eine neue Stadt namens Per-Ramesses, in der Nähe von Rowarty (Avaris). Der Enkel von Ramses I., der weithin bekannte Ramses II. (auch „der Große“ genannt), eroberte neue Länder und unterzeichnete Verträge mit asiatischen Mächten. Außerdem gab er viele Bauprojekte in Auftrag, und sein Bildnis wurde in vielen Monumenten in ganz Ägypten gefunden.

Seine militärischen Leistungen fanden ihren Höhepunkt in der Schlacht von Kadesch. Der Bericht dieser Schlacht ist der erste uns überlieferte ausführliche Bericht einer großen Schlacht. Darin kämpften die Ägypter gegen die Hethiter. Es war das erste Mal, dass Ägypten einem Feind gegenüberstand, der ihm ebenbürtig war. Die Schlacht von Kadesch hätte für die ägyptische Armee vernichtend sein können. Ramses II. stand einer zahlenmäßig überlegenen Armee gegenüber, die sich zudem in eine strategisch bessere Position gebracht hatte. Dennoch gelang es ihm, die Moral seiner Truppen hoch zu halten, indem er sie wieder und wieder gegen den Feind anrennen ließ. Von einer vernichtenden Niederlage blieb die ägyptische Armee nur verschont, weil rechtzeitig Verstärkung eintraf. Unerbittlich wurde gekämpft, bis klar war, dass keiner siegen konnte. Dann wurde ein Vertrag unterzeichnet, mit dem die Teilung des Landes besiegelt wurde. Teile beider Vertragsausfertigungen haben überdauert.

Die imperialistischen Tendenzen des neuen Reichs hatten den Ägyptern viele Kämpfe und viele Feinde beschert, alte bekannte ebenso wie neue unbekannt. Die Kontrolle über Westasien machten den Ägyptern nicht nur die Hethiter, sondern auch die Mitanni und die Babylonier streitig. Das Seevolk, eine Art bunte Mischung verschiedener Kulturen, zu denen auch Philister und Minoer gehörten, mischte sich ebenfalls in die Kämpfe ein.

Während die Pharaonen zu Militärexpeditionen aufbrachen, blühte die Kultur im Lande. Während des Neuen Reichs veränderten sich die Begräbnisriten. Da die Pyramiden ständig von Plünderern heimgesucht wurden, gab man die Idee von Pyramiden als Gräber für Pharaonen auf. Stattdessen verlegte man sich auf Grabstätten, die in die Klippen des Tals der Könige gehauen wurden. Das Tal der Könige und das ganz in der Nähe gelegene Tal der Königinnen, in dem die Frauen und Kinder der Pharaonen beigesetzt wurden, waren gut vor potentiellen Grabräubern versteckt. Um die ständigen Bautätigkeiten in den Tälern zu ermöglichen, wurde das Dorf Deir el-Medina gegründet, in dem die Handwerker und Arbeiter wohnten, die im Tal der Könige arbeiteten. Ein Großteil dessen, was wir über das Leben der einfachen Leute im alten Ägypten wissen, stammt aus Artefakten, die in Deir el-Medina gefunden wurden.

Das Neue Reich war außerdem von einem regelrechten Bau-Boom gekennzeichnet. Die Pharaonen gaben riesige Tempel in ganz Ägypten in Auftrag. Auch wurden viele große Skulpturen gefertigt. Mehrere berühmte Stücke sind erhalten. Die Memnonskolosse beispielsweise sind Statuen des Amenophis III., sie haben eine Größe von 20 Metern.

Die Kunst gedieh weiterhin. Künstler begannen, mit Fayence, einer glasartigen Substanz, zu arbeiten. Sie schmolzen und gossen das Glas zu Behältern und verwendeten Fayence für Einlegearbeiten.



## NACH DEM NEUEN REICH

Das Neue Reich endete nach der zwanzigsten Dynastie. In Asien verschob sich das Gleichgewicht der Mächte, und Ägypten, das nach Ramses III. unter mehreren schwachen Pharaonen zu leiden hatte, verlor einen Großteil seiner Territorien. Die Libyer im Westen eroberten auf der Suche nach fruchtbarem Land immer größere Teile Ägyptens. Innenpolitisch kamen Priester des Amun zu mehr Macht und usurpierten schließlich den Thron.

Nach einer stürmischen Herrschaft durch Libyer und Kuschiter fielen die Assyrer in Ägypten ein und übernahmen die Herrschaft. Im Gegensatz zu früheren Invasoren übernahmen die Assyrer jedoch nicht den Pharaonentitel, sondern betrachteten Ägypten als Provinz ihres Imperiums. Sie sollten allerdings nicht lange an der Macht bleiben. Aufgrund der ständigen Unruhen in Asien ging Ägypten durch viele Hände und wurde mal von Babyloniern, mal von Persern beherrscht. Zu einem späteren Zeitpunkt kam mit Nektanebo sogar wieder für kurze Zeit ein Ägypter an die Herrschaft. Danach fiel das Land erneut in fremde Hände.

Im Jahr 332 v. Chr. eroberte Alexander der Große Ägypten, und nach dessen Tod kam Ptolemäus an die Macht. Die Griechen herrschten über Ägypten, bis das Römische

Reich im Jahr 30 v. Chr. die Herrschaft übernahm.

Glossar

Einige Begriffe, die häufig im Zusammenhang mit dem alten Ägypten fallen, sind möglicherweise nicht allgemein bekannt. Dieses kleine praktische Glossar soll hier helfend einspringen.

Amun: Die Hauptgottheit des Mittleren und Neuen Reichs. Ursprünglich war Amun der

## GÖTTER UND GÖTTINNEN

- Die Ägypter verehrten Dutzende von Göttern, von denen manche wichtiger waren als andere. (Weitere Informationen zum Thema „Schutzgötter“ finden Sie im entsprechenden Kapitel.) Einige der Götter gehörten zu Götterfamilien. Die wichtigsten dieser Götterfamilien sind die Götter der Ogdoad (Achttheit) und die der Enneade (Neunheit).

- Das kultische Zentrum der Achttheit-Götter, die während des Mittleren Reichs an Bedeutung gewannen, befand sich in Chmun (Hermupolis), auch Chemenu genannt. Die Ogdoaden-Götter traten als Paare aus jeweils einem Gott und einer Göttin in Erscheinung, wobei jedes Paar einen Aspekt des Lebens beherrschte. Die Götter waren: Amun und Amaunet, Gott und Göttin der Luft, Nun und Naunet, Gott und Göttin des Wassers, Heh und Hehet, Gott und Göttin der Unendlichkeit sowie Keku und Kekuit, Gott und Göttin der Dunkelheit. Zusammen, so glaubte man, stellten sie das Herz von Thot, dem Gott alles Wissens, dar. Amun galt während des Mittleren und des Neuen Reichs als besonders wichtig und wurde mit dem Gott Re in Verbindung gebracht, der vor ihm die bedeutendste Gottheit war.

- Die Enneade (Neunheit) ist eine noch ältere Gruppe von Göttern. Hier finden sich einige der bekannteren Götter des alten Ägypten wieder. Dieser Kult hatte sein Zentrum in Heliopolis. Der Sonnengott Re-Atum ist der Vater der Götterfamilie. Seine Kinder, die er alleine zur Welt brachte, waren Schu, Gott der Luft, und Tefnet, Göttin der Weltordnung. Isis, Osiris, Nephtys und Seth waren ihre Kinder. Isis und Osiris vermählten sich. Aus ihrer Vereinigung ging Horus hervor. Re wurde im Laufe der Zeit als eine von Atum verschiedene Gottheit betrachtet und während des Alten Reichs zur Hauptgottheit erhoben. Horus war der Gott der Pharaonen und sehr eng mit Re verbunden. Morgens wurde Re als Falke dargestellt, und viele glaubten, dieser Falke sei Horus.

Gott der Luft, nahm jedoch im Laufe der Zeit einige Eigenschaften des Sonnengottes Re an. Amun wird manchmal auch Amon oder Amen genannt.

Achet: Eine der drei ägyptischen Jahreszeiten. Zu dieser Jahreszeit fand die Überschwemmung statt.

Anch: Das altägyptische Wort für „Leben“. Es wird durch eine Hieroglyphe in Form eines Kreuzes mit einer Schlaufe oben dargestellt. Wenn dieses Symbol von Gottheiten getragen wird, steht das Symbol für die Ewigkeit.

Beduinen: Nomadenstämme des Sinai, die häufig mit dem ägyptischen Militär zusammenstießen.

Kanopen: Diese Gefäße enthielten die inneren Organe mumifizierter Leichen. Die Kanopen wurden zusammen mit der Leiche beigesezt.

Kartusche: Eine Ellipse um den Namen eines Angehörigen einer Königsfamilie.

Katarakte: Bezeichnung für die steinigen, wilden Abschnitte des Nils. Katarakte waren wichtige geografische Bezüge und wurden häufig als Grenze zwischen Ländern verwendet.

Fron: Das Recht des Pharaos, Arbeitskräfte für staatliche Bauprojekte zwangsweise zu verpflichten.

Stab und Wedel: Die Symbole des Pharaos. Die Form des Stabs ist vom Hirtenstab abgeleitet, und der Wedel wurde zum Sammeln von Harz benutzt.

Deschret: Das ägyptische Wort für Wüste. Die wörtliche Übersetzung lautet „das rote Land“.

Fayence: Ein glasähnliches Material, das die alten Ägypter entwickelt haben. Es wurde für die Herstellung wunderschöner Behälter und Schmuckstücke benutzt.

Fayum: Eine ägyptische Region mit Seen und Nebenflüssen des Nils. Die Region war äußerst fruchtbar.

Sed: Ein Fest, das im dreißigsten Jahr der Herrschaft eines Pharaos und danach im Abstand von drei Jahren abgehalten wurde. Das Fest war dazu gedacht, die Regierungsfähigkeit des Pharaos zu beweisen. Bestandteil des Fests war ein rituelles Rennen des Pharaos.

Hieratische Schrift: Eine deutlich weniger komplexe Form der Hieroglyphen, die im täglichen Schriftverkehr verwendet wurde.

**Hethiter:** Konkurrenten Ägyptens. Die Hethiter lebten in Kleinasien. Häufig waren sie Feinde der Ägypter, aber unter der Herrschaft von Ramses II. ging Ägypten ein Bündnis mit ihnen ein.

**Hyksos:** Manchmal werden sie auch als Asiaten bezeichnet. Sie herrschten während der Zweiten Zwischenzeit etwa 100 Jahre lang über Unterägypten. Während ihrer Herrschaft führten sie neue Musikinstrumente und militärische Neuerungen ein, darunter den von Pferden gezogenen Streitwagen.

**Überschwemmung:** Die jährliche Überschwemmung des Nils, die die Anbaufläche an den Nilufeln wieder fruchtbar machte. Während dieser Zeit mussten die Bauern meist an staatlichen Bauprojekten mitarbeiten.

**Kemet:** Der Begriff, den die alten Ägypter für ihr Land benutzten. Er bedeutet „das schwarze Land“.

**Antimonpulver:** Auch „Kohl“ genannt. Damit schminkten die Ägypter ihre Augen, um diese vor den blendenden Sonnenstrahlen zu schützen. Antimonpulver wird heute noch verwendet.

**Kusch:** Eine Region im südlichen Nubien. Die Kuschiter hatte eine eigenständige Kultur. Ihre Hauptstadt war Kerma. Ägypten trieb Handel mit den Kuschitern und überfiel häufig deren Land.

**Mastaba:** Ein arabisches Wort für Sitzbank. Mastabas sind längliche Grabmale, die vor allem in prädynastischer Zeit und während des Alten Reichs gebaut wurden. Man ist der Auffassung, Pyramiden hätten sich aus Mastabas entwickelt.

**Natron:** Eine Salzart, die im Nildelta gefunden und beim Einbalsamieren zum Austrocknen der Leiche verwendet wurde.

**Nilometer:** Eine Einrichtung, meist eine steinerne Säule oder eine Treppe hinunter zum Fluss, mit der der Stand des Nils gemessen wurde. Nilometer wurden benutzt, um die Höhe der jährlichen Überschwemmung vorherzusagen.

**Neunbogen, Bogenvölker:** Ein Begriff, der zum ersten Mal in prädynastischer Zeit für besiegte Feinde verwendet wurde. Der Begriff wurde durch die gesamte ägyptische Geschichte hindurch für die Feinde der Nation verwendet. Traditionell hatte Ägypten stets neun Feinde, obwohl es natürlich nicht immer dieselben waren.

**Nomes:** Ägyptische Provinzen (Gae) unter der Herrschaft eines Nomarchen (Gaufürsten).

**Nubien:** Das Land südlich des ersten Katarakts. Nubien war äußerst üppig mit Bodenschätzen gesegnet. Ägypten drang häufig in Nubien ein, und Nubier schätzte man als Soldaten und Polizisten.



Ostraka: Stein- oder Tonscherben, auf denen man Notizen machte. In der Ausbildung befindliche Schreiber übten meist auf Ostraka.

Peret: Die Jahreszeit im ägyptischen Jahr, zu der die Aussaat erfolgte.

Pwenet (Punt): Ein berühmtes Land, das vermutlich an der somalischen Küste lag, und für Weihrauch und Myrrhe berühmt war. Die Ägypter entsandten häufig Handelsexpeditionen in dieses Land.

Seevolk: Eine Gruppe unterschiedlicher Kulturen der Ägäis, wahrscheinlich Philister und Minoer, die Ägypten während des Neuen Reichs angriffen.

Uschebti: Kleine Statuen als übliche Grabbeigabe, die sich für den Pharao meldeten und für ihn arbeiteten, wenn dieser im Leben nach dem Tode zur Arbeit in den Schilffeldern oder an einem Bauprojekt gerufen wurde.

Schaduf: Ein Wasserheber, der verwendet wurde, um Bewässerungsgräben zu füllen. Der Schaduf war auf einer Seite mit einem Eimer, auf der anderen Seite mit einem Gewicht ausgestattet. Ein Bauer drückte auf das Ende mit dem Eimer, um ihn zu füllen, und das Gegengewicht half ihm, das Wasser aus dem Fluss zu ziehen. Manche Wissenschaftler sind der Auffassung, dass riesige Schadufs verwendet wurden, um Pyramidenblöcke an Ort und Stelle zu hieven.

Schemu: Die ägyptische Erntesaison.

Jugendlocke: Die Haartracht, die zeigte, dass es sich bei der Person noch um ein Kind handelte. Der Kopf war völlig kahl geschoren, mit Ausnahme einer einzigen seitlichen Haarlocke. Wenn das Kind erwachsen geworden war, rasierte man die Locke ab.

Stele: Tafel mit Hieroglyphen oder Reliefs.

Wadi: Ein arabisches Wort, das „trockenes Flussbett“ bedeutet. Wadis wurden häufig als Straßen verwendet. Hier fand man reichhaltige Vorkommen an Bodenschätzen.



# 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 zifaxen zu lassen.

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

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

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

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

**Havas Interactive Deutschland GmbH**  
**Kundendienst**  
**Robert-Bosch-Straße 32**  
**D - 63303 Dreieich**

---

## HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

---

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

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

---

## HINTLINE

---

**0190 / 515 616** *Rund um die Uhr*

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

## GARANTIE

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

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

### ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

#### 1. Beschränkte Benutzerlizenz

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

#### 2. Besitz

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

#### 3. Verpflichtungen des Endbenutzers

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

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

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

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollmulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sein denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehenden Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragsstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

#### 4. Programm-Transfer

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

#### 5. Laufzeit / Kündigung

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

#### 6. Exportbeschränkungen

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

#### 7. Garantieeinschränkungen

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

#### 8. Haftungsbeschränkung

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

#### 9. Verschiedenes

Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen und Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.

Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.

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



















# NOTIZEN

A series of horizontal dotted lines for taking notes, spanning the width of the page.



