

**AlienNations Serialnumber**  
AN10-1F55-X678-M2G8

## Systemanforderungen

Mac: MacOS8.6, 96MB Ram, 200MB VirtualMemory, OpenGL 1.1.2, Gamesprockets 1.7.3, Grafikkarte mit mindestens 6MB VideoRam  
wir empfehlen mindestens 128MB freien Speicher im System  
Verfügbar zu haben

## AlienNations INSTALLIEREN

Legen Sie die AlienNations CD in Ihr CD-Romlaufwerk. Auf dem Mac-Desktop erscheint ein CD-Icon in Form eines kleinen Pimmon Gebäudes. Klicken Sie 2x auf dieses Icon. Jetzt öffnet sich ein Fenster, daß den Inhalt der CD zeigt klicken Sie bitte 2x auf das Icon „Installiere Deutsch“. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und halten Sie Ihre AlienNations Seriennummer bereit (befindet sich auf dieser Anleitung). Geben Sie Ihren Namen und die Seriennummer ein, nur bei korrekter Eingabe wird das Register-Gadget entsperrt.

## Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewußtseinstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden.

Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen.

Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

## Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Die Hotline-Mitarbeiter von Titan Computer helfen Ihnen gerne weiter.

Hotline Tel: +49/(0)421 48 16 20 (Mo. - Do. von 11:00 - 18:00 Uhr)

## Neueste Informationen

Besuchen Sie unsere Webseiten. Dort finden Sie neueste Infos zu allen unseren Macintosh Produkten: <http://www.Titan-Computer.com>



## Willkommen

Willkommen in einer Welt voll Leben und Abenteuer, einer Welt, die Sie allein kontrollieren und aufbauen, aber auch zerstören können.

Steuern Sie das Volk Ihrer Wahl. Die pilzzüchtenden Pimmons, eine Rasse blauer, dicklicher Gemütswesen, die lieber dem Pilzschnaps frönen würden, als eine blühende Kultur aufzubauen. Die Schokoladetorten backenden Amazonen, wilde Kämpferinnen mit Hang zu Naturverbundenheit und geordneten Verhältnissen. Oder die Maden rauchenden Sajiki, ein Insektenvolk, das andere Lebensformen am liebsten auslöschen würde, um alle verfügbare Nahrung für sich alleine zu haben.

Es hängt von Ihnen ab, ob Ihr Volk in Frieden blüht und gedeiht oder ob es plündernd über die Welten zieht, die es besiedelt. Wählen Sie sorgsam die Orte Ihrer Satellitenstädte, Ihre Handelspartner und Ihre Verbündeten.

Sie ahnen vielleicht schon, wieviele Möglichkeiten Alien Nations bietet und wie komplex die Zusammenhänge in dieser Welt sind. Für ein erfolgreiches Spiel müssen Sie sich um die Nahrungsversorgung Ihrer Bewohner kümmern, über genügend Einwohner verfügen, die mit ihren Steuern Ihre Fixkosten abdecken, eine funktionierende Infrastruktur aufbauen, die in der Lage ist, Holz, Steine, Eisen und - wenn nötig - sogar Waffen und Genußmittel zu produzieren. Sie müssen Handel und Diplomatie mit den anderen Völkern treiben, die Anzahl Ihrer Siedlungen erhöhen, indem Sie neue Städte gründen und vieles mehr.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Alien Nations und viel Erfolg beim Erforschen und Aufbauen Ihrer Welten.

## Spiel starten

Wurde Alien Nations einmal erfolgreich installiert, können Sie direkt von der Festplatte starten. Beachten Sie bitte, daß sich die Alien Nations original CD im CD-Romlaufwerk befinden muß.

Nach dem Vorspann, den Sie durch Drücken der linken Maustaste oder auf ESC abbrechen können, gelangen Sie ins Hauptmenü.

## Das Hauptmenü

Im Hauptmenü finden Sie folgende Menüpunkte:

- **Einspielermodus:** Spielvariationen, wenn Sie alleine spielen möchten.
- **Mehrspielermodus:** Wenn Sie über ein Netzwerk verfügen oder ein s.g. Null Modem Kabel zum Verbinden zweier Computer verwenden, können Sie mit bzw. gegen bis zu zwei Freunden spielen. Auch das Spielen über Internet ist möglich, so daß Sie z.B. mit Ihrem Freund in den USA ein Match „ausfighten“ können.
- **Spiel Laden:** Wenn Sie zuvor ein Einzelspielerspiel gespeichert haben, können Sie es hier fortsetzen.
- **Einstellungen:** Damit können Sie Alien Nations an Ihre Bedürfnisse bzw. Ihren Computer anpassen.
- **Spiel Verlassen:** Kehrt zurück auf die Macintosh Oberfläche.

## Einspielermodus

Unter diesem Menüpunkt können Sie zwischen folgenden Spielarten wählen:

- **Einführung:** Diese 5 Spiele sollten Sie der Reihe nach durchspielen, um sich mit der Steuerung und der Logik von Alien Nations vertraut zu machen.
- **Kampagnen:** Es gibt pro Volk 10 Kampagnen, anfangs einfachere, später sehr schwierige Aufgaben zu lösen. Erst wenn Sie eine Aufgabe gelöst haben, können Sie die nächste angehen. Wählen Sie Ihr Volk und danach die Mission. Die Missionen der Pimmons sind, gemäß Ihrer Natur, zumeist sehr friedlich, die Amazonen legen viel Wert auf Training und Expansion, die Sajiki sind ein kriegerisches Volk. Entsprechend ändert sich auch der Schwierigkeitsgrad der Missionen der einzelnen Völker.
- **Endlosspiel:** Wenn Sie ein echter Profi sind können Sie versuchen, eine ganze Welt zu erschaffen, die von Ihrem Volk beherrscht wird. Im Endlosspiel ist es möglich, den Schwierigkeitsgrad durch die Parameter der Welt, in der Sie spielen, zu verändern.

## Grundeinstellungen im Einzspielermodus

- **Weltgröße:** Je kleiner die Welt, um so weniger Platz gibt es zum Expandieren und umso eher wird es zu Konflikten kommen.
- **Anzahl Rohstoffe:** Je weniger Rohstoffe es gibt, desto weiter müssen Sie Ihre Träger, Jäger und Sammler ausschicken, um Material und Nahrung zu besorgen.
- **Entwicklungsstufe:** Je niedriger die Entwicklungsstufe ist, desto weniger Technologien haben Sie bereits erforscht und desto länger werden Sie spielen müssen, um Ihre Kultur gedeihen zu lassen.
- **Lagerstand:** Je niedriger Ihr Lagerstand zu Beginn des Spieles ist, desto mehr Infrastruktur müssen Sie aufbauen, um ausreichend Material produzieren zu können.

## Mehrspielermodus

Um mit mehreren Spielern zu spielen müssen Sie folgende Schritte ausführen:

Geben Sie Ihren Namen ein und wählen Sie die Art der Verbindung:

- **Serielle Verbindung** benötigen Sie, wenn Sie ein Null Modem Kabel verwenden, um zwei Computer zu verbinden.
- **TCP/IP** können Sie verwenden, wenn Sie in einem lokalen Netzwerk spielen, das das TCP/IP Protokoll unterstützt oder wenn Sie im Internet mit anderen spielen. TCP/IP ist nicht sehr schnell, aber sehr ausfallsicher. Danach muß einer der maximal drei Spieler einen »Server« anlegen. Das machen Sie, indem Sie auf Neu klicken. Dann können Sie die Anzahl der Spieler einstellen, Ihrer »Session« - so heißt das Spiel im Netzwerk - einen Namen geben und die Weltparameter einstellen (siehe Einzspielermodus/Endlosspiel). Klicken Sie auf Weiter, wenn Sie damit fertig sind, geben Sie den anderen Spielern die oben angezeigte IP durch, die diese dann auf deren System zum „connecten“ verwenden. Nach wenigen Sekunden wird die von Ihnen angelegte »Session« erscheinen. Durch Anklicken können sie einsteigen. Jeder wählt sein Volk, jedes Volk kann nur einmal vorkommen. Wenn alle Mitspieler ein Volk gewählt habt, können Sie im Chat etwas »chatten«. Das macht nicht nur Spaß, sondern auch Sinn, wenn Sie z.B. nicht telefonisch verbunden sind, um sich vorher noch abzusprechen. Der Server kann dann, sobald alle notwendigen Spieler eingestiegen sind, auf *Spiel Starten* klicken und das Spiel beginnt. Nicht ungeduldig werden, der eigentliche Spielstart findet erst dann statt, wenn auch der langsamste Rechner soweit ist und alle notwendigen Daten übertragen wurden.

## Spiel laden

Unter Spiel laden, können Sie »alte« Spielstände, die Sie zuvor gespeichert haben, fortsetzen.

Die Spielstände mit den Namen »Automatische Speicherung« und »Schnellspeicherung« sind vom Programm generierte Spielstände, denen Sie keinen Namen geben können. »Automatische Speicherung« wird alle paar Minuten abgespeichert, wenn Sie es unter Einstellungen eingestellt haben (siehe dort). Den Spielstand »Schnellspeicherung« können Sie im Spiel durch Drücken der Taste *F12* speichern, ohne in das Speichern-Menü zu gehen.

## Einstellungen

Unter Einstellungen finden Sie folgende Punkte:

- **Grafik:** Zum Anpassen der Grafik an Ihren Computer
- **Sound:** Zum Anpassen des Tons an Ihre Wünsche und Ihren Computer.
- **Steuerung:** Zum Anpassen der Steuerung an Ihre Wünsche.

### Grafik

- **Hardwarebeschleunigung:** Wenn Ihre Grafikkarte eine 3D Beschleunigung unterstützt, können Sie hier die Hardwarebeschleunigung ein- und ausschalten. Das wird sich nicht so sehr auf die Geschwindigkeit im Spiel auswirken, als auf die Geschwindigkeit der Grafik beim Zoomen.
- **Alpha-Schatten:** Wenn Sie einen sehr langsamen Computer haben, können Sie hier alle Schatten der Häuser und Einheiten abschalten. Das sieht zwar nicht sehr hübsch aus, bringt aber höhere Geschwindigkeit.
- **Auflösung:** Wenn Sie einen sehr schnellen Computer haben (ab G3/400Mhz) und genügend RAM auf Ihrer Grafikkarte (ab 8MB), können Sie die Auflösung des Spielfeldes auf 1024x768 stellen. Das erhöht die Übersicht auf der Landschaft und im Menü, allerdings nur, wenn Sie einen großen Monitor (ab 17 Zoll) zur Verfügung haben.

### Sound

- **Sound:** Hier können Sie die gesamte Geräuschkulisse ein- und ausschalten.
- **Effekte:** Hier können Sie die Lautstärke der Sound Effekte (Arbeitsgeräusche, Vögel etc.) einstellen.
- **Musik:** Hier können Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik einstellen.
- **Sprache:** Hier können Sie die Lautstärke des Mentors einstellen. Er gibt Ihnen im Verlauf des Spieles Tips und Hinweise über das aktuelle Spielgeschehen.



## Steuerung

- **Scrollen im Menübereich:** Immer wenn Sie mit dem Mauszeiger im Spiel an den Rand des Bildschirms fahren, verschiebt sich das Spielfeld in die entsprechende Richtung. Ganz rechts unten im Menü gibt es knapp am Rand hin und wieder Pfeile, um die Menüs weiterzuschalten. Mit der Maus ungeübte Benutzer kann es stören, daß, wenn man nur etwas unter diesen Pfeil fährt, das Scrollen beginnt. Deshalb können Sie hier dieses Scrollen im erwähnten Bereich ein und ausschalten.
- **Automatisch speichern:** Hier können Sie einstellen, ob und wie oft das Spiel automatisch speichern soll.

## Einführung in das Spiel

Anhand der ersten Einführung werden wir nun Schritt für Schritt die grundlegende Steuerung von Alien Nations durchgehen. Sie werden sehen, wie einfach das Spiel zu bedienen ist, wenn Sie sich nach wenigen Minuten an das immer gleich bleibende Grundkonzept der Steuerung gewöhnt haben. Starten Sie vom Menü aus ein Einzelspielerspiel und gehen Sie dort auf Einführung. Klicken Sie auf »Einführung in die Steuerung«. Sie werden dann folgenden Text lesen können: »Willkommen zu Ihrer ersten Tutorial Mission.

Sie werden mit Hilfe der Pimmons lernen, wie Sie Ihr Volk führen und steuern können. Probieren Sie in Ruhe alles aus, Sie sind allein auf diesem Planeten und niemand wird Ihnen etwas tun.

Mit der linken Maustaste wählen Sie Gebäude, Personen, Pflanzen, Bäume etc. an. Ihre eigenen Personen können Sie dann mit der rechten Maustaste (bei 1-Tastenmaus Taste-CTRL+Maustaste) an Orte in der Landschaft oder in Gebäude schicken. Wenn Sie möchten, daß z.B. ein Träger Nahrung sammelt, wählen Sie ihn mit der linken Maustaste an und schicken Sie ihn mit der rechten zu einem Busch mit Früchten. Er wird dann losgehen und Früchte in Ihr Rathaus tragen.

Am rechten Bildschirmrand befindet sich eine Steuerungs- und Informationsleiste. Dort können Sie die ausgewählten Objekte kontrollieren. Haben Sie durch einen Linksklick in die leere Landschaft nichts ausgewählt, stehen Ihnen die allgemeinen Funktionen zur Verfügung, wie Einwohnerübersicht, Gebäudeübersicht, Bilanz etc. Die Funktion Bauen steht Ihnen immer zur Verfügung. Haben Sie z.B. ein Wohnhaus ausgewählt, verändert sich das Menü. Dann können Sie u.a. Informationen über den Zustand des Gebäudes oder über Personen, die sich im Gebäude befinden, abrufen. Um die Übersicht über die Welt und Ihre Städte zu behalten, können Sie die Landschaftsansicht stufenlos verkleinern und vergrößern. Benutzen Sie dazu den Schieberegler neben der Lupe rechts.

Probieren Sie alles aus, am rechten unteren Rand der Landschaft sehen Sie immer eine Erklärung für die anklickbaren Knöpfe eingeblendet. Sehen Sie sich die Steuerleiste genau an, Sie finden eine Landkarte, die Liste Ihrer Städte (im Verlauf der weiteren Missionen können es mehr werden) sowie zahlreiche andere Funktionen.

Das Ziel dieser Mission ist es, daß Sie sich mit der Steuerung vertraut machen: Bauen Sie zwei Wohnhäuser, sie werden Ihnen zusätzliche Einwohner bringen.

Bauen Sie eine Schule, dort können Sie Träger in andere Aufgaben einschulen.

Erwirtschaften Sie 15 Einheiten Nahrung, indem Sie Träger zum Früchte Sammeln schicken.

Erwirtschaften Sie 15 Steine, indem Sie Träger zu Steinmetzen ausbilden und sie Steine abbauen lassen.

Diese Seite können Sie jederzeit im -Optionen- Menü unter -Auftrag lesen-wieder aufrufen!«

Sie haben nun die Möglichkeit durch Klicken auf Zurück, eine andere Mission zu wählen, diese Möglichkeiten haben Sie natürlich bei allen Einführungsmissionen und Kampagnen.

Nach Klicken auf OK wird die Mission geladen, je nach Geschwindigkeit Ihres Rechners kann das zwischen ein paar Sekunden und 2 Minuten dauern.



## Die Steuerung

### Das Seitenmenü

Nun sehen Sie Ihr erstes Rathaus auf grüner Wiese stehen. Aus dem Rathaus kommt Ihr erster Baumeister und Ihre ersten beiden Träger.

Bewegen Sie nun den Mauspfel an den Bildschirmrand. Sobald Sie den Rand berühren, beginnt sich die Landschaft zu verschieben und zwar je nachdem, in welche Richtung Sie gefahren sind. In den Ecken wird die Landschaft diagonal »scrollen«. Rechts befindet sich die Menüleiste. Über sie können Sie alle Funktionen des Spieles steuern. Prinzipiell gilt immer: Fahren Sie über ein Symbol, das eine Funktion auslöst, wird es sich verfärben, wenn Sie mit dem Mauspfel darüber stehen. In der rechten unteren Ecke der Landschaft sehen Sie dann immer eine Beschreibung in Klartext, was dieses Symbol bedeutet.

### Übersichtskarte

Rechts oben finden Sie eine Übersichtskarte, die die ganze Welt, in der Sie gerade spielen verkleinert darstellt. Schwarze Bereiche haben Sie noch nicht erforscht, abgedunkelte haben Sie schon einmal betreten, sie werden aber zur Zeit von keinem Ihrer Leute eingesehen und sind deshalb zwar bekannt, aber ob sich dort derzeit fremde Einheiten befinden, können Sie nicht sehen.

Neben der Karte befinden sich einige Symbole. Durch Anklicken dieser Symbole können Sie bestimmen, was in der Übersichtskarte dargestellt werden soll.

### Gebäude in Übersichtskarte

Klicken Sie auf das Haus-Symbol, um die Gebäude in der Übersichtskarte ein- bzw. auszuschalten. Gebäude der Pimmons werden blau dargestellt, die der Amazonen in roter Farbe und Gelb kennzeichnet die Sajikis. Dies gilt genauso für Einheiten und Stadtgrenzen.

### Einheiten in Übersichtskarte

Klicken Sie auf das Einheiten-Symbol, um die Einheiten (auch die des Gegners) in der Übersichtskarte anzeigen zu lassen.

### Rohstoffe in Übersichtskarte

Die Darstellung von Rohstoffen (Bäumen, Felsen, Büsche und Tiere) können Sie durch Klicken auf das Rohstoff-Symbol ein- oder ausschalten.

### Stadtgebiete in Übersichtskarte

Darunter »Stadtgebiete«. Damit werden mit durchsichtiger Farbe die Stadtgebiete angezeigt, die Sie in der Landschaft mit den jeweils in den Farben

des entsprechenden Volkes gehaltenen Grenzsteinen sehen. Blau steht für Pimmons, Ihr Volk in dieser Einführungsmission. Rot für die Amazonen und gelb für die Sajiki. Prinzipiell gilt, daß Sie in den Einführungen am besten immer so viel wie möglich ausprobieren. So werden Sie sich am schnellsten zurechtfinden und verstehen dann auch sehr schnell neue Symbole und Funktionen, die im Verlauf des Spieles hinzukommen werden. Sie können in den Einführungen nichts falsch machen. Sollten Sie Ihr Volk einmal total unglücklich gemacht haben, starten Sie die Mission einfach neu. Es gibt in den ersten drei Einführungen keine anderen Völker, Sie haben also nichts zu befürchten und können sich beliebig Zeit lassen.

In der Menüleiste finden Sie weiters folgende Symbole:

### Optionen

Klicken Sie auf das Disketten-Symbol, um ins Optionenmenü zu gelangen. In diesem Menü können Sie laden und speichern, Einstellungen betreffend Grafik und Sound verändern, oder auch das Spiel abbrechen bzw. neu starten.



### Zoom

Sie können die Spielfeldansicht stufenlos zoomen. Klicken Sie auf den Ring, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie den Ring nach links oder rechts. Sie werden sehen, wie sich die Landschaft entsprechend vergrößert und verkleinert. Alle Einheiten und Gebäude bleiben in jeder Zoomstufe anwählbar.



### Stadtliste

In der Stadtliste scheinen alle Städte Ihres Volkes auf. Die jeweils angewählte Stadt ist in gelber Schrift dargestellt.

Um eine Stadt auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Stadtnamen.

Um eine Stadt auszuwählen und gleich-zeitig den Spielfeldausschnitt auf das Rathaus dieser Stadt zu zentrieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Stadtnamen.





## Kapital

Neben der Truhe sehen Sie Ihr verfügbares Kapital. Die gesamten Einnahmen Ihres Volkes kommen in eine Kasse. Aus dieser werden auch alle Ausgaben bestritten.

## Funktionsleiste

Unter der Kapitalanzeige finden Sie die Funktionsleiste. Wenn Sie noch nichts anderes angeklickt haben, finden Sie dort:

- Gebäudebau
- Gebäude
- Stadtbewohner
- Finanzen
- Bedürfnisse
- Rohstoffe

Später mehr dazu.

Darunter sehen Sie eine Kurzzusammenfassung Ihres Lagerstandes von Holz, Stein und Eisen.

Darunter sehen Sie einige Gebäude, wobei nur zwei davon hell sind. Diese zwei können Sie bauen. Das notwendige Material dafür steht rechts daneben Genaueres später.

Ganz unten sehen Sie einen roten Pfeil. Wenn Sie ihn anklicken können Sie die Liste mit den Gebäuden verschieben und zwar pro Klick um eine Zeile. Wenn Sie einmal nach unten gescrollt haben, wird der Pfeil rechts davon auch rot, mit ihm können Sie wieder nach oben scrollen. Durch das Scrollen können Sie sehen, wieviele verschiedene Gebäude Sie im Laufe des Spieles kennenlernen und bauen können werden.

## Merke:

- »Klicken« bedeutet immer einen Klick mit der linken Maustaste, es sei denn es wird ausdrücklich anders erwähnt.
- »Scrollen« bedeutet das Verschieben von allem Möglichen - z.B. der Landschaft, der Menüs etc.
- Alles was Sie anklicken können, verfärbt sich, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüberfahren (dies gilt nur für den Menübereich und nicht für die Spielfeldansicht)
- Jedes Symbol, das Sie anklicken können und fast jedes andere Symbol hat rechts unten einen Erklärungstext, der Ihnen hilft, die Symbole schneller zu verstehen.

## Optionen

Klicken Sie nun auf das Optionenmenü (die blaue Diskette).

Dort finden Sie folgende Menüpunkte:

- **Auftrag lesen:** Damit können Sie den Auftrag nochmals lesen bzw. ausdrucken.
- **Spiel speichern:** Damit können Sie Ihr Spiel abspeichern, um es später wieder fortzusetzen (siehe auch Spiel laden)
- **Spiel laden:** Damit können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel wieder laden und fortsetzen.
- **Einstellungen:** Siehe »Einstellungen« im Hauptmenü.
- **Mission neu beginnen:** Sollten Sie das Gefühl haben, Ihr Volk in eine derart mißliche Lage gebracht zu haben, daß Sie die Mission nicht mehr erfüllen können, haben Sie die Möglichkeit, die Mission komplett von vorne zu beginnen.
- **Zurück zum Spiel:** Kehrt zur Spieloberfläche zurück.
- **Spiel beenden:** Beendet das Spiel und kehrt in das Hauptmenü zurück.

Klicken Sie nun auf *Zurück zum Spiel*.

## Anwählen von Gebäuden und Einheiten

Klicken Sie nun auf einen Ihrer Träger direkt in der Landschaft. Er wird hellblau leuchten und Sie werden rechts in der Menüleiste Informationen über ihn bekommen. Das Hauptmenü hat sich verändert, es gibt nur mehr Gebäudebau (das gibt es immer, egal was Sie auswählen) und Informationen, was gerade aktiv ist.

Die Information über diesen Träger zeigt Ihnen, wie es ihm geht (50/50) Das bedeutet, er hält noch 50 von maximal 50 Verletzungen aus. Wurde er z.B. von einem Kriminellen verletzt, kann dort auch 40/50 stehen. Dann benötigen Sie einen Priester, um ihn wieder zu heilen, was er ist (Träger) und zu welcher Stadt er gehört (Pimpolis). Darunter gibt es ein neues Menü, das derzeit nur das Symbol »Nach Hause« beinhaltet. In dieser Leiste werden Sie bei Gebäuden und anderen Einheiten zusätzliche Funktionen finden. Klicken Sie z.B. bei diesem Träger auf »Nach Hause« wird er, egal wo auf der Welt er sich befindet, zum Rathaus seiner Heimatstadt gehen. Probieren Sie es ruhig aus.



Unter dieser Leiste stehen zusätzliche Information wie z.B. was er gerademacht, wohin er unterwegs ist oder was er trägt (Nahrung, Holz, Stein...) Möchten Sie diesen Träger oder jede andere Einheit nun irgendwohin schicken, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste (1-Tastenmaus Taste CTRL+Maustaste) auf den Ort, wo er hingehen soll. Nördlich des Rathauses ist eine freie Fläche. Scrollen Sie dorthin und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf diese Fläche. Schon wird sich Ihr angewählter Träger dorthin aufmachen.

Versuchen Sie nun mit der linken Maustaste andere Objekte anzuwählen - z.B. die Büsche nahe des kleinen Sees, die Bäume, die Steine, Ihre Gebäude oder anderen Einheiten. Zu jedem Objekt werden Sie Informationen bekommen, wenn Sie in der Hauptmenüleiste auf das Informationssymbol klicken. Die anderen Funktionen werden Sie später kennenlernen.

Bei den Büschen werden Sie festgestellt haben, daß sich Nahrung in Form von Früchten darauf befindet. Diese Nahrung können Sie mit Trägern sammeln. Klicken Sie wieder einen Ihrer Träger an und schicken Sie ihn mit der rechten Maustaste zu einem dieser Büsche. Er wird beginnen, den Busch abzuernten und die Nahrung ins Rathaus zu tragen. Im Info des Busches sehen Sie, wie die Nahrung weniger wird, im Info des Trägers, wenn er sie trägt. Während der Träger etwas trägt können Sie durch Klick auf den kleinen Mistkübel dieses Etwas wegwerfen, es ist dann unwiederbringlich verloren. Beachten Sie aber: Solange der Träger mit dem Ernten beschäftigt ist, wird er nicht von alleine zu einer Baustelle gehen und dort helfen! Sie können ihm diesen Ernteauftrag wieder wegnehmen, indem Sie ihn anklicken und in die leere Landschaft (nicht zu einem Busch, Baum o.Ä.) schicken.

## Grundfunktionen aufrufen

Um wieder in das Hauptmenü zu kommen, klicken Sie mit der linken Maustaste in die leere Landschaft. Dann ist kein Haus, keine Einheit etc. mehr angewählt und die 5 Grundfunktionen stehen wieder zur Verfügung.

## Merke:

- Mit der linken Maustaste können Sie Einheiten/Gebäude/Bäume etc. anwählen.
- Mit der rechten Maustaste können Sie Einheiten an Orte schicken oder Aufgaben zuteilen (z.B. Träger Busch -> Ernten, Jäger Tier -> Jagen).
- Einheiten die einen Auftrag haben, helfen nicht mehr automatisch beim Bauen oder anderen Aufgaben! Sie müssen sie erst ins »Nichts« schicken, um diesen Auftrag zu stornieren.
- Um die 5 Grundfunktionen wieder zur Verfügung zu haben, müssen Sie nur mit der linken Maustaste ins »Nichts« klicken.

## Gebäudebau

Klicken Sie auf das Symbol »Gebäudebau« (Ziegel), wenn Sie ein neues Gebäude errichten wollen. Dieses Symbol steht Ihnen immer zur Verfügung. Wählen Sie nun aus den Gebäuden das Haus »Schule« aus und klicken Sie es an.

Nun »hängt« die Schule in rot an Ihrem Mauspfad. Fahren Sie damit durch die Landschaft. Sie werden sehen, daß es sich gelegentlich grün und rot färbt. Rot bedeutet, Sie können dieses Haus an dieser Stelle nicht bauen. Das kann dadurch bedingt sein, daß nicht genügend Platz ist, eine Person darunter steht, die Landschaft dort zu steil ist (an Berghängen kann man nicht bauen). Ist das Haus grün, können Sie es mit einem Linksklick absetzen. Probieren Sie das aus. Sie werden sehen, daß Ihr Baumeister zu dem Fundament hingeht und darauf wartet, daß die zwei Träger das Material aus dem Rathaus holen und zu ihm bringen. Sobald das erste Material eingetroffen ist, das der Baumeister verarbeiten kann, beginnt der Bauprozess.

Sehen Sie Ihren Einwohnern in Ruhe zu, wie sie Ihre erste Schule errichten. Wenn sie fertig sind, werden Sie sehen, daß Ihr Lagerstand an Holz um 2 und an Stein um 4 Stück gefallen ist. Dieses Material wurde für die Schule aufgebraucht. Jedesmal wenn einer der Träger leer in das Lagerhaus gegangen ist, hat er ein Stück geholt.

## Gebäude

Klicken Sie auf das Symbol »Gebäude« rechts neben »Gebäudebau«, um eine Liste aller Gebäude der ausgewählten Stadt zu sehen. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn keine Person oder ein Gebäude ausgewählt ist!

Nun sehen Sie eine Liste mit allen Gebäuden Ihrer Stadt. Sie sehen ein Rathaus und eine Schule. Darüber steht die Gesamtanzahl Ihrer Gebäude und der aktuellen Baustellen.



Gebäude haben Sie zwei, Baustellen derzeit keine. Machen Sie nun folgendes:

Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf das Rathaus und auf die Schule in der Menüleiste. Sie werden sehen, daß sich die Landschaft über den jeweiligen Gebäuden zentriert. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf ein Gebäude, zentriert sich die Landschaft ebenfalls darüber, das Gebäude ist aber auch angewählt. Klicken Sie nun in die leere Landschaft, um das Gebäude wieder abzuwählen.

## Stadtbewohner

Klicken Sie auf das Symbol »Stadtbewohner« rechts neben »Gebäude«, um eine Liste aller Bewohner der ausgewählten Stadt zu sehen. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn keine Person oder ein Gebäude ausgewählt ist! Nun sehen Sie eine Liste mit allen Bewohnern Ihrer Stadt. Sie sehen zwei Träger, einen Baumeister und einen Stadtgründer. Darüber steht die Gesamtanzahl Ihrer Bewohner und der freien Träger. Bewohner haben Sie vier, freie Träger wahrscheinlich nur einen, falls Ihr zweiter immer noch erntet. Der Stadtgründer ist sozusagen der Bürgermeister und sitzt im Rathaus und ist zur Zeit nicht sichtbar. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf die Personen, Sie werden sehen, daß sich die Landschaft über den jeweiligen Einheiten zentriert. Da Sie zwei Träger haben, können Sie auf das Träger Symbol, neben dem klein »2« steht auch mehrmals klicken. Die Zentrierung wird immer zwischen den beiden Trägern wechseln. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf einen Bewohner, zentriert sich die Landschaft ebenfalls über ihm, der Bewohner ist aber auch angewählt. Klicken Sie nun in die leere Landschaft, um den Bewohner wieder abzuwählen.



## Finanzen

Klicken Sie nun auf das Symbol »Finanzen« rechts neben »Stadtbewohner«, um die Steuerung der Finanzen der ausgewählten Stadt aufzurufen. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn keine Person oder ein Gebäude ausgewählt ist! Nun sehen Sie den Finanzhaushalt Ihrer Stadt. Unter Einnahmen finden Sie die Steuereinnahmen. Jeder Bewohner zahlt regelmäßig, nennen wir es pro Runde, 7 Geldstücke Steuer. Dieses Geld fließt ebenfalls pro Runde in die Ausgaben »Motivationsgelder«, »Forschungsgelder« und »laufende Kosten«. Die laufenden Kosten sind die Summe aller Betriebskosten Ihrer Gebäude.



Klicken Sie die Infos der Gebäude durch, so sehen Sie dort die laufenden Kosten, die es verschlingt, wenn es in Betrieb ist. Motivationsgelder und Forschung können Sie mit den Ösen unter Investitionen selbst einstellen. Sie können nie mehr Geld in Motivation und Forschung stecken, als Ihr Bruttosozialprodukt (die Summe aller Steuereinnahmen) ausmacht, die laufenden Kosten können Sie jedoch auch durch Ersparnis bezahlen. Die Summe dieser Punkte ergibt eine positive oder negative Bilanz. Haben Sie gespielt, wie bisher beschrieben, müßtest Sie 28 Einnahmen und nur 12 laufende Kosten haben und somit pro Runde 16 Geldstücke einnehmen.

## Bedürfnisse

Klicken Sie nun auf das Symbol »Bedürfnisse« rechts neben »Finanzen«, um zu sehen, wie es um das Allgemeinwohl der Bewohner der ausgewählten Stadt steht. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn keine Person oder ein Gebäude ausgewählt ist! Hier sehen Sie den allgemeinen Zustand Ihrer Bevölkerung.

- Die Kriminalität zeigt Ihnen, wieviele Kriminelle Sie im Verhältnis zu Ihrer Gesamtbevölkerung haben. Kriminelle entstehen, wenn Ihre Bevölkerung wächst und/oder unzufrieden ist.
- Die nächste Zeile definiert das Wachstum Ihrer Bevölkerung. Wenn Sie neuen Wohnraum schaffen, wächst Ihre Bevölkerung. Ist sie unglücklich wächst sie langsamer. Zur Zeit sollte dort »Ihr Volk wächst und gedeiht« stehen.
- Der Zustand Ihrer Häuser ist der durchschnittliche Zustand aller Ihrer Gebäude dieser Stadt. Genauso wie Personen, können auch Gebäude »verletzt« genauer beschädigt werden. Ein Baumeister kann diese Schäden wieder reparieren, aber das kostet Geld. Entweder durch Kämpfe oder wenn das Geld zum Erhalten der Häuser fehlt, nehmen Gebäude Schaden.
- Der Nahrungsverbrauch ist die Menge Nahrung, die Ihre Bevölkerung pro Runde verzehrt.
- Die Nahrungsproduktion ist die Menge Nahrung, die Ihr Volk pro Runde produziert (sammelt, erntet, erlegt)
- Sonstige Bedürfnisse sind »Luxus« Einrichtungen, die sich Ihr Volk wünscht, wie z.B. ein Wirtshaus.





Wenn Ihr Volk Bedürfnisse hat, die Sie nicht erfüllen können, und es deshalb unglücklich ist, können Sie in den Finanzen unter den Motivationsgeldern sozusagen Ausgleichszahlungen an Ihr Volk leisten, die zwar die Bedürfnisse nicht stillen, die Unzufriedenheit aber ein wenig senkt.

## Rohstoffe

Klicken Sie nun auf das Symbol »Rohstoffe« rechts neben »Bedürfnisse«, um zu sehen, wieviele Rohstoffe in der ausgewählten Stadt zur Verfügung stehen. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn keine Person oder ein Gebäude ausgewählt ist!



Hier sehen Sie nun wieviel von jedem möglichen Produkt in der aktuellen Stadt eingelagert ist. In der ersten Zeile steht »Lagerkapazität 25/Typ«. Das bedeutet, daß Sie von jedem Produkt, egal ob Holz, Stein, Nahrung etc. maximal 25 Einheiten lagern können. Diese Kapazität können Sie später aufstocken, indem Sie neue Lager bauen. Jedes Lager erhöht den vorhandenen Platz um 25 Einheiten. Darunter finden Sie die Symbole für Holz, Stein, Eisen etc. und daneben die Zahl, wieviel Sie davon besitzen. Natürlich können Sie auch hier wieder mit der Maus darüberfahren, um rechts unten eine Beschreibung des Produktes lesen zu können. Ganz unten finden Sie wieder eine Öse, mit der Sie diesmal einstellen können, wieviele Pilze in Nahrung umgewandelt werden sollen. Pimmons können, sobald Sie den Ackerbau und die Pilzfarm erforscht haben, Pilze anbauen, die Sie lagern und später zu Pilzschnaps verarbeiten können. Wenn die Nahrung knapp wird, können diese Pilze aber auch gegessen werden. Mit diesem Regler stellen Sie ein, wieviele von den Pilzen, die ins Lager gebracht werden, in Nahrung umgewandelt werden sollen. Ein Pilz zu 100% in Nahrung umgewandelt entspricht 2 Portionen Nahrung. Sollten Sie einmal einen vorhandenen Lagerstand an Pilzen, aber keine Nahrung mehr haben, können Sie mit dem Symbol rechts neben der Öse auch den vorhandenen Bestand sofort in Nahrung umwandeln. Aber Vorsicht! Einmal zu Nahrung verarbeitete Pilze können nicht mehr rückgewandelt werden.

### Merke:

Um neue Bewohner zu bekommen müssen Sie neuen Wohnraum schaffen, also Wohnhäuser bauen. Gehen Sie nun in das Bauen Menü und bauen Sie ein zusätzliches Wohnhaus. In diesem kleinen Wohnhaus haben drei neue Bewohner Platz, die im Laufe der Zeit geboren werden und das Haus verlassen. Warten Sie bis dieses Wohnhaus fertig ist und führen Sie dann die nächsten Schritte durch. Sie werden nun sehen, daß im Bauenmenü das Wohnhaus und die Schule rot gefärbt sind. Rechts daneben ist das kleine Symbol für Steine ebenfalls rot gefärbt. Das bedeutet, daß Sie zwar wissen, wie man dieses Haus baut,

aber dafür nicht ausreichend Steine im Lager haben. Dem werden wir nun abhelfen.

## Ausbildung

Klicken Sie nun auf die Schule in der Landschaft. In der Hauptmenüleiste finden Sie nun wieder »Gebäudebau« und »Information«, weiters die Funktionen »Im Gebäude« und »Ausbildung«. Klicken Sie auf »Im Gebäude«. Nun sehen Sie ein leeres Menü, weil sich in diesem Gebäude derzeit keine Personen befinden. Wählen Sie dieses Menü z.B. beim Rathaus an, sehen Sie einen Stadtgründer, der sich im Gebäude befindet. In diesem Menü können Sie die Personen im Gebäude auch rausschicken (ausgenommen ist nur der Stadtgründer, der das Rathaus nicht verlassen darf). So können Sie z.B. gelegentlich ins Wirtshaus schauen und Ihre Träger vom Stammtisch wegscheuchen. Zurück zur Schule: Klicken Sie nun auf das Symbol »Ausbildung«. Hier sehen Sie nun alle Berufe, die Sie zur Zeit ausbilden können. Da uns zur Zeit Stein fehlt, scrollen Sie mit dem kleinen roten Pfeil um eins nach unten und klicken Sie auf den Steinmetz. Rechts neben dem Steinmetz sehen Sie seine Ausbildungskosten. Sie betragen 40 Geldeinheiten. Wenn Sie nun etwas warten werden Sie sehen, wie ein freier Träger von alleine in die Schule geht und die Ausbildung begonnen wird. Sobald aus dem Träger ein Steinmetz geworden ist, verläßt er die Schule wieder und wartet davor auf Befehle. Wählen Sie nun diesen Steinmetz an und schicken Sie ihn - wie gewohnt - mit der rechten Maustaste zu den Steinen südlich des Rathauses. Er wird beginnen, die Steine abzubauen und ins Rathaus zu tragen, von wo die Träger sie zu Baustellen bringen können. Sie können jede Fachkraft auswählen und mit der rechten Maustaste in die Schule schicken. Dort kann sie dann umgeschult werden. Bei der Umschulung verlernt diese Person allerdings den alten Beruf!



### Merke:

- Träger sind die »niedrigste« Einheit in Ihrem Volk, aber sehr wichtig. Sie werden in Wohnhäusern geboren und in der Schule in andere Berufe ausgebildet. Sie sind die Grundlage für ein funktionierendes Transportwesen in Ihren Städten.



- Jeder Beruf wird zugeteilte Aufgaben so lange durchführen, bis Sie ihm etwas anderes geben oder er seine Aufgabe nicht mehr ausführen kann (wenn z.B. alles abgeerntet ist). Träger und auch andere Berufe führen Aufgaben auch automatisch aus, Sie haben aber immer die Möglichkeit einzugreifen und diese Tätigkeiten nach Ihrem Ermessen zu verteilen. Nicht immer sind die Wege, die Ihre Arbeiter automatisch wählen auch die optimalen. Sie können sich aber darauf verlassen, daß auch in Ihrer Abwesenheit (wenn Sie sich z.B. um eine andere Stadt kümmern) die Grundaufgaben erfüllt werden, wenn Sie ausreichend Bewohner haben.
- Sie können jede Einheit auch wieder in Träger zurückschulen lassen. Sie müssen sie nur mit der Hand in die Schule schicken und dann einen Träger ausbilden. Höhere Funktionen gehen nie selbständig in die Schule. Natürlich können Sie auch in jeden anderen Beruf umschulen.

Nun können Sie diese Mission ganz einfach beenden, indem Sie noch ein Wohnhaus bauen und mit Ihren Trägern und Steinmetzen 15 Portionen Nahrung und 15 Steine erwirtschaften.

Starten Sie nun die nächste Einführungsmission »Einführung in die Forschung« Erbauen Sie wieder eine Schule und Wohnraum und bilden Sie Steinmetze aus, um die Grundlage für Ihre Stadt zu legen.

## Die Forschung

Errichten Sie nun ein Forschungslabor. Das Labor ist das erste Gebäude, das auch einen Betreiber benötigt, um zu funktionieren. Um es zum Arbeiten zu bringen, müssen Sie einen Forscher in der Schule ausbilden. Dieser Forscher wird nach seiner Ausbildung automatisch in das Labor gehen und dort den Betrieb aufnehmen. Klicken Sie vorher auf das Labor, sind seine Funktionssymbole abgedunkelt und nicht anwählbar. In der Information steht rechts neben den laufenden Kosten, die nur dann abgezogen werden, wenn das Labor in Betrieb ist, welchen Beruf es benötigt. Wenn der Gelehrte den Betrieb aufgenommen hat, können Sie in der Hauptmenüzeile zusätzlich auf »Forschung« und »Geschichte« klicken.



Klicken Sie nun auf »Forschung«. Sie sehen eine Zeile, welche Erfindung gerade erforscht wird. Dort steht jetzt »Keine aktuelle Erfindung«. Darunter haben Sie eine Liste, wie gewohnt mit einer Öse, was Sie derzeit alles erforschen können. Klicken Sie einfach die einzelnen Punkte

durch und lesen Sie, was Ihnen diese Erfindung bringen wird.

Die Zahl in der Klammer ist das benötigte Kapital, um diese Forschung abzuschließen. Wie Sie sich erinnern werden, können Sie in den Finanzen einstellen, wieviel Geld Sie pro Runde in die Forschung stecken. Wenn Sie in Summe die in der Klammer stehende Zahl für diese Forschung ausgegeben haben, ist sie fertig. Je mehr Sie pro Runde investieren, desto schneller schreitet die Forschung voran, natürlich kann man nicht einfach eine große Menge Geld auf einmal in die Forschung stecken, etwas Zeit ist auch noch vonnöten.

Mit den Symbolen »Forschung Starten« und »Forschung Abbrechen« können Sie die angewählte Forschung starten oder eine laufende abbrechen. Wenn Sie abbrechen, wird das bereits erreichte Wissen zu den Akten gelegt. Forschen Sie später weiter, gibt es also schon einen vorhandenen Prozentsatz der bereits erforscht worden ist.

Während der Forschung sehen Sie oben den Fortschritt in Prozent. Haben Sie bereits einiges erforscht, können Sie unter »Geschichte« die Akten der bereits bekannten Erfindungen nochmal durchsehen. Sie können pro Stadt nur ein Forschungslabor errichten, weil das Gesamtwissen der Bevölkerung über ein Thema begrenzt ist.

### Merke:

- Gebäude, die einen Betreiber benötigen, kosten nur dann Geld, wenn sie auch in Betrieb sind.
- Sie können den Betrieb eines Gebäudes einstellen, indem Sie seinen Betreiber aus dem Gebäude schicken oder auf »Betrieb einstellen« klicken.
- Haben Sie einen Betreiber einmal manuell rausgeschickt, wird kein anderer automatisch den Betrieb dieses Gebäudes wieder aufnehmen.
- Im Info jedes Gebäudes sehen Sie, welchen Beruf Sie für seinen Betrieb benötigen, wenn es einen Betreiber benötigt.
- Forschung ist die Basis für die weitere Entwicklung Ihres Volkes.

## Nahrungsversorgung

Um Ihr Volk nachhaltig mit Nahrung zu versorgen, können Sie Jäger ausbilden, die in den nahegelegenen Wäldern Wild erlegen oder Farmen errichten. Jäger bringen die Nahrung direkt ins Lager, Farmer pflanzen Pilze (oder Kakao oder Maden) an, die Träger ernten und in Nahrung umwandeln können (Siehe auch Rohstoffe).



## Kriminalität

Wenn Ihr Volk wächst oder unzufrieden ist, wird es Kriminelle geben. Kriminelle benötigen zwar auch Nahrung und Wohnraum, sie zahlen aber keine Steuer und attackieren sogar unschuldige Träger. Kriminelle können Sie bekämpfen, indem Sie Schrift und danach Gesetz erforschen und einen Polizisten ausbilden. Wenn Sie den Polizisten direkt auf einen Kriminellen schicken, wird er versuchen, ihn zu erschlagen. Wenn Sie eine Polizeistation errichten und den Polizisten die Station in Betrieb nehmen lassen, wird er automatisch Kriminelle jagen gehen, ohne daß Sie sich darum kümmern müssen. Er wird sie attackieren und »überzeugen« ins Gefängnis zu gehen. Nach einiger Zeit kommt der geläuterte Kriminelle als resozialisierter Träger wieder aus dem Gefängnis und Sie können ihn wieder verwenden.

### Merke:

- Kriminalität bekämpfen Sie am besten mit einer Polizeistation und einem Polizisten, der sie in Betrieb nimmt.

## Handel

Wenn Sie über mehrere Städte verfügen oder mit den anderen Völkern Handel treiben möchten, benötigen Sie einen Marktplatz und einen Händler. Klicken Sie den Marktplatz an, können Sie Ihre Einkaufs- und Verkaufskonditionen einstellen. Klicken Sie nun auf »Verkauf«.

Hier können Sie nun ganz unten die abgedunkelten Waren durchklicken. Nehmen wir an, Sie möchten Nahrung verkaufen und zwar zu einem Preis von 10. Sie möchten mindestens 15 noch in Ihrem Lager behalten. Klicken Sie nun auf Nahrung. Links oben erscheint nun das Symbol für Nahrung. Jetzt stellen Sie als Mindestlagermenge 15 ein. Danach stellen Sie als Mindestverkaufspreis 10 ein. Sind Sie fertig mit Ihren Einstellungen, klicken Sie rechts oben auf »Verkauf freigeben«. Das Nahrungssymbol unten wird nun hell, um Ihnen zu zeigen, welche Waren Sie zum Verkauf überhaupt anbieten. Möchten Sie dieses Angebot zurücknehmen, klicken Sie einfach auf »Verkauf sperren«, das Nahrungssymbol wird dann wieder dunkel und kein Händler kann diese Ware mitnehmen.

Das gleiche gilt auch für den Einkauf, nur stellen Sie hier natürlich die maximale Lagermenge ein, also welchen Lagerstand Sie erreichen möchten, um NICHT mehr zu kaufen und den maximalen Einkaufspreis, den Sie bezahlen wollen. Um Handel zu treiben, benötigen Sie noch einen Händler. Weiters muß es auf dieser Welt natürlich mehr als nur einen Marktplatz geben, um Handel treiben zu können. Wenn Sie mit anderen Völkern handeln möchten, müssen Sie mit ihnen im Frieden leben (siehe

auch Botschaft).

Klicken Sie nun den Händler an.

Beim Händler klicken Sie auf »Handelsroute«. Hier können Sie in zwei Listen nun einstellen, von welcher Stadt er starten soll und zu welcher Stadt er gehen soll. Die Symbole der Völker stellen die einzelnen Völker dar, natürlich auch Ihr eigenes. Die Listen die Städte dieser Völker, in denen es Marktplätze gibt. Sie dürfen sich also nicht wundern, wenn es z.B. 10 Städte gibt, die Liste aber leer ist, denn dann verfügt eben keine dieser 10 Städte über Handelsposten. Es macht natürlich auch Sinn zwischen eigenen Städten zu handeln. Damit können Sie logischerweise kein Geld verdienen, Sie können aber Handelsbrücken bauen, die eine entlegene Stadt z.B. mit Eisen oder Nahrung versorgen. Haben Sie nun die Startstadt und die Zielstadt ausgewählt (es darf natürlich nicht die gleiche sein!), können Sie die »Handelsroute starten«. Der Händler geht dann zu seinem Startmarktplatz und nimmt bereits Waren mit (maximal 5 kann er auf einmal tragen), wenn die Konditionen es zulassen. Er wird nun so lange zwischen diesen Städten handeln, bis Sie ihm etwas anders auftragen, das Symbol »Handelsroute stoppen« anklicken, einer der Marktplätze zerstört wird, der Frieden mit dem Handelspartner vorbei ist oder er angegriffen wird. Er wird die Route auch fortsetzen, wenn der aktuelle Lagerstand ihn leer gehen lassen wird, er kann ja nicht wissen, ob er am Ziel nicht doch schon wieder etwas mitnehmen kann. Die Konditionen, zu denen er kauft und verkauft sind die, welche zu dem Zeitpunkt gültig waren, als er Ihren Marktplatz verließ!. Natürlich kann der Handel auch funktionieren, wenn nur Ihr Handelspartner einen Händler hat und Sie nur einen Marktplatz. Sie können die Angebote der fremden Marktplätze abfragen, indem Sie sie genauso anklicken wie Ihre eigenen. Natürlich können Sie dort nichts verstellen.

### Merke:

- Zum Handeln muß es mindestens zwei Städte mit Marktplätzen und einen Händler geben.
- Gewinn können Sie mit dem Handel nur machen, wenn Sie mit einem anderen Volk Handel treiben.
- Mit anderen Völkern können Sie nur Handel treiben, wenn Sie mit ihnen Frieden geschlossen haben.

## Diplomatie

Wenn es auf Ihrer Welt andere Völker gibt, macht es Sinn, mit ihnen diplomatische Beziehungen aufzunehmen, um Angriffen vorzubeugen oder Handel zu treiben. Errichten Sie dazu eine Botschaft, die Sie mit einem Diplomaten besetzen müssen.



Klicken Sie in der Botschaft auf »Diplomatie«. Nur wenn auch ein anderes Volk eine Botschaft errichtet hat, können Sie Diplomatie betreiben. Sobald es funktionierende Botschaften gibt, werden Sie auch die fremden Botschaften auf der Karte sehen und anklicken können. Natürlich sehen die anderen auch Ihre Botschaft. In der obersten Zeile sehen Sie die anderen Völker die auch eine Botschaft errichtet haben. Indem Sie auf sie klicken sehen Sie Ihre aktuelle diplomatische Beziehung zu ihnen. Im Feld darunter können Sie einstellen, welche Ihrer Angebote Sie annehmen möchten. Kriegserklärungen können Sie natürlich nicht ablehnen, sehr wohl aber Friedens- und Waffenstillstandsangebote. Das wo sich ein rotes Häkchen befindet, akzeptieren Sie. Darunter können Sie selbst Ihren Botschafter ausschicken, um Angebote zu machen. Je nach der aktuellen diplomatischen Beziehung können Sie Frieden anbieten, Waffenstillstand anbieten oder Krieg erklären. Ihr Botschafter wird sich dann auf den Weg zur jeweils nächsten Botschaft des angesprochenen Volkes machen und verhandeln. Ob Ihr Angebot angenommen wird (wieder ausgenommen eine Kriegserklärung) hängt von den jeweiligen Überlegungen des anderen Volkes ab. Aber Achtung: Das dritte Volk könnte natürlich versuchen, Ihre diplomatischen Beziehungen zu sabotieren, indem es Ihren Botschafter abfängt! Ist Ihr Botschafter unterwegs, können Sie ihn mit dem Symbol an gleicher Stellen Sie jederzeit zurückbeordern, er wird seine Reise dann abbrechen und zurückkehren.

#### **Merke:**

- Um Diplomatie zu betreiben muß jedes Volk mit dem Sie Kontakt aufnehmen möchten auch eine funktionierende Botschaft besitzen.
- Sie müssen Frieden geschlossen haben, um Handel mit einem fremden Volk treiben zu können und seine Marktplätze auch ohne Späher zu sehen.
- Wenn Sie den Betrieb einer Botschaft einstellen brechen Sie damit auch die diplomatischen Beziehungen zu den anderen Völkern ab!

### **Produktionsgebäude**

Manche Güter müssen produziert werden, so z.B. Pilzschnaps, Eisen, Waffen etc. Dazu gibt es Produktionsgebäude, die prinzipiell alle gleich funktionieren. Lassen Sie sich nun die Funktionsweise anhand der Schnapsbrennerei erklären.

Errichten Sie eine Schnapsbrennerei. Der benötigte Betreiber ist ein Schnapsbrenner. Sobald das Gebäude in Betrieb ist, bestellt es das benötigte Material. Klicken Sie in der Schnapsbrennerei auf »Produktion«. In der obersten Zeile sehen Sie, wieviel und welche Rohstoffe zur Produktion benötigt werden.

In der Brennerei sind das 2x Pilze + 1x Holz = 1 Flasche Pilzschnaps. Das bedeutet, die Träger müssen 2 Pilze und 1 Stück Holz (für den Ofen) in die Brennerei tragen, damit die Produktion beginnen kann. In der Mitte sehen Sie den Produktionsstand des gerade in der Filtrieranlage der Brennerei befindlichen Schnapses. Darunter den Lagerstand der benötigten Rohstoffe in der Brennerei. Fehlt also z.B. noch Holz steht ganz unten 2 Pilze und 0 Holz. Steht rechts z.B. 1 Flasche, bedeutet das, das eine produzierte Flasche abholbereit steht. Der nächste freie Träger wird sie holen und ins nächste Lager tragen.

Nach diesem Schema funktionieren auch alle anderen Produktionsgebäude wie z.B. die Mine, die Waffenfabrik etc. Sie werden sich mit diesen anderen Gebäuden genauso schnell zurechtfinden wie mit der Schnapsbrennerei.

#### **Merke:**

- Produktionsgebäude laufen mit Betreiber von alleine. Sie müssen sich nicht um die Lieferung und Abholung kümmern.
- Träger nehmen Bauaufträge und Umschulungen wichtiger als die Belieferung von Produktionsgebäuden. Achten Sie also immer darauf, daß ausreichend freie Träger vorhanden sind, die nicht an Baustellen arbeiten müssen.

### **Kaserne und Kampfeinheiten**

Im Laufe des Spieles kann und wird es zu kriegerischen Auseinandersetzungen kommen. Natürlich können Jäger und Polizisten auch kämpfen, gegen einen ausgebildeten Krieger sind sie aber nicht sehr effektiv. Wenn Sie eine Kaserne errichten, können Sie in dieser Kaserne Kampfeinheiten ausbilden. Kasernen und ähnliche Gebäude (Geschützfabrik, Zuchtstall...) funktionieren genauso wie Schulen. Nur wird für Kampfeinheiten auch zusätzliches Material benötigt (Holz, Waffen). Es gibt Kampfeinheiten, die mit Fernwaffen schießen können (Bogenschütze...) und Nahkämpfer (Schwertkämpfer...). Kleine Einheiten mit Fernwaffen (also z.B. keine Kanonen, sie sind nicht klein) können Sie auf Außenposten platzieren, um ein größeres Gebiet zu verteidigen. Ebenfalls zu den Kampfeinheiten zählen Magier, Alchimisten etc. Diese Einheiten werden Sie im Verlauf des Spieles nach und nach kennenlernen.

### **Patrouillieren**

Eine Besonderheit der Kampfeinheiten ist das Patrouillieren. Klicken Sie eine Kampfeinheit an. In der unteren Menüleiste finden Sie »Patrouillieren«.



Beim Patrouillieren gehen Kampfeinheiten zwischen den von Ihnen definierten Wegpunkt ständig hin und her und schießen auf alle fremden Einheiten, mit denen Sie im Krieg sind.

### Gruppieren von Einheiten

Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, können Sie einen Rahmen ziehen und damit eine größere Gruppe selektieren. Nun kann es passieren, daß Sie entweder nur einen einzelnen dieser Gruppe haben möchten oder einen einzelnen rausschmeißen wollen. Um einen einzelnen anzuwählen können Sie ihn rechts im Gruppenfenster mit der linken Maustaste anwählen, alle anderen sind dann wieder abgewählt. Möchten Sie einen einzelnen rausschmeißen, können Sie das mit der rechten Maustaste tun. Möchten Sie einen noch nicht selektierten dazunehmen, können Sie ihn im Spielfeld anklicken und wenn Sie dabei die SHIFT oder CTRL Taste gedrückt halten, wird er der Gruppe hinzugefügt. Maximal können 12 Leute in einer Gruppe sein. Sie können Gruppen zu Kampfgruppen zusammenfassen. Sie können 10 dieser Gruppen anlegen. Stellen Sie eine Gruppe zusammen und drücken Sie auf der Tastatur CTRL+1 bis CTRL+0, um diese 10 Gruppen anzulegen.

Drücken Sie nun 1, 2, 3... bis 0 haben Sie diese Gruppe wieder angewählt. Drücken Sie die gleiche Taste der angewählten Gruppe nochmals, zentrieren Sie die Landschaft über ihr.

### Erfahrungspunkte

Weiters können Kampfeinheiten im Kampf Erfahrung sammeln. Je mehr sie kämpfen, desto stärker können sie zuschlagen. Diese Erfahrung wird durch einen kleinen Stern im Info angezeigt. Ein bronzenener Stern bedeutet etwas Erfahrung und erhöht die Schlagkraft um 25%, ein silberner bedeutet viel Erfahrung und erhöht die Schlagkraft um 50% und ein goldener Stern bedeutet sehr viel Erfahrung und erhöht die Schlagkraft um 100%, verdoppelt sie also.

#### Merke:

- Kleine Einheiten mit Fernwaffen können Sie auf Außenposten plazieren.
- Patrouillieren können nur Kampfeinheiten.
- Kampfeinheiten mit Erfahrung sind wesentlich stärker.

### Heilen von Einheiten

Verletzte Einheiten können von Priestern geheilt werden. Wenn Sie einen Tempel erfunden haben, können Sie in der Schule Priester ausbilden, die einerseits den Tempel in Betrieb nehmen, andererseits aber auch Einwohner heilen können. Klicken Sie dazu auf den Priester und schicken Sie ihn, wie gewohnt mit der rechten Maustaste zur verletzten Einheit.

Steht ein weiterer Verletzter in der Nähe, wird der Priester automatisch auch ihn heilen.

Ist ein Priester mit im Kampf und eine Kampfeinheit wird verletzt, ruft sie automatisch nach ihm. Es ist also sinnvoll, Priester mit Kampfeinheiten mitzuschicken.

#### Merke:

- Nur Priester können Verletzte heilen.

### Tips und Tricks

Hier finden Sie nun eine Reihe von losen Tips und Tricks. Diese Liste können Sie immer wieder überfliegen, wenn Fragen auftauchen.

### Mehrspielerspiel

Wenn Sie ein Mehrspielerspiel laufen haben und der Spieler, der den Server angelegt hat, hat verloren, darf er NICHT auf OK klicken und das Spiel beenden, wenn die anderen beiden noch weiter spielen wollen. Sonst beendet er auch das Spiel der anderen beiden.

Im Mehrspielerspiel ist es sinnvoll, daß der schnellere Computer den Server übernimmt, da der Server mehr zu rechnen hat als die Clientrechner.

### Versteckte Einheiten

Wenn sich eine Einheit hinter einem Gebäude befindet, können Sie sie trotzdem anklicken, auch wenn Sie sie nicht sehen. Damit wird verhindert, daß sich einzelne Einheiten hinter Gebäuden oder Bäumen »verstecken« können. Haben Sie Einheiten völlig aus den Augen verloren, finden Sie sie am besten wieder, indem Sie die Grundfunktion »Personen in Stadt« aufrufen, und das entsprechende Einheitsensymbol in der Menüleiste solange anklicken, bis der Bildschirm auf die verloren geglaubte Einheit zentriert ist.

### Zuwenig Träger

Wenn Ihnen die Träger ausgehen können Sie Bauarbeiten und anderes da durch beschleunigen, daß Sie Holzfäller, Steinmetze etc. mit ihren Produkten direkt zu den Baustellen etc. schicken. Sie arbeiten dann zwar nicht automatisch weiter, Sie müssen sie wieder arbeiten schicken, aber das kann Ihnen über Engpässe hinweghelfen.

### Obdachlose

Wenn Sie Wohnhäuser abreissen oder verlieren, in denen Leute wohnen, oder wenn eine Ihrer Städte vernichtet wird und ihre Einwohner in eine andere Ihrer Städte flüchten, haben Sie Obdachlose.



Sie müssen für diese Personen neuen Wohnraum schaffen.  
Obdachlose essen und arbeiten, zahlen aber keine Steuern.

### Rohstoffe durch Gebäude abreißen

Wenn Sie nicht mehr bauen können, weil Ihnen Stein fehlt, können Sie Häuser abreißen. Der übergebliebene Schutt kann wieder gesammelt werden. Das Holz ist zwar kaputt, aber die Steine sind noch verwendbar.

### Umsiedeln von Bewohnern

Sie können Bewohner umsiedeln, indem Sie sie manuell in Häuser der anderen Stadt schicken.

### Jäger

Der Jäger geht nicht automatisch jagen, Sie müssen ihn mindestens einmal schicken. Das hat den Sinn, daß Sie Jäger auch als Reservekampftruppe in der Stadt lassen können, ohne Angst haben zu müssen, daß sie plötzlich jagen gehen.



### Tastaturbelegungen

Einige Funktionen des Spieles kannst Du auch und einige nur mit der Tastatur steuern.

Folgende Tasten und Tastenkombinationen führen Funktionen aus:

F12 .....	Schnellspeicherung
+ (Externer Block) .....	Zoom vergrößern
- (Externer Block) .....	Zoom verkleinern
Pfeil Nach oben .....	Nach oben Scrollen
Pfeil Nach links .....	Nach links Scrollen
Pfeil Nach rechts .....	Nach rechts Scrollen
Pfeil Nach unten .....	Nach unten Scrollen
Bild nach oben .....	Zoom maximal weit weg
Bild nach unten .....	Zoom maximal nah hin
STRG+1 .....	Gruppe 1 anlegen
STRG+2 .....	Gruppe 2 anlegen
STRG+3 .....	Gruppe 3 anlegen
STRG+4 .....	Gruppe 4 anlegen
STRG+5 .....	Gruppe 5 anlegen
STRG+6 .....	Gruppe 6 anlegen
STRG+7 .....	Gruppe 7 anlegen
STRG+8 .....	Gruppe 8 anlegen
STRG+9 .....	Gruppe 9 anlegen
STRG+0 .....	Gruppe 0 anlegen
1 Gruppe 1 .....	selektieren
2 Gruppe 2 .....	selektieren
3 Gruppe 3 .....	selektieren
4 Gruppe 4 .....	selektieren
5 Gruppe 5 .....	selektieren
6 Gruppe 6 .....	selektieren
7 Gruppe 7 .....	selektieren
8 Gruppe 8 .....	selektieren
9 Gruppe 9 .....	selektieren
0 Gruppe 0 .....	selektieren
F1 Multiplayer .....	Chat an Amazonen
F2 Multiplayer .....	Chat an Pimmons
F3 Multiplayer .....	Chat an Sajiki
F4 Multiplayer .....	Chat an alle Spieler
ESC .....	Optionsmenü aufrufen / Pause

### System requirements

Mac: MacOS8.6, 96MB Ram, 200MB VirtualMemory, OpenGL 1.1.2, Gamesprockets 1.7.3, Graphics-card with at least 6MB VideoRam recommended at least 128MB free system memory.

### AlienNations INSTALLATION

Insert the AlienNations CD into your CD-drive. After a short time a icon in shape of a small building will appear on the Mac Desktop. Double-Click on this icon a window appears which displays the available languages. Please double-click on the „install english“ icon and follow the guidance of the installer. Also keep your AlienNations serial number near you, you will need it during installations. (Your AlienNations serialnumber can be found on the backside of this manual).

### Epilepsy warning

Certain light effects or flashes may cause loss of consciousness or epileptic fits. Certain graphics and effects in computer games may trigger such an occurrence, even to those not know to have suffered such a fit before. If you or a member of your family is epileptic, please consult your doctor before using this game.

If symptoms as drowsiness, dizziness, flickering of eyes or muscles, unconsciousness, disorientation or any kind of unconscious movement or spasms occur, switch off your computer IMMEDIATELY and consult your doctor before continuing the game.

### Technical Help and customer support

If you need technical help or you stuck in one mission with no idea how to successfully play it? Our Technical Hotline will do its best to help you. You can reach the Titan Computer hotline under:

Hotline Tel: +49/(0)421 48 16 20 (Mo.-Do. from 11:00 - 18:00 o'clock CET)  
Email: support@titan-computer.com

### Latest Information

Visit our website for latest news concerning our Mac products and Alien Nations: <http://www.Titan-Computer.com>

## WELCOME

Welcome to a world full of life and adventure, a world built and ruled by you, but one you may end up destroying.

Control the nation of your choice. The mushroom farming Pimmons are a race of blue-skinned, chubby and happy beings. They prefer sipping mushroom brandy before developing a prosperous civilisation. The chocolate cake baking Amazons are wild warriors that like nature and an ordered life. Or the worm smoking Sajikis are insects with the instinctive desire to eliminate all other life forms so that only they get all the available food.

You alone determine if your people prosper in peace or if they go to war, plundering the worlds they colonise. Be careful in your choice of location of satellite towns, trading partners and allies.

By now you have an idea of how many possibilities AlienNations offers and how complex the interaction in this world is. For a successful game, you have to secure your nation's food supply, make sure you have sufficient inhabitants to pay the tax needed to cover your fixed costs, and build a functioning infrastructure that produces wood, rocks, iron and - if necessary - arms and luxury items. You have to establish diplomatic relations with other peoples, trade with them, and by founding new cities, increase the number of your settlements and much more.

Have lots of fun with AlienNations and success in exploring and developing its worlds.



## Starting the Game

Once you have successfully installed AlienNations, to start it, you can simply double-click on its program icon. Please keep in mind that the original AlienNations CD has to stay into your CD-drive during playing AlienNations.

After the intro-movie, you enter the main menu. You can skip the intro-movie at any time by pressing the left mouse button or ESC key.

## MAIN Menu

The main menu contains the following menu items:

- **Single Player Mode:** The game options if you want to play on your own
- **Multiplayer Mode:** If you are linked to a network or have connected two computers with a nil modem cable or you have a internet connection through TCP/IP, you can play with or against up to two friends.
- **Loading the game:** If you have saved a single player game previously, you can continue it by click here.
- **Settings:** Click here if you need to change any of your settings to play Alien Nations.
- **Exit game:** Returns to Mac-Desktop

## SINGLE PLAYER MODE

In this menu item, you can select any of the following game modes.

- **Introduction:** You should go through these five games one by one to familiarise yourself with the control and logic of AlienNations.
- **Campaigns:** Each nation has ten campaigns. The first ones are easy, but the get difficult later. You have to finish a mission before proceeding to the next one. First select your nation and then the mission. As the Pimmons are a peaceful nation, their missions are usually peaceful. The Amazons spend a lot of time in military training and constantly expand their territory. the Sajikis are a warrior nation. The level of difficulty of the missions varies accordingly.
- **Continuous game:** If you are a true pro, you can try to create a whole world, one ruled by your nation. In the continuous game mode, the level of difficulty may be changed by the parameters of the world in which you are playing.

## Basic Set-Ups for the Single Player Mode

- **Size of World:** The smaller the world the less space for expansion and the more likely conflicts will break out.
- **Quantity of Resources:** The less resources there are available, the further your porters, hunters and collectors have to be sent to acquire food and raw materials.
- **Stage of Development:** The lower the stage of development, the less technologies are already discovered and the longer your game will have to last for your nation to prosper.
- **Level of Supplies:** The lower the quantity of your supplies at the beginning of the game, the more infrastructure that needs to be constructed to produce sufficient supplies.

## Multiplayer mode

To use the multiplayer mode, you need to do the following: Type In your name.

Select the method of connection:

- **Select the serial connection** if you are using a nil modem cable to connect two computers.
- **TCP/IP** may be used for palying in a local network that supports the TCP/IP protocol, or for playing with others via the internet

After this, one of the other players or you has to register as the server. This is done by clicking on „NEW“.

Then key in the number of players, enter the name of your session -what the game is called in the network- and choose the world parameters (see single player mode/ continuous game).

Once this is done, the server clicks on „next“ and forwards the displayed IP to the other players. They can enter the session after they have typed in this IP address.

Each player selects his nation. Each nation can only be selected once. Once all players have selected their nation, they can chat a little in „Chat“. This is not just for fun, it is good for making arrangements if you are not connected by telephone.

Once all players have logged in, the server starts the game clicking on „Start Game“.

Please be patient. The game will start once the slowest computer is ready and all necessary data has been transmitted.

## Load Game

With „load game“ you can continue to play games you have played before. The program generates the „automatic save“ and „quick save“ and the player cannot name them saves once activated in the „set-Up“, the game is saved automatically every couple of minutes. You can „quick save“ a game by pressing the **F12** key. You don't need to enter the save menu.

## Set-Up

The following items can be found in the Set-Up menu:

- **Graphics:** To adjust your computer's graphics
- **Sound:** To configure the sound to suit your computer's requirements.
- **Controls:** To adjust the controls to your requirements

## GRAPHICS

- **Hardware acceleration:** If your graphic card supports 3d acceleration, you can switch the hardware acceleration on and off here. This will not effect the game's speed much, but zooming will be faster.
- **Alpha shadow:** If you have a slow computer, it is advisable to switch off the shadows of buildings and units. It does not look as good, but the running speed is increased.
- **Solution:** If you have a very fast computer (>G3 400Mhz) and sufficient RAM (at least 192MB free memory), you may set the screen resolution to 1024x768. If you have a larger monitor (17" or larger) you will have a better view of the terrain and menu.

## SOUND

- **Sound:** Switches the background sounds on and off
- **Effects:** Adjust volume of the sound effects (noise of working, birds, etc.)
- **Music:** Adjusts volume of the background music
- **Speech:** Adjusts volume of mentor. He gives you hints on the current game status during game.

## CONTROL

- **Scroll in menu:** If you point the mouse cursor to the edge of the screen, the terrain moves in the corresponding direction. Occasionally, arrows to scroll the menu will appear on the bottom right. This might cause problems for those inexperienced in using a mouse, so you have the option here of switching this scrolling function on and off.
- **Automatic save:** Adjusts if and how often the game is to be saved automatically.

## Introduction to the Game

Let us now go through the control of ALIEN NATIONS step by step. After a few minutes, once you have got used to the basic principles, you will see how easy the game play is. It remains so throughout the entire game.

Start a single player mission from the menu, go to "Introduction" and click "Control Introduction". The following text will appear:  
„Welcome to your first tutorial Mission“.

With the help of the Pimmons you will learn how to lead and control your nation. Take your time to try everything. You are alone on this planet and no one will harm you.

With the left mouse key, you can select buildings, persons, plants, trees, etc. Your own persons may be directed to places in the terrain or buildings with the right mouse key (1-button mouse =ctrl+mouse button). If you want a porter to collect food, click him with the left mouse key and send him to a shrub with fruit using the right mouse key. He will start and bring the fruit to your city hall.

A control and information bar is situated on the right edge of the screen. There you may control the selected objects. If you have not selected anything in the empty terrain by left click, you will get common information like resident overview, building overview, balance etc. The building function is available all the time.

If you have selected e.g. a residential building, the menu changes. There you might as well call up information about the building status or persons inside the building.

To keep the overview over the world and cities you may reduce or enlarge the terrain infinitely by using the sliding controller besides the magnifying glass on the right hand side.

Try everything. Inserted at the right bottom of the terrain you always find an explanation for the buttons to be clicked. Watch closely the control bar. You find a map, the list of your cities (there may be more during future missions) and some other functions.

Mission target is to get you acquainted with the control:

Construct two buildings, they will bring you additional residents.

Construct a school to train porters for other jobs.

Gain 15 food units by sending your porters to collect fruit.

Gain 15 rocks by training porters to stonemasons and make them mine rocks.

You can call up this page any time in the option menu under "mission Objectives"!



Now you have the opportunity to select another mission by clicking "Back". Print the text above on your printer by clicking "Print" to avoid calling up the options menu during the game to read mission items. To accept the mission, click OK.

Of course you have these opportunities in all tutorial missions and campaigns.

After clicking ok the mission is loaded, depending on your computers speed this may take a few seconds up to 1 minute.



## Control

### The side menu

You can now see your first town hall. Your first master builder is leaving the town hall accompanied by your first two porters.

Now move the cursor to the edge of the screen. When it touches the edge of the screen, the terrain starts moving in the direction the cursor is moving. To scroll the terrain diagonally, go to the relevant corner. The menu bar is on the right hand side. With it you can control all the game functions.

If the mouse cursor goes over a symbol that controls a function, it will change colour and a text box will appear in the terrain explaining what this symbol does.

### Main Map

At the top right, you will find the Main map. This displays an overview of the whole world in which you are currently playing. The black areas are those not yet explored, dark areas are those with which you have come into contact once, but are not currently observing. You cannot see if alien units are there at the moment.

Next to the map you will find some symbols. You can determine what is displayed in the main map by clicking these symbols.

### Buildings in the Main Map

To turn the buildings on or off in the main map, click the house symbol. Pimmon buildings are blue, Amazon buildings red and the Sajiki buildings yellow. The same goes for units and city boundaries.

### Units in the Main Map

Click the unit symbol will show all units (including your opponent's as well) in the main map.

### Resources in the Main Map

Click the resource symbol to turn the resources (trees, rocks, shrubs and animals) on or off.

### Urban Areas in the Main Map

Includes "Towns". Urban areas are marked in the national colour on the terrain and by border stones. The Pimmons, the nation in this tutorial mission, are blue, the Amazons red and the Sajiks yellow.

It is best to try out as much as possible in the tutorial mission. This helps you to find your way around quickly and understand the new symbols and functions that are added during the game.

You can't do anything wrong in the tutorials. If you have made your nations totally unhappy, just restart the mission. There are no other nations in the first three tutorial games. You don't have to worry and can take your time.

The following important symbols are found in the menu bar:

### Options

Click the disk symbol to get to the options menu. In this menu you can load and save or change graphic and sound settings and end or restart the game.



### Zoom

You can zoom in and out of the game terrain infinitely. Click the ring, keep the left mouse key pressed down and move the ring to the left or right. The terrain will be enlarged or reduced accordingly. All units and buildings can be clicked on and selected at every zoom level.



### List of Towns

All of your nation's towns are in the list of towns. Yellow letters indicate the town selected.

To select a town, click its name with the left mouse key. To select a town and simultaneously centre the game view on its town hall, click on its name with the right mouse key.



### Money

The amount of money you have available is shown next to the Money chest.

Your GNP (gross national product) is paid into a money chest of which all costs are also paid.



### Function Bar

The function bar is underneath the money display. If you have not clicked anything else, you will see:

- Construction of Buildings
- Buildings
- Town Dwellers
- Finances
- Needs
- Raw Materials

More about this in a while.



Below is a short summary of your stocks of wood, rock and iron.

Below are some buildings. You may construct the two highlighted buildings. The raw materials required are listed on the right. More specific information will be given later.

Right at the bottom you will see a red arrow. By clicking on it, you can move the list of buildings by one line per click. Once you have scrolled to the bottom, the right arrow turns red and you can scroll back upwards with it. By scrolling you can see how many different buildings will appear and be built during the game.

### NOTE:

- "Click" always means a left mouse-click, unless stated otherwise
- "Scroll" allows you to move everything possible e.g. terrain, menus, etc.
- Anything you can click changes color if touched by the cursor (this applies only to the menu, not to the terrain)
- Each symbol you can click and almost every other symbol displays a description at the bottom right to help you understand in the symbols quickly.

### Options

Now click the options menu (the blue disk).

In it are the following menu items:

- **Mission objectives:** Allows you to read again or print your mission objectives.
- **Save game:** Here you can save your game to continue it later (see also load game)
- **Load game:** To load and continue a game which has been saved before.
- **Settings:** See also "Settings" in the main menu.
- **Restart mission:** If you believe your nation has too many problems for you to finish the mission successfully, you can restart the mission from the very beginning.
- **Return to game:** Returns to the game terrain.
- **End game:** Finishes the game and returns to the main menu.

Now click „Return to game“.



## Choosing Buildings and Units

Click on one of your porters as he moves around. He will be highlighted blue and the menu bar will give you information about him. The main menu changes and only information on the construction of buildings (always available, regardless of your choice) and on what is active at the moment is given.

The Information about the porter shows you his condition (50/50; That means he can withstand 50 out of 50 injuries. If he has been injured e.g. by a criminal, it might show 40/50. In this case, he needs a priest to cure him), his profession (Porter) and his home town (Pimpolis). Below you find another menu currently displaying "Home". In this bar, there are additional functions covering buildings and other units.

If you click "Home", then this porter will - regardless of his location - go to the town hall of his home town. Just feel free to try it.

Below this bar is information about what he is doing at the moment, where he is going and what he is carrying (food, wood, rock...)

If you want to send this porter or any unit to anywhere, just right click the desired destination. North of the town hall is an open space. Scroll there and right click (1-button mouse = CTRL+MouseClick) this space. The selected porter will go there immediately.

Now try to select other objects with the left mouse key - e.g. shrubs close to a little lake, trees, rocks, your buildings or other units. For each object you will get information by clicking on the information symbol in the main bar. You will get to know the other functions later.

You might have noticed that there is food in the form of fruit on the shrubs. Your porters can collect this food. Click on a porter with the right Mouse key and send him to one of the shrubs. He will start harvesting the fruit and will then bring the food to the town hall. In the shrub information bar, you can see the quantity of food decreasing. The porter information bar indicates the food he is carrying. If you want a porter to throw away what he is carrying, clicking on the rubbish bin. Don't forget, this item is irretrievably lost.

**Note:** When a porter is busy picking fruit, he will not go to a building site to help there unless you tell him to! You can release him from his fruit picking mission by clicking on him and sending him to an open space (not to a bush, tree or equivalent).



## Calling Up Basic Functions

To get back to the main menu, click on an open space with the left mouse key. This way, no house, unit, etc. is selected and the five basic functions are available again.

### Note:

- You can select Units/Buildings/Trees etc. with the left mouse key
- You can send units to places or assign jobs (e.g. porter bush > pick fruit, hunter animal > hunt) with the rightmouse key).
- Units with a job do not automatically help to construct a building or with other jobs! You have to send them to "nowhere" first to cancel this job.
- To have the five basic functions available you just have to click on an open space.

## Constructing Buildings

Click the construction symbol (Brick) if you want to construct a new building. This symbol is available at all times. Now select "School" from the buildings by clicking on it.

The school turns red and is now attached to your cursor. Move it to where you want to place it. You will notice that it sometimes changes colour from green to red. Red means you cannot construct this building at that place. This could be because there is insufficient space, or a person is standing there, or the terrain is too steep (you cannot build on mountain slopes). If the house is green, you can place it with left click. Then you will see your builder going to the foundations and waiting for two porters to take the building materials from the town hall and bring it to him. Once the first materials have arrived, construction can start. Take the time to watch your people building their first school, it is fun!

Once they have finished, you will notice that your stocks of wood are reduced by two units and rocks by four. These materials have been used up building the school. Every time a porter not carrying anything went to the storage facility, he took one unit.

## Buildings

Click the symbol "buildings" at the right side of "constructing a building" to see a list of all residents of a selected town. This function is only available when nobody in the building has been selected! Next is a list with all buildings in your town, including the town hall and a school. At the top is the total number of buildings and current building sites. At the moment, you have two buildings and no building site:





Now go to the menu bar and right click the town hall and school. The terrain will centre on the building concerned. If you left click a building now, the terrain will centre on the building as well. The building will also be selected. Click on an open space now to cancel the choice of building.

## Town Dwellers

To see a list of residents of the town selected, click on the "Town Dwellers" symbol next to "Buildings". This function can only be used when neither a person nor building has been selected!



Here is a list of all your town's residents. There are two porters, one builder and one town founder. Above this is the total number of residents and porters free. There are four residents free, but probably only one porter, as the second one is still busy picking fruit. The town founder sitting in the town hall - is acting as the mayor and is not visible at the moment. Now right click the people and you will see the terrain centring over these units. As you have two porters, you can click the porter symbol marked with a small "2" several times. The centring will move between these two porter. If you left click a resident now, the terrain centres over him and he is selected as well.

Click an open space now to cancel the choice of the resident.

## Finances

Click, the symbol "Finances" next to "Town Dwellers" to display the finance control bar of the city selected. This function can only be used when neither a person nor building has been selected!



Here is your town's budgets. Under "Income", you will find tax revenues.

Each round, every resident pays seven coins in tax. Each round, this money is used to cover expenses such as the "Motivation bonus", "Research funds" and "Overheads".

Overheads are the sum of all the maintenance costs of your buildings. If you click on your building information, you will see the overheads of each building when operational. Motivation bonuses and research funds can be adjusted with the controls found in "Investments".

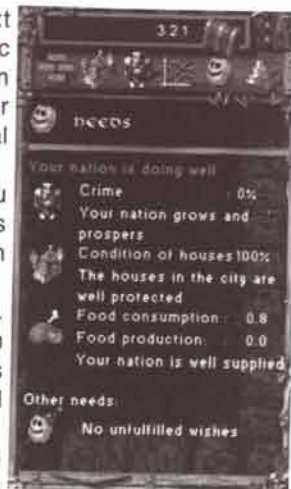
You cannot spend more money on motivation and research than the sum of tax revenues. You may pay the overheads out of savings. More about this later.

The sum of these factors shows a positive or negative balance. If you have played as described so far, you should have 28 income points and only 12 overhead points and therefore be collecting 16 coins per round.

## Needs

Now click on the symbol "Needs" next "Finances" to get an idea of the public happiness in the selected town. This function can only be used when neither a person nor building has been selected! Here is the general condition of your citizens.

- Crime shows you how many criminals you have in relation to your population. Criminals come into the game when your population increases and / or is unhappy.
  - The next line shows your population growth. If you create new living space, your population grows. If your people are unhappy, it grows slower. At this moment, the line should read "population grows and prospers".
  - The condition of your buildings is the average condition of all your buildings in the city. Buildings can be "injured" - better damaged as well as persons. A builder can repair the damage, but this costs money. Buildings are damaged either by fighting, or when they are not maintained (maintenance costs).
  - Food consumption is the quantity of food eaten by your people per round.
  - Food production is the quantity of food produced (gathered, harvested, shot) by your people per round.
  - Other needs are "luxuries", such as facilities your people want, e.g. a tavern.
- If your nation has needs you cannot satisfy, making it unhappy, you can pay out motivation payments (see "Finance"). This does not satisfy the needs, but does reduce the unhappiness a little.



## Resources

Now click on "Resources" next to "Needs" to see how many resources are available in the town selected. This function can only be used when neither a person nor building has been selected! You can monitor stocks of every product in the town selected. The first line shows "Stock capacity 25/type". This means you can stock a maximum of 25 units of each product, regardless whether it is wood, rock, food, etc. You may increase this capacity later by building new warehouses.





Each warehouse increases the space available by 25 units. Below are symbols for wood, rock, iron, etc. with a number showing the stocks of each. Again you can move your mouse cursor to these symbols and get an explanation of the product at the bottom right of the screen.

Right at the bottom is a ring for adjusting the number of Mushrooms to be made into food. Pimmons can cultivate Mushrooms after researching agriculture and mushroom farms. These mushrooms are stored and later made into mushroom brandy. If there is a food shortage, these mushrooms may be eaten. One mushroom processed 100% gives two portions of food. If you already have stocks of Mushrooms but no food, you may make the total stock into food immediately by using the symbol on the right of the control. But be careful! Once mushrooms have been made into food, they cannot be changed back!



#### Note:

You have to create living space by constructing houses that then attract new residents.

Now enter the building menu and construct an additional house. In this little building, three new residents are born. Eventually, they leave the house. Wait for the building to be finished and carry on to the next steps.

As you can see, the house and the school are marked red in the building menu. Next to it is the small rock symbol, also marked red that means you know how to build this house, but you have not enough rocks available. We will now remedy this.

### Training

Click on the school. The main menu shows "Constructing Buildings", "Information", "Under Construction" and "Training" again. Now click "Under Construction". You get an empty menu because nobody is inside the building at the moment. If you select this menu e.g. at the town hall, you will see the founder inside the building. In this menu you can have people leave the building (except the founder, who is may not leave the town hall). This way, you can peek into the tavern occasionally and remind the porters to go back to work! Back to school: Click on "Training". You get a list of skills that are currently available to be taught.

As there is a shortage of rocks at the moment, scroll down one line with the little red arrow and click on the stonemason.

To the right of the stonemason are the training costs - 40 units. Wait a while and you will see a free porter making his way to school by himself to start his education. Once the porter is trained as a stonemason, he leaves the school and waits in front of it for instructions.

Now right click on the stonemason and send him to the rocks south of the town hall. He will start quarrying rocks and will bring them to the town hall. Here porters will pick them up and bring them to the building sites.

You can select any specialist and with the right mouse key send him to school to be retrained. However, during training he loses his old profession!

#### Note:

- Porters are the "lowest" unit in your nation, but are nevertheless but very important. They are born in houses and receive their professional training at school. Without them, your towns would not have a functioning transport system.
- Each specialist will carry out the task assigned to him until you give him a new one, or he is unable to carry on with his job (e.g. everything is harvested). Porters and other professions can carry out their tasks automatically. You always have the option to allocate tasks as you wish. The routes your workers take are not always ideal. However, the basic jobs to be done in your absence (e.g. when you are looking after another town), provided you have enough residents.
- Every unit may be retrained as porters. To retrain somebody as a porter, just send them back to school, manually. The higher professions never go to school on their own. Of course you may retrain them to any other profession.

You can now finish this mission simply by building one more house, with your porters and stonemasons producing 15 units of food and rocks. Now start the next tutorial mission "Research Tutorial". Build a school and a house and send your stonemasons to build your town's foundations..



## Research

Construct a research lab.

The lab is the first building that needs a person to run it to get it to function. To make it work you have to train a scientist in your school. After finishing his training, he will go to the lab automatically and start working. If you click on the lab before, its functional symbols are dark and cannot be selected.

In the information next to the running costs-which are only deducted if the lab is operational - you can see which profession is needed.

Once the scientist has started to work you may then click on "Research" and „History" in the main menu.

Click on "Research".

In one line you see the invention currently under research. At the moment it reads "No current research".

Below is a list - as usual with a ring- of what can currently be researched. Go through the different items and read what this invention will bring you. The figure in brackets indicates the money required to complete the research. Remember, under „Finance" you can select how much money you are going to spend per round on research. Once you have spent the total given in brackets on a research project, it is completed. The more you invest per round, the faster the research will proceed. However, spending money alone will not suffice as research also takes time.

You can start or interrupt a research project with the symbols „Start Research" and „Interrupt Research". If you interrupt it, the knowledge gained is stored. If you continue that project later, you will already have accrued part of the knowledge.

The progress of a research project can be monitored on the percent bar at the top.

If you have researched something already, look in „History" for the files of known inventions for information.

You may only build one lab per city because the total knowledge of the people on any subject is limited.



### Note:

- Buildings needing an operator only require more money when in use.
- You may stop using a building by removing the operator or clicking on „Stop Operation".
- If you have removed an operator manually, no one else will start working in this building automatically.
- In the building information you can see the profession required if an operator is necessary.
- Research is the basis for the development of your nation.

## Food supply

You can train hunters to supply your nation with sufficient food. They can either shoot game in the nearby forests or build farms. Hunters bring the food directly to the camp, farmers cultivate mushrooms, cocoa or worms. These are harvested and processed into food by the porters (see also "Resources").

## Crime

Crime occurs when your population reaches a certain point of growth or becomes unhappy. Criminals also need food and living space, but they do not pay taxes and attack innocent porters.

You can fight crime by researching writing and law and then educating a policeman. If you send the policeman after a criminal, the criminal will try to kill him. If you build a police station and let the policeman run it, he will go and chase the criminals automatically, without instructions from you.

He will catch them and „persuade" them to go to jail. After a while, the reformed criminal will leave jail as a rehabilitated porter whom you can put to use.

### Note:

- In the fight against crime, you will need a police station and a policeman to run it.

## Trade

If you have more than one town or if you want to trade with other nations, you will need a market place and a merchant.

You can adjust your terms of buying and selling by clicking the market place.

Now click on "Sale".

Here you can click through the shaded goods. Let us assume you want to sell food for a price of 10 and you want to keep at least 15 in your store. Now click on Food. On the left top, the food symbol will appear. Now adjust the minimum stock of 15.



Then adjust the minimum sale price of 10. If you have finished setting, click on „Release Sale“ on the top right. The food symbol at the bottom is then highlighted to show you what goods you are offering for sale. If you want to withdraw your offer, just click on „Stop sale“. The food symbol will darken and no merchant can take these goods. The same applies to buying. Here you set the maximum stock level - that is the stock level you want to attain - so not to buy too much, and the maximum buying price you are prepared to pay. To trade, you need a Merchant.

Additionally more than one market places is necessary to be able to trade. If you want to trade with other nations, you have to be at a state of peace with them (see also Embassy).

Now click the Merchant. Click „Trade route“.

You have two lists to set. This first determines from which town he will start and the second to where he has to go. The nation symbols represent the different nations and -of course- your own nation. The lists show the towns of the nations that have market places. Do not be surprised if there are say 10 cities and nothing in the list. That means none of the 10 cities has a market place yet. It is worthwhile conducting trade between your own cities.

You cannot earn money this way, but you can build trade routes to supply a remote city with say iron or food.

If you have selected the town of origin and the destination (not be the same town!), you may „Start trade route“. The merchant will proceed to his starting market and will take his goods with him (he can carry a maximum of five items at a time), if the game allows him to do so. He will conduct trade between these two cities until you give him another order, or click on the symbol „Stop Trade route“, or one of the market places is destroyed, or the state of peace with the trading partner ends, or he is attacked.

He will continue to conduct trade on this route even if stocks of goods have run out and he goes empty. He does not know if anything is available at his destination. He buys and sells at the same terms as at his departure from the market place!

Trading can also take place if your trading partner has a only merchant and you have only a market place.

To display offers from foreign markets, click on them the same way as your own. You cannot adjust any of their settings.

#### **Note:**

- For trading to take place, there must be at least two cities with market places and on merchant.
- You can only make profit if you trade with another nation.
- You can only trade with other nations with which you are at a state of peace.

## **Diplomacy**

If there are other nations on your world, ensure that you establish diplomatic relations so that trading can be conducted and attacks prevented. For diplomacy, you must construct an embassy for your diplomat to live in. Click on „Diplomacy“ in the embassy.

You can only establish diplomatic relations when another nation has an embassy. Once there are embassies established, the foreign embassies will appear on your map and you can click on them.

The others can see your embassy as well.

On the top line, you can see the other nations that have built an embassy. When you click on them, you can see the current state of diplomatic relations.

In the field below, you can select any offers you want to accept. You cannot refuse a declaration of war, but you can decline offers of peace and cease fires. The red tick indicates your acceptance.

You can also send out ambassadors to make offers. Depending on the current state of diplomatic relations, you can offer peace or cease fire or declare war. Your ambassador will then go to the nearest embassy of the country, concerned and start negotiating. Each nation will decide to accept your offer not (except for a declaration of war).

Do be careful: The third nation might try to undermine your diplomatic relations by capturing your ambassador!

When your ambassador is on his way, you can always recall him with the symbol to where he started. He will then interrupt his journey and return.

#### **Note:**

- To uphold diplomatic ties, each nation with which you want to establish contact, has to have a functioning embassy.
- To trade with a nation and see its market places without scouts, you have to be at a state of peace with it.
- If you close your embassy, you break your diplomatic ties with other nations!

## **Specialist Buildings**

Certain goods such as mushroom brandy, iron, arms, etc. have to be manufactured. There are specialist production buildings for this and they all function in a similar way. Let us, as an example, examine a distillery.

First construct the distillery. A distiller is needed to operate it. As soon as the building is operational, it will order the materials required. Click on „Production“ in the distillery.

On the top line, you can see how what and how many resources are required. In the distillery you need 2x mushrooms + 1x wood= 1 bottle of mushroom brandy.



That means your porters have to bring two mushrooms and one piece of wood (for the furnace) to your distillery to start production.

In the centre you can see the brandy's production status in the distillery's filtering system, including the stock of the raw materials required by the distillery. If say wood is missing, the bottom line shows 2 mushrooms and 0 - wood. If 1 bottle is standing on the right, that means 1 bottle is ready to be collected. The nearest porter available will fetch it and bring it to the nearest warehouse.

All other production facilities such as mines, armouries, etc., work to the same principle. It will be just as easy to get to know how they work.

**Note:**

- All that is needed to run specialist buildings is an operator. You do not need to worry about supply and despatch.
- Porters react to orders to build or be trained in preference to orders to supply the specialist buildings. Make sure you have enough porters over and above those working on building sites.

## Barracks and Combat Units

Wars will occur during the game. Hunters and policemen can fight as well, but they are not effective as a trained soldier.

You need to build barracks to train combat units. Barracks and other such buildings (ordnance factory, horse farm...) work in the same way as schools. However, combat units required additional resources (wood, arms). Certain combat units are armed with long distance weapons (archer...) and others are equipped for close combat (sword fighters...). It is a good idea to position small units with long distance weapons as outposts to defend a wider area. However, do not equip them with cannons, as they are too large. Magicians, Alchemists, etc. are combat units too. You will familiarise yourself with each of these units while playing the game.

### Patrolling

Patrolling is one of special feature of combat units.

Click on the combat unit and you will find „Patrol" in the lower menu bar. In patrol mode, combat units move between two way-points defined by you and attack all alien units with which you are at war. They will not attack units of nations with you are in a state of peace or with which you have a cease fire.

Now send your combat unit to the starting point. click on "Patrol" and Left click the second point. (because it is carrying out a function and not an ordinary Move). The unit will now patrol between these two points.

## Forming Groups of Units

By holding down the left mouse key, you can draw a frame around a group to select it. You may want to select just one unit from this group or remove one unit from it. To select one unit, left click on the right of the group window. Doing this will also deselected all the other units. If you want to remove a unit, use the right mouse key. If you want to add a unit to the group, press the Shift and CTRL keys and click on it on the terrain. A group can consist of up to 12 units. A battle group can be formed from number of groups. You can form up to 10 battle groups. Form a group and press CTRL + 1 up to CTRL +0 on the keyboard to select the 10 groups. By pressing 1, 2, 3... up to 0, you can select the assigned group. If you press that group's key again, you will centre the terrain around it.

## Experience Bonus

Combat units gain experience in battle. The more they fight, the harder they strike. A small star in the information bar indicates their experience level. A bronze star indicates some experience and increases their combat factor by 25%. A silver star indicates more experience and increases the combat factor by 50%. Finally, a gold star indicates a highly experienced and increases the combat factor by 100%.

**Note:**

- Use small units with long range weapons to form outposts.
- Only combat units can patrol.
- Experienced combat units fight better

## Healing Units

Priests can heal injured units. You need to build a temple to train priests. Priests can then run the temple and heal residents. To do this, click on the priest and send him with the right mouse key - to the injured unit. If another injured unit is nearby, the priest will heal it automatically. Add priests to combat units as injured combat units call for him automatically. **Note:** • Only priests can heal injured units.

## Hints and Tricks

Here are some tips and tricks. You can go through this list when necessary.

## Multiplayer Game

When a multiplayer, game is running and the player whose MAC has been Installed as the server must NOT click on ok and finish the game if the other two want to continue.



If he does, he will also finish the game for the other two players. It is best to install the fastest computer as the server in the multiplayer mode as the server has to carry out more computing operations than the client computers.

### Hidden Units

If a unit is hidden behind a building, you still can click on it even if you can't see it. This prevents units from hiding behind buildings or trees. If you have completely lost sight of a unit, then use the function "Units in Town" and clicking on the corresponding unit symbol in the menu bar until the lost unit is centred on the screen.

### Management of Stores

You do not need to manage each warehouse separately as all the warehouses in a town are linked to save you time. For example, if you run out of wood and a piece of wood is delivered to your north eastern warehouse, a porter may then take a piece of wood from any warehouse.

### Mouse Cursor

The mouse cursor changes depending on the type of unit you have selected. For combat units it takes the form of a sword, a patrol symbol for patrolling etc. This is to help you recognise the type of unit you are currently controlling.

### Queues at the Town Hall

If a queue is formed in front of your town hall, a building site or anywhere else, it may be advisable to select the whole group and send it away.

### Insufficient Porters

If you have too few porters you can speed up construction or other work by sending lumberjacks, stonemasons, etc. directly to the building site along with their products. As they will not work again automatically, you will have to send them back to work, but this may help you over shortages.

### Homeless

If you demolish or lose inhabited residential buildings, or when one of your towns is destroyed and the residents flee to another, they become homeless and you have to construct new living space for them. The homeless eat and work, but they do not pay taxes.

### Raw Materials from Demolished Buildings

If you have run out of rocks, you may demolish houses and collect the rubble. The rocks can be used again, but the wood is destroyed.

### Relocation of Residents

To relocate residents, send them manually to houses in another town.

### Choosing Targets for Units on the Main Map

You can send units on the map on the top right as well. Just send them to the desired position with a right mouse click. This makes sense for scouts particularly.

### Hunters

A hunter does not go hunting automatically and you will have to send him at least once. You can leave hunters in your towns as reserve combat units without having worrying that they will suddenly go hunting.

### Key Codes

The functions below can be operated with the following keys and key combinations:

F12	.....	Quick save
+	(numerical block) .....	Zoom out
-	(numerical block) .....	Zoom in
Arrow up	.....	Scroll up
Arrow left	.....	Scroll left
Arrow right	.....	Scroll right
Arrow down	.....	Scroll down
Page up	.....	Minimum zoom
Page down	.....	Maximum zoom
CTRL+1	.....	Install group 1
CTRL+2	.....	Install group 2
CTRL+3	.....	Install group 3
CTRL+4	.....	Install group 4
CTRL+5	.....	Install group 5
CTRL+6	.....	Install group 6
CTRL+7	.....	Install group 7
CTRL+8	.....	Install group 8
CTRL+9	.....	Install group 9
CTRL+0	.....	Install group 0
1 - 0	.....	Select group 1-0
F1	.....	Multiplayer chat to Amazons
F2	.....	Multiplayer chat to Pimmons
F3	.....	Multiplayer chat to Sajiki
F4	.....	Multiplayer chat to all players
ESC	.....	Call up options menu / pause

## CREDITS

AlienNations & Die Völker is © 2000-2001 by Jowood Productions Software AG, Bahnhofstraße 22, A-4802 Ebensee

PC-Version developed by neo Software & Paragon Entertainment

Macintosh version developed and published by Titan Computer Software Dev., Mahndorfer Heerstrasse 80 A, D-28307 Bremen

### Mitwirkende

#### neo

productions manager: Michael Paeck

Art Director: Thomas Schleisnitz

executive produzer: Hannes Seifert

programing: Andreas Meissl, Bernhard Gruber, Michael Paeck, Rafael Ubl

Digital Artists: Alexander Fukari, Arnold Blüml, Christian Haas, Jan

Wachter, Peter Pisarik, Thomas Schleisnitz.

campaign design: Georg Heinz, Hannes Seifert

neo Lead Art Director: Michael Sormann

additional coding: Christoph Soukup, Erwin Kloibhofer

music: Roland Ubl

sound effects: Georg Heinz, Hannes Seifert, Peter Melchart

narrator: Hans Gerd Kilbinger

quality control PC: Gerhard Seiler, Angelika Thal, Thomas Mayer, Silvia Scheibenreif, Andrea Schallengruber, Niki Laber, Johannes zum Winkel, Georg Heinz, Erwin Kloibhofer, Roland Ubl, Stefan Kittel, Ulrich Radhuber, Markus Fischer, Michael Kobaschitz, Benedikt Podlesnigg, Sebastian Herber

### Macintosh Version

productions manager: Michael Garlich

coding: Axel Deising, Michael Siegel

additional coding: Paul Burkey

Apple & Macintosh are trademarks of Apple Inc. USA. All other trademarks are property of their respective owners.

## Alien Nations / Die Völker

This End-User License Agreement (this "EULA") is a legal agreement between you (either an individual or a single entity) and Jowood Productions, AG ("Jowood Productions") for Alien Nations/Die Völker, which includes computer software and associated media and printed materials (the "Software"). By installing, copying, or otherwise using the Software, you agree to be bound by the terms of this EULA. If you do not agree to the terms of this EULA, do not install or use the Software; you may, however, return it to your place of purchase for a full refund.

1. GRANT OF LICENSE. You may use one copy of the Software on a single computer. The Software includes software programs and files that you may install on the computer's hard drive, as well as multimedia files that will run from your CD-ROM drive. Your licensed copy of the Software may not be shared or used concurrently on different computers.

2. LIMITATIONS. You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the Software. You may not rent or lease the Software. You may not copy the printed materials accompanying the Software.

3. SOFTWARE TRANSFER. You may permanently transfer all of your rights under this EULA, provided (a) you retain no copies, (b) you transfer all of the Software (including all component parts, the media on which the Software was delivered, all printed materials, any upgrades, and this EULA), and (c) the recipient agrees to the terms of this EULA in writing delivered to Jowood Productions. Any transfer must include all prior versions and upgrades of the Software.

4. TECHNICAL SUPPORT. Titan Computer Software Dev. shall provide limited technical support for a period of 90 days from date of purchase, in accordance with the support documentation included with the Software.

5. TERMINATION. Without prejudice to any other rights, Jowood Productions may terminate this EULA if you fail to comply with the terms and conditions of this EULA. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts.

6. LIMITED WARRANTY. Jowood Productions warrants that the Software will perform substantially in accordance with the materials provided with the Software for a period of ninety (90) days from the date of receipt. To the extent allowed by applicable law, implied warranties on the Software, if any, are limited to ninety (90) days.

7. CUSTOMER REMEDIES. Jowood Productions' and its suppliers' and distributors' entire liability and your exclusive remedy shall be, at Jowood Productions' option, either (a) return of the price paid, or (b) repair or replacement of the Software that does not meet the foregoing limited warranty and which is returned to Jowood Productions with a copy of your receipt. This Limited Warranty is void if failure of the Software has resulted from accident, abuse, or misapplication. Any replacement Software will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

8. NO OTHER WARRANTIES. The software is provided "as is." To the maximum extent permitted by applicable law, Jowood Productions and its suppliers disclaim all other warranties, either express or implied, including, but not limited to, implied warranties of merchantability, of fitness for a particular purpose, of results, and of accuracy or completeness, with regard to the Software. This limited warranty gives you specific legal rights. You may have others, which vary from state to state.

9. NO LIABILITY FOR CONSEQUENTIAL DAMAGES. To the maximum extent permitted by applicable law, in no event shall Jowood Productions or its suppliers be liable for any special, incidental, indirect, or consequential damages whatsoever (including, without limitation, damages for loss of business profits, business interruption, loss of business information, or any other pecuniary loss) arising out of the use of or inability to use the software product, even if Jowood Productions has been advised of the possibility of such damages. Because some states do not allow the exclusion or limitation of liability for consequential or incidental damages, the above limitation may not apply to you.

10. INDEMNIFICATION. You shall indemnify, defend, and hold Jowood Productions, its suppliers, and their respective officers, employees and agents (collectively, the Indemnified Parties) harmless from any third party claim whatsoever (including without limitation any claim of your customer) arising from or relating to your use of the Software or from any use permitted by you. You are also responsible for compliance with applicable laws in the use of the Software, and you shall indemnify, defend, and hold the Indemnified Parties harmless from any action, claim, or expense arising from or related to any alleged or actual violation of applicable law in connection with use of the Software by you or any use permitted by you.

11. MISCELLANEOUS. This EULA is governed by the laws of the State Austria, Europe. Each of the parties hereto submits to jurisdiction in the state and federal courts sitting in Austria, Europe.

Alien Nations / Die Völker is ©2000-2001 Jowood Productions, Inc. All rights reserved. Alien Nations / Die Völker are trademarks of Jowood Productions, AG. All other trademarks and tradenames are property of their respective owners.