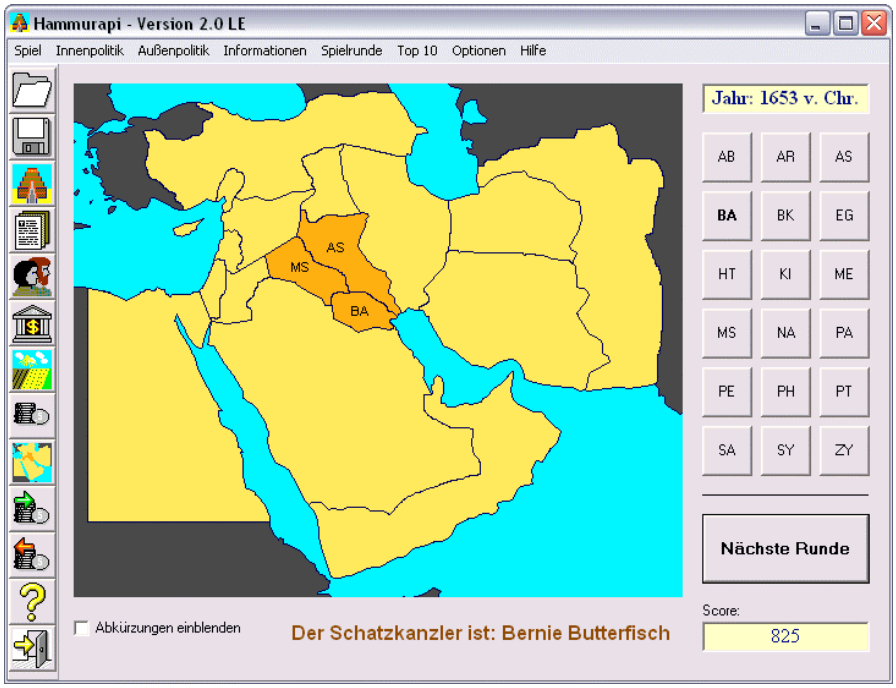
HAMMURAPI

PC-Spiel



HANDBUCH

Inhalt:

1.	System-Informationen	3
1.1.	Versions-Informationen	3
2.	Über dieses Programm	4
2.1.	Vorgeschichte dieses Spiels	4
2.2	Historische Hintergründe	5
2.2.1	Hammurapi	5
2.2.2	Babylon	6
2.2.3.	Das Leben zur Zeit Hammurapis	6
2.2.4.	Ländliches Leben	6
2.2.5.	Städtisches Leben	7
2.2.6.	Das Geldwesen	7
2.2.7.	Privateigentum	8
2.2.8.	Krieg und Militär zur Zeit Hammurapis	8
2.2.9.	Ein paar Worte zum im Spiel verwendeten Szenario	9
3.	Hammurapi spielen	10
3.1.	Ein Spiel starten	10
3.2.	Beschreibung der Hauptebene	10
3.3.	Das Spiel – eine Anleitung	10
3.4.	Ur-Hammu.exe	17
4.	Die Werkzeugleiste	17
5.	Die Menü-Funktionen	18
5.1.	Menü „Spiel“	18
5.2.	Menü „Innenpolitik“	19
5.3.	Menü „Außenpolitik“	20
5.4.	Menü „Informationen“	20
5.5.	Menü „Spielrunde“	21
5.6.	Menü „Top 10“	21
5.7.	Menü „Optionen“	22
5.8.	Menü „Hilfe“	22
6.	Registrieren	23
7.	Support	23
8.	Lizenzvertrag	24
8.1.	Haftungsausschluß	24
9.	Bestellschein	25

Im Text erscheinen Marken- und Produktnamen, die eingetragene Warenzeichen darstellen.

Hammurapi (Version 2.0)

Eine Bernie Butterfisch Weichware

© MMVI by Bernd Ratfisch
D-28201 Bremen

Internet: www.butterfisch.com
E-Mail: butterfisch@arcor.de

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt !

1. System-Informationen

„Hammurapi“ (Version 2.0) ist ein Softwarepaket für:

- Windows 95, 98, ME, NT, 2000, XP

Mindestkonfiguration:

- entsprechend der Mindestkonfiguration des jeweiligen Betriebssystems, mit folgenden Ausnahmen:
- Bildschirmauflösung: 800x600 Pixel oder höher.
- Grafikkarte: HiColor (65536 Farben) oder besser.

1.1. Versions-Informationen

„Hammurapi“ (Version 2.0) ist in zwei Varianten erhältlich.
Die **Version 2.0 LE** wird als Freeware weitergegeben und erlaubt Spiele über 100 Jahre Spieldauer.
Die **Version 2.0 Vollversion** ist nach einer Registrierung und gegen Zahlung einer Lizenzgebühr in Höhe von nur EUR 9,99 beim Programmautor erhältlich. Diese kostenpflichtige Variante erlaubt alle verfügbaren Spieldauern.
Abgesehen von der Spieldauer ist die Version 2.0 LE nicht eingeschränkt. Dieses Handbuch gilt daher für beide Varianten, im Zweifel jedoch für die Vollversion.
Wie Sie registrieren können, um die Vollversion zu verwenden, siehe Seite 23: „Registrieren“

2. Über dieses Programm

2.1. Vorgeschichte dieses Spiels

Dieses PC-Spiel basiert auf dem vermutlich ältesten Computerspiel der Welt. Die Geschichte dieses Erstlings läßt sich heute allerdings nur noch sehr verschwommen beschreiben, exakte Dokumentationen darüber scheinen inzwischen zu fehlen. Also erzählt man sie am besten in Form einer Anekdote, die Geschichte des ersten Computerspiels...
Es soll sich im Jahre 1963 an einer englischen Universität zugetragen haben. Ein Informatik Dozent kam auf eine abwegige Idee. Er stellte seinen Studenten die schlichte Aufgabe: „Programmiert doch einmal ein Spiel...“ Abwegig erschien das deshalb, weil Computer damals eigentlich kaum andere Aufgaben zu lösen hatten, als etwa Gehaltsabrechnungen, Geschoßtabellen (für’s Militär) oder astronomische Bahnberechnungen. An den ersten meteorologischen Anwendungen zur Wettervorhersage wurde gerade intensiv gearbeitet. (Sie waren Ende der 60er Jahre einsatzbereit.) Computer waren 1963 nicht nur äußerst selten vorzufinden, sondern auch schrankgroß, verwendeten als Datenträger häufig noch Lochkarten (wenngleich von IBM auch gerade die Festplatte erfunden worden war), und gaben ihre Ergebnisse zumeist als Text auf Druckern oder als Grafik auf Plottern aus, weil sich der Bildschirm als Anzeigegerät erst ein Jahrzehnt später durchsetzen würde.
Was die Studenten daraufhin ablieferten, ist heute nicht mehr bekannt, mit einer Ausnahme. Jemand brachte ein kleines Programm ein, das *Hammurapi* genannt wurde. (Leider scheint der Name seines Urhebers nicht mehr überliefert zu sein.)
Hammurapi war eine textbasierte Simulation und versetzte den Spieler in ein Dorf im Zweistromland der Ära Hammurapis, in eine Zeit vor rund 3700 Jahren. Die Aufgabe bestand darin, für eine ausreichende Ernährung der Dorfgemeinschaft zu sorgen. Das geerntete Getreide mußte an die Bewohner verteilt werden, es konnte Ackerland zugekauft werden, um auf ein Anwachsen der Bevölkerung reagieren zu können. Epidemien suchten von Zeit zu Zeit die Bevölkerung heim, Mißernten und Plagen konnten die Ernte und damit das Leben im Dorf massiv gefährden.
Wer das Spiel 1963 spielte, dürfte recht viel Geduld aufgebracht haben. Bei den damaligen Großrechnern waren Dateneingabeeinheit (Tastatur) und Ergebnisausgabegerät (Drucker) nicht selten auf ganz verschiedenen Schreibtischen untergebracht. Zudem dürften die Berechnungen zwischen den Spielrunden, anders als heute, vielleicht mehrere Sekunden beansprucht haben. Ein Spieler machte also seine Eingaben, und hatte dann genügend Zeit, um das Ergebnis am anderen Ende des Raums am Druckertisch in Empfang zu nehmen.
20 Jahre später, als Home-Computer, so wie der legendäre Commodore C64 oder der Apple II die Wohnzimmer eroberten, tauchte die Spielidee immer wieder auf und wurde recht populär, teilweise auch wieder unter dem ursprünglichen Namen *Hammurapi*.
Aber bei diesen Klons hatten sich in der Zwischenzeit einige wichtige Details verändert. Nun war das Szenario aus einem Dorf direkt an den Hof des Herrschers verlegt worden. Zusätzlich wurde auch militärische Strategie ins Spiel eingeführt, denn die Spieler konnten Kriege anzetteln. Ein bekannter Klon aus jener Zeit verlegte das Spiel überdies sogar ins deutsche Mittelalter und nannte sich *Kaiser*. Es erreichte nahezu Kultstatus, und wurde gleich von mehreren Freeware-Autoren aus dem Home-Computer-Zeitalter in die Windows-Welt von heute hinüber portiert. Auf Download-Plattformen gibt es somit zwei dieser Klons vom Klon, unter dem Programmnamen *Kaiser*.
Diese *Kaiser*-Spiele können ihre Herkunft von der Simulation aus dem Jahre 1963 nicht verleugnen, denn noch immer besteht ein spielentscheidender Schritt darin, das geerntete Getreide ans Volk zu verteilen. Eben genau an dem Punkt erkennt man bis heute sehr gut das ursprüngliche Vorbild... Doch was für ein bronzezeitliches Dorf Sinn macht, ist für den mittelalterlichen Herrscher eines straff geführten Staatswesens eher abwegig. Sagen wir es so:

Die deutschen Kaiser verstanden sich eher aufs Nehmen denn aufs Geben. Wie dem auch sei, die *Kaiser*-Spiele machen seit jeher viel Spaß, und sie repräsentieren zudem eine ganz bestimmte Interpretation des ursprünglichen Spielkonzepts von *Hammurapi*, nachdem die Computer zwischenzeitlich Laufen gelernt hatten.
Was der unbekannte Informatik Student 1963 an Ideen und Algorithmen ersann, ist seitdem aus Computerspielen nicht mehr wegzudenken. Gerade seine Algorithmen wurden immer wieder aufgegriffen, variiert und auf weitere Zusammenhänge abgestimmt. Ein Stück Ur-*Hammurapi* steckt in jeder Simulation oder in jedem Strategie-Spiel: *Sim City*, *Hanse*, *Caesar*, *Civilisation*, *Siedler*... Die Liste der Erben ist schier endlos... In allen genannten Spielen wird z.B. das Bevölkerungswachstum fast gleichartig und nur geringfügig anders als 1963 im Urahn ermittelt.
Auch das vorliegende Spiel bekennt sich offen zu seinem Vorfahren, es ist ein *Hammurapi* Klon und soll auch als einer gelten, denn es basiert, soweit dies heute noch möglich ist, auf der ursprünglichen Spielidee. Darüber hinaus stellt es natürlich die Interpretation des Programmautors dar, wie dieses Thema weiterentwickelt werden kann. Wie seit den 80er Jahren Gang und Gebe, spielt es nicht mehr in einem Dorf und seiner kleinen Gemeinschaft. Vielmehr übernimmt der Spieler die Rolle des Herrschers, oder, wenn man so will, die seines Schatzkanzlers. Doch in dem vorliegenden Szenario wird kein Getreide mehr verteilt, sondern Innen-, Außen- und Finanzpolitik gemacht. Das Spielfeld ist der Mittlere Osten zur Zeit der frühen Hochkulturen an Nil, Euphrat und Tigris. Daß es grafisch für ein modernes PC-Spiel sehr puristisch daherkommt, soll die über 40jährige Geschichte dieser grandiosen Spielidee unterstreichen, und an die Einfachheit der Anfänge erinnern.
Apropos: 1971 programmierte der spätere Gründer der Firma Atari, Nolan Bushnell, ein grafisch orientiertes Videospiel, welches 3 Jahre später als *Pong* in die ersten Spielekonsolen eingebaut wurde. Es war eine simple Tennis-Umsetzung mit grober schwarzweiß Grafik, die auf dem häuslichen Fernsehgerät oder in Spielhallen und Gaststätten flimmerte, und die für einige Zeit für ziemlich großes Aufsehen sorgte. *Pong* wird in einigen Quellen als das erste Computerspiel bezeichnet. Das stimmt soweit, wenn man Computerspiel mit Videospiel gleichsetzt, also eine grafische Umsetzung erwartet. Doch Spielideen ansich wurden, einem englischen Dozenten und seinen Schülern sei Dank, schon viel früher mit dem Computer in Verbindung gebracht...



2.2. Historische Hintergründe

2.2.1. Hammurapi

(früher manchmal auch „Hammurabi“ geschrieben)
Das historische Vorbild dieses Spiels herrschte etwa zwischen 1728 und 1686 v. Chr. als König von Babylon. Aus mehreren Stadtstaaten schuf er durch Eroberungen ein große Teile Mesopotamiens und Assyriens umfassendes Großreich mit der am Euphrat gelegenen Hauptstadt Babylon. Anschließend verabschiedete er mit dem *Codex Hammurapi* die bedeutendste Gesetzessammlung des frühen Orients. Innenpolitisch agierte der Herrscher umsichtig, er ließ öffentliche Gebäude und Bewässerungskanäle anlegen und erzielte eine wirtschaftliche Blütezeit. Auch Astronomie, Medizin und Mathematik nahmen einen Aufschwung. Nach Hammurapis Tod konnten seine Nachfolger das von ihm geschaffene Reich nicht lange halten. Etwa ein Jahrhundert nach seinem Tod wurde es von fremden Mächten erobert...

2.2.2. Babylon

Ab ca. 625 v. Chr., über ein Jahrtausend nach Hammurapi, erlebte das babylonische Reich allerdings unter den Chaldäern, insbesondere unter König Nebukadnezar II. (605-562 v. Chr.), erneut eine Glanzzeit als bestimmende Großmacht im vorderen Orient.
Die als Weltwunder eingestuften „Hängenden Gärten“ ließ dieser König an der Burg von Babylon vermutlich für seine Gattin als aufwendig bepflanzten Dachgarten anlegen. (Nach einer Sage wurden sie dagegen um 800 v. Chr, von der assyrischen Königin Semiramis angelegt.)
Der in der Bibel erwähnte Turmbau zu Babel handelt vom Turm des Marduktempels, einem als Stufenpyramide ausgeführten Bauwerk. Dieser Turm existierte schon lange vor Hammurapis Regierungszeit, jedoch war es für manche Könige, so auch für Hammurapi, ein Prestigeobjekt, den Turm zu verbreitern und die eine oder andere Etage draufzusetzen. Zu Hammurapis Zeiten hatte der Turm vermutlich die beachtliche Höhe von 50 Metern erreicht, und wurde am Ende unter Nebukadnezar II. neu ummantelt und auf eine Rekordhöhe von 90 Metern aufgestockt. Als Alexander der Große im Jahre 323 v. Chr. in Babylon weilte, war die untere Freitreppe bereits eingestürzt oder abgetragen worden, der Turm somit nicht mehr begehbar und weitgehend eine Ruine. Alexander soll einen Neubau des Turms geplant haben, durch seinen Tod noch im selben Jahr wurde das Vorhaben jedoch nicht realisiert.
Seit der Eroberung Babylons durch die Perser im Jahre 539 v. Chr. zerfiel die Ende des 3. Jahrtausends v. Chr. gegründete Stadt, auch weil der Euphrat seinen Lauf änderte, und ganze Stadtteile im Fluß versanken. So geriet Babylon bis zur Zeitenwende allmählich komplett in Vergessenheit. Schließlich begann aber eine archäologische Expedition im Jahre 1899 mit ersten Ausgrabungen.

2.2.3. Das Leben zur Zeit Hammurapis

Verglichen mit der Antike zur Zeit der Griechen oder Römer, war das Leben zur Zeit Hammurapis noch eher einfach. Trotzdem ist es heute in vielen Facetten bekannt, da die Babylonier eine große Menge schriftlicher Dokumente hinterlassen haben, auf Keilschrifttafeln. So blieben nicht nur Gesetzestexte erhalten, sondern auch Briefe, Gerichtsdokumente, Eheverträge, Miet- und Darlehensverträge, ebenso wie Baupläne. Dies gestattet es, sich durchaus ein umfangreiches Bild vom Leben in Babylonien zu machen.

2.2.4. Ländliches Leben

Das ländliche Leben spielte die entscheidende wirtschaftliche Rolle. Es waren letztlich die in der Landwirtschaft produzierten Überflüsse, die das Anwachsen der Städte, und damit die Machtzunahme dieser, ermöglichten.
Dies war jedoch nur mit bronzezeitlicher Hochtechnik möglich. Das alte Babylonien lag in einem Gebiet, in dem für einen ausreichenden Anbau nicht genug Regen fällt. Allein Euphrat und Tigris brachten das für die Landwirtschaft benötigte Wasser. So wurde ein weiträumiges Netz von Bewässerungskanälen angelegt, um die Produktion steigern zu können. Die Bewässerungsanlagen bedurften zudem einer permanenten Wartung, sodaß eine gewisse Anzahl an Arbeitskräften darin gebunden waren.
Angebaut wurde vor allem Weizen, Gerste und Dattelpalmen, während Brachflächen für die Viehzucht genutzt wurden.
Aber die ländlichen Gemeinschaften hatten eine über die reine Lebensmittelproduktion hinausgehende wichtige Bedeutung für die Städte. Die Lebenserwartung auf dem Land war schlicht höher, als in den Städten. Dort nämlich war das Risiko, daß sich der Ausbruch einer

Krankheit zu einer Epidemie ausbreitete, ungleich höher, als auf dem Land. Zudem mangelte es in den Städten an wirksamen hygienischen Vorkehrungen. Die daher entstandenen Bevölkerungsverluste konnten über die Geburtenrate allein von den Städtern nicht ausgeglichen werden. Man kann daher sagen, daß die Städte ohne permanente Zuwanderung aus dem Umland nicht überlebensfähig waren. (Dieser Umstand gilt gleichwohl für alle Städte bis hinein ins 19. Jahrhundert unserer Zeit, also z.B. auch fürs europäische Mittelalter.)

2.2.5. Städtisches Leben

In den Städten konzentrierte sich Handel und Handwerk. In der Gesellschaft zur Zeit Hammurapis gab es schon eine Fülle von teils spezialisierten Handwerksberufen. Dabei war die Produktion stark exportorientiert. So waren die Kaufleute nicht selten Fernhändler, die in einem Netzwerk agierten, das von Ägypten im Westen bis nach Indien im Osten reichte. Oder aber, sie waren schlicht importierende oder exportierende Zwischenhändler. Da Babylonien arm an Bodenschätzen war, sieht man einmal von Erdpech ab, wurden Metalle (Kupfer, Zinn, Silber), aber auch Wein, Öl, Gewürze, Holz und Stein importiert. Exportiert wurde dagegen Getreide, Wolle, sowie Stoffe, Gewänder und schließlich Erdpech..
Als Verkehrswege dienten dabei sowohl alte Karawanenwege, als auch die Flußschiffahrt. Zu Hammurapis Zeit spielte auch die Seefahrt schon eine gewisse, wenngleich keine übergeordnete Rolle. Diese war bei den Mittelmeeranrainern stärker ausgebildet.
Neben Kaufmännern und Handwerkern lebten in den Städten auch Beamte, denen nun die Verwaltung des Reichs zufiel. Ganz offensichtlich war die Bürokratie in Hammurapis Staat schon ein recht umfangreicher Apparat. Ein typischer kleiner Beamter in Babylonien war der Schreiber, der in einer mehrjährigen Ausbildung die Verwendung der Keilschrift erlernt hatte, und zudem sicher im Umgang mit der Schriftsprache sein mußte, die sich vom im Alltag gesprochenen Wort recht stark unterschied. Schreiber wurden nicht nur beauftragt, Dokumente für den Palast oder die Justiz herzustellen. Auch Privatpersonen waren auf ihre Dienste angewiesen, wenn z.B. ein Miet- oder Kaufvertrag, ein Darlehensvertrag oder schlicht ein Grußwort als Brief aufgesetzt werden sollten.

2.2.6. Das Geldwesen

Seit dem 3. Jahrtausend v. Chr. hatte sich im Zweistromland der reine Tauschhandel allmählich in einen Geldhandel gewandelt, d.h. zur Zeit Hammurapis war das Geldwesen schon weitgehend entwickelt. Dabei gab es zwar noch keine geprägten Münzen, vielmehr diente blankes Silber als Zahlungsmittel. Dies konnte eine beliebige Form besitzen, etwa als kleiner Klumpen oder als Barren. Über den Wert entschied einzig das Gewicht. Daher konnte auch ein silberner Ring, zuvor noch als Schmuckstück getragen, bei gegebener Gelegenheit als Zahlungsmittel verwendet werden. Ein Kaufmann oder Beamter, der eine Zahlung vornehmen oder entgegennehmen wollte, mußte also immer eine Waage mit sich führen. Es hatten sich, unter Zugrundelegung des Gewichts, bereits Währungseinheiten gebildet. So spielte das ”Korn” eine Rolle (Silbergewicht pro Einheit ca. 50 Milligramm), es gab das ”Sekel” oder ”Schekel” (Silbergewicht ca. 8 Gramm), die ”Mine” (Silbergewicht ca. 500 Gramm) und schließlich das ”Talent” (zu 30 Kilogramm Silbergewicht).
Da das Mitführen von Silber nicht immer ganz ungefährlich war, aber auch, weil anscheinend weitaus weniger Silber vorhanden war, als Werte im Umlauf waren, gab es auch schon Möglichkeiten des geldlosen, sprich silberlosen Zahlungsverkehrs. Scheck und Wechsel kannten auch schon die Bürger Hammurapis, in eine Tontafel geritzt.
Auch der Kredit, und damit eng verknüpft der Wucher, war schon bekannt. Viele Handwerker etwa, die Importgüter weiterverarbeiteten, kauften ihre Rohstoffe auf Kredit, um diesen nach einem erfolgreichen Geschäft aus dem Erlös zu tilgen. Als Geldgeber fungierten dabei sowohl

staatliche Stellen (Palast, Tempel), als auch reiche Großgrundbesitzer oder sogar die Lieferanten. Banken im heutigen Sinne gab es jedoch noch nicht. Das Kreditwesen führte zeitweise sogar dazu, daß weite Teile der babylonischen Gesellschaft so stark verschuldet waren, daß die Volkswirtschaft darunter zu leiden drohte. Dies veranlaßte Hammurapi dazu, den Zinssatz gesetzlich festzulegen. Im Vergleich mit unserer modernen Zeit waren die Zinssätze vor ca. 3500 Jahren allerdings recht hoch.

2.2.7. Privateigentum

Ursprünglich, also zu Zeiten vor der Epoche Hammurapis, gab es keinen privaten Grundbesitz. Das Ackerland wurde vom Herrscher bzw. seinem Beamtenapparat ausschließlich an die Bauern verpachtet. Dies änderte sich während der Regierungszeit Hammurapis allmählich. Um die Staatsausgaben sicherer finanzieren zu können, wurde Land hin und wieder verkauft oder an verdiente Personen als Honorar abgegeben. Allerdings war der Preis von Land anfangs recht niedrig, er stieg erst allmählich. Bei Land, welches an verdiente Beamten, Soldaten oder Priester abgegeben wurde, handelte es sich noch nicht, anders als später im Mittelalter, um ein erbliches Lehen.
Auf der anderen Seite begünstigte dies das Erscheinen von Großgrundbesitzern, die Land vom Staat erwarben, um es wiederum gewinnorientiert an die Bauern zu vermieten. So konnten aber auch größere landwirtschaftliche Betriebe entstehen, auf denen dann nicht mehr eine bäuerliche Familie arbeitete, sondern Lohnarbeiter oder sogar Skalven schufteten.
Eine vergleichbare Entwicklung gab es im Handwerk. Vor der Ära Hammurapis hatte der König ein handwerkliches Monopol. Quasi alle Handwerker arbeiteten im Auftrag des Palastes, und bezogen über ihn auch ihre Rohstoffe. Durch Hammurapi wurden Handwerk und Handel individualisiert. Nun konnten sich Handwerker und Händler ihre Lieferanten und Abnehmer frei aussuchen, und so die Preise dem Verhältnis von Angebot und Nachfrage anpassen. Erfolgreiche Geschäftsleute legten ihre Gewinne dann nicht selten in Landbesitz an, und wurden nebenbei zu Großgrundbesitzern, oder sie expandierten durch die Eröffnung von Filialen in andere Städte. Diese Kapitalisierung der Wirtschaft führte schon damals zu einer sich öffnenden Schere zwischen den vermögenden und den eher armen Teilen der Bevölkerung, vermehrte aber auch das Warenangebot und die Einnahmen des Staates an Steuern und Zöllen.

2.2.8. Krieg und Militär zur Zeit Hammurapis

Zur Zeit Hammurapis um 1700 v. Chr. waren Armeen noch vergleichsweise klein. Ein Heer von vielleicht 3000 bis 5000 Soldaten konnte schon als mächtig angesehen werden.
Die Ausrüstung der Soldaten bestand aus Axt, Speer oder Bogen. Das Gros des Heeres waren Fußsoldaten und bestand aus zum Kriegsdienst verpflichteter Bauern und Handwerker, die nur eine kurze militärische Ausbildung während eines dem Kriegszug vorausgehenden Manövers erhielten. Ein stehendes, schnell zu mobilisierendes Heer gab es praktisch noch nicht. Interessant mag sein, daß es für die zum Kriegsdienst verpflichteten Bürger eine rechtliche und durchaus häufig genutzte Möglichkeit gab, den Kriegsdienst zu verweigern. Aus der Tatsache, daß eine Armee hauptsächlich aus Bauern bestand, folgt, daß Kriege nicht zu jeder Jahreszeit durchführbar waren, da die Bauern, etwa zur Erntezeit, unabkömmlich waren. Zudem mußte der Herrscher den Dienstverpflichteten ihren Verdienstausfall für die Dauer des Krieges bezahlen. Nur die kleine Gruppe der Anführer, also die Hauptmänner und Oberste, waren fest das ganze Jahr angestellte Krieger. Nicht selten bekamen die als Sold oder als Prämie für einen Sieg ein Stück Land, den so genannten Versorgungsacker, um ihren Lebensunterhalt zu erzeugen.
Um 1500 v. Chr. tauchte mit dem Streitwagen eine neuartige, sehr effektive Waffengattung

auf. Der Streitwagen wurde in der Regel von zwei Pferden gezogen, und war mit einem Lenker sowie einem oder zwei Kämpfern bemannt. Die Kämpfer wiederum waren mit Bogen und Speeren, später auch mit Bronzeschwertern bewaffnet. Die in eine Schlacht geworfenen Streitwagen waren meist Privateigentum adeliger oder wohlhabender Familien, die ihre Wagen im Kriegsfall voll ausgerüstet und bemannt an den Herrscher vermieteten. Ihr Einsatz war also nicht gerade billig. Das Aufkommen der Streitwagen führte andererseits auch zu einer Vergrößerung der Infanterie, um Streitwagenangriffen standhalten zu können. Daher wuchsen die Armeen nun auf zigtausend Angehörige an.
In der gut dokumentierten Schlacht von Kadesch, in der die Ägypter unter Ramses II. im Jahr 1285 v. Chr. auf die Hethiter trafen, waren etwa 20.000 ägyptische und 35.000 hethitische Soldaten beteiligt. Jede Seite verfügte über 2000 bis 2500 Streitwagen. Diese Schlacht erlebte vermutlich das größte Militäraufgebot im Altertum.
Die Schlacht von Kadesch markiert zudem einen Wendepunkt. Zum erstenmal wurden Eisenwaffen eingesetzt, militärisch endet damit 1285 v. Chr. die Bronzezeit.
Um 800 v. Chr. veränderte sich die Kriegsführung weiter. Neben den Streitwagen entstand mit der Kavallerie eine weitere das Pferd benutzende bewegliche Gattung. Ferner wurden Belagerungsmaschinen entwickelt, für deren Bedienung eine spezialisierte, gut ausgebildete Truppe aus Berufssoldaten erforderlich ward.

2.2.9. Ein paar Worte zum im Spiel verwendeten Szenario

Die im Spiel präsentierte Karte erhebt keinerlei Anspruch auf historische Korrektheit. Die Grenzen wurden eher willkührlich eingesetzt. Zwar wurden als Landesnamen die historischer Reiche oder Länder verwendet, allerdings existierten diese nicht, wie aus der Karte vermutet werden könnte, alle zur gleichen Zeit, und auch nicht alle in dieser Form in der vom Spiel abgedeckten Epoche zwischen 1700 und 700 v. Chr.
Schätzungen sind auch die im Spiel eingesetzten Bevölkerungszahlen. Sie dürften in der Realität, zumindest für einige Länder, beträchtlich höher als im Spiel gewesen sein. Insgesamt gibt es aber für diese historische Zeitspanne keine auch nur annähernd zuverlässigen Bevölkerungsdaten. Die Verdoppelungsrate der Weltbevölkerung wird für das Altertum bei 1000 Jahren vermutet. Im vorliegenden Spiel wird dagegen im Schnitt eine Verdoppelung der Bevölkerung alle 500 Jahre simuliert.
Das Szenario dieses Spiels endet mit dem Jahr 700 v. Chr., weil sich zu dieser Zeit gravierende Änderungen in der Gesellschaft vollzogen, die historisch als der Übergang vom Altertum zur Antike zu sehen sind. Dadurch veränderte sich die politische Landkarte der Region, und der Schwerpunkt weiterer Entwicklungen verschob sich mehr und mehr in die Ägäis.

3. Hammurapi spielen

Im Spiel und an einigen Stellen in diesem Handbuch wird der Benutzer vom Programmautor geduzt. Wer sich damit nicht einverstanden erklären mag, sollte das vorliegende Spiel vielleicht nicht verwenden. Das Spiel ist für Jugendliche ab 12 Jahren geeignet.

3.1. Ein Spiel starten

Wenn das Programm gestartet wird, erscheint ein Begrüßungsfenster, das den Namen der Spielerin oder des Spielers abfragt. Der Name erscheint später zusammen mit der erreichten Punktzahl in der Top 10-Liste. Die Eingabe eines Namens ist optional.
Außerdem kann die Spieldauer eingestellt werden. Ein Spiel geht wahlweise über 100, 250, 500 oder 1000 Jahre. Ein Spiel über 100 Jahre dauert etwa 1½ Stunden, längere Partien nehmen entsprechend mehr Zeit in Anspruch.
Hat man diese Einstellungen vorgenommen, so drückt man den Schalter „**Los geht's**“. Nun erscheint die Hauptebene mit der Karte.

3.2. Beschreibung der Hauptebene

Im Mittelpunkt der Hauptebene befindet sich die Karte. Auf ihr sind 18 Länder im vorderen Orient zur Zeit des Altertums eingezeichnet.
Links neben der Karte sitzt die **Werkzeugleiste**, mit der man die wichtigsten Datei-Funktionen, die wichtigsten Info-Fenster und die Grundeinstellungen schnell öffnen kann. Alle Funktionen der Werkzeugleiste lassen sich zudem über das Menü öffnen.
Rechts neben der Karte findet man für jedes Land einen Schalter, der das Fenster mit den **Landes-Informationen** zu diesem Land öffnet, und es zudem auf der Karte farblich hervorhebt.
Mit dem Schalter „**Nächste Runde**“ gelangt man eine Runde weiter ins nächste Spieljahr.

3.3. Das Spiel – eine Anleitung

Der Spieler wird der ewige Schatzkanzler von König Hammurapi, und befindet sich in der Stadt Babylon im Zweistromland während des Übergangs von der Bronzezeit zur Eisenzeit. Die Aufgabe des Spiels besteht darin, den Machteinfluß und den Reichtum von Babylonien zu mehren. Dazu muß einerseits ein gewinnbringender Staatshaushalt aufgestellt werden. Über kurz oder lang könnte der Schatzkanzler aber auch Kriege führen, um durch die Eroberung von Provinzen mehr Macht gegenüber den anderen Reichen im vorderen Orient zu festigen. Seine Bürger bekommt der Schatzkanzler leider nie direkt zu Gesicht, sie arbeiten fleißig im Hintergrund, doch sie reagieren teilweise empfindlich auf die Innenpolitik des Schatzkanzlers. Die Bürger leben zum Großteil als Bauern oder Knechte auf dem Land und produzieren Nahrungsmittel und Wolle. Der Anteil der Stadtbevölkerung beträgt nur 5% bis 10%. In den Städten leben Handwerker, Kaufmänner, die Beamten sowie Gelehrte und Künstler. Von dieser Gruppe produzieren nur die Handwerker wertschöpfende Waren, die die Kaufleute in Umlauf bringen. Jedoch funktioniert das Gemeinwesen nicht ohne die anderen... Die Wirtschaft Babyloniens ist exportorientiert. Überschüsse werden exportiert, und sind in manchen Ländern gern gesehen. Sollte die Ernte jedoch einmal schlecht ausfallen, so wird Gertreide importiert. Sollte die städtische Produktion in der Krise stecken, so wird auch der fehlende Bedarf an Waren importiert.
Der erste Schritt sollte nun darin bestehen, die Einnahmen und Ausgaben einzustellen. Übrigens: ohne Ausgaben gibt es auch keine höheren Einnahmen...

Zuvor aber noch eine Anmerkung zur im Spiel verwendeten Währung. Das im Spiel verwendete Währungssymbol ist das Dollarzeichen ($). Allerdings heißt die im Spiel verwendete Währung „Schekel“. Das „$“ steht also für Schekel.
Die **Einnahmen** werden über das Einnahmen-Fenster eingestellt, zu finden auf der Werkzeugleiste oder über das Menü „Innenpolitik“. Der Schatzkanzler hat vier Einstellmöglichkeiten:
Steuern – Die Steuern werden aus den produzierten Werten eines Jahres ermittelt. Der übliche Steuersatz in der historischen Epoche des Spiels waren 10%, auch als Zehnt bezeichnet. Bürger mögen keine Steuern, das war auch schon damals so. Wer den Steuersatz hinaufschraubt, wird feststellen, daß immer mehr Bürger das Reich als Auswanderer verlassen. Andererseits sind die Steuern die wohl wichtigste Einnahmequelle.
Zölle – Für Waren, die im- oder exportiert werden, können Zölle erhoben werden. Somit fallen Zolleinnahmen an, wenn die Wirtschaft eines Jahres Überschüsse produziert hat, die folglich exportiert werden, aber auch, wenn aufgrund einer Krise oder einer schlechten Ernte zuwenig Waren produziert wurden, und somit eine Nachfrage nach Importgütern besteht. Auf den Zollsatz reagieren die Bürger nicht ganz so empfindlich, wie auf den Steuersatz. Wird er allerdings zu hoch eingestellt, sinken die Steuereinnahmen, da durch die Verteuerung der Waren die Nachfrage sinkt. Für den Anfang sollte der Schatzkanzler auch hier 10% einstellen, und dann probieren, wie weit er gehen kann...
Pachtzinsen – Der Palast besitzt 100.000 Äcker Land, die er an Bauern verpachtet. Diese Äcker kann der Schatzkanzler auch verkaufen, aber solange sie sich im Besitz des Palastes befinden, bringen sie Pachteinnahmen. Die Höhe der Pacht sollte sich grob am Landpreis orientieren, und zwischen 5% und 10% des Landpreises betragen. Für den Anfang kann der Schatzkanzler also eine Pacht von 1 $ oder 2 $ wählen. Da Land in der Bronzezeit noch kein allzu hoher Wert zugesprochen wurde, sind die Pachteinnahmen eher nebensächlich.
Justiz – Hier kann der Schatzkanzler eine von drei Optionen wählen. Mit den Einnahmen aus der Justiz sind Geldstrafen oder Enteignungen gemeint. Im Vergleich zu Steuern oder Zöllen spielen die Einnahmen aus der Justiz nur eine nebensächliche Rolle für den Staatshaushalt. Auf die hier eingestellte Option reagieren die Bürger aber genauso sensibel, wie auf den Steuersatz. Zudem schreckt eine harte Justiz Einwanderer ab.
Die **Ausgaben** werden über das Ausgaben-Fenster eingestellt, zu finden auf der Werkzeugleiste oder über das Menü „Innenpolitik“. Der Schatzkanzler hat drei Einstellmöglichkeiten. Zuerst muß er aber im oberen Feld eine Haushaltssumme eintragen, auf die sich die weiteren Einstellungen beziehen. Da die Haushaltssumme etwa 10 $ pro Einwohner betragen sollte, muß diese Summe von Zeit zu Zeit anhand der Einwohnerzahl überprüft werden. (Wählt man die entsprechende Option, geschieht dies allerdings automatisch.) Nun hat der Schatzkanzler drei Einstellmöglichkeiten:
Landwirtschaft – Im Reich Hammurapis sind permanente Ausgaben für die Landwirtschaft erforderlich, da der landwirtschaftliche Ertrag vom Ausbau eines Bewässerungskanalsystems und von dessen Wartung abhängt. Neue landwirtschaftliche Flächen bei steigender Bevölkerung lassen sich nur im Einklang mit dem Kanalsystem erschließen. Wird hier ein hoher Wert eingestellt, so geht es der bäuerlichen Bevölkerung gut. Dies wiederum führt neben höheren Steuereinnahmen zu einem Geburtenanstieg, die Bevölkerung wird anwachsen. Für den Anfang stelle man einmal 25% ein, und experimentiere daraufhin mit anderen Werten und ihren Auswirkungen auf die Bevölkerungszahlen und Steuereinnahmen.
Handwerk + Handel – Diese Ausgaben kommen der städtischen Bevölkerung zugute. Zwar ist die zahlenmäßig kleiner als die Landbevölkerung, besitzt aber pro Kopf eine höhere Wirtschaftskraft. Die Ausgaben fließen in den Ausbau der Infrastruktur für Handwerk und Handel, in den Beamtenapparat und in öffentliche Aufträge. Der Wert hat Einfluß auf die Steuer- und Zolleinnahmen. Wird hier ein hoher Wert eingestellt, so steigt der Bedarf der Städte an Arbeitskräften. Damit setzt eine Landflucht ein, indem Bauern in die Städte ziehen

und sich als Handwerker, Händler oder Tagelöhner niederlassen. In den Städten ist die Lebenserwartung jedoch geringer als auf dem Land, sodaß ein hoher Wert zu einer erhöhten Sterberate führt, und ein Absinken der Gesamtbevölkerung zur Folge haben kann. Für den Anfang stelle man einmal 25% ein, und experimentiere daraufhin mit anderen Werten und ihren Auswirkungen.
Wissenschaft + Kultur – Diese Ausgaben produzieren nicht direkt einen Gegenwert, denn sie sind eine Investition in das Wissen der Bürger und die Schönheit des Landes. Somit fühlen sich die Bürger im Reich wohler, wenn ein hoher Wert eingestellt ist, andererseits sind die Auswirkungen auf die Steuereinnahmen gering. Der Schatzkanzler kann sich also an den Politikern aus unserer Zeit orientieren: Muß im Haushalt mal drastisch gespart werden, dann tun die Einsparungen in dieser Rubrik am wenigsten weh. Da aber die Punkte für den Score u.a. auch die Zufriedenheit der Bürger berücksichtigen, erbt der Spieler mehr Punkte, wenn der Wert dieses Etats nicht zu gering ausfällt. Ein hoher Wert erhöht begrenzt die Schlagkraft der Armee. Wichtig wird der Wert für Wissenschaft + Kultur, außer für das Score-Konto, allerdings an zwei bestimmten Zeitpunkten im Spiel: Wenn um 1600 v. Chr. Streitwagen erfunden werden und in Babylonien zur Serienreife entwickelt werden, sollte der Wert für mehrere (mindestens 7) Jahre bei knapp 30% liegen. Sonst können Streitwagen im Kriegsfall von Babylonien nicht eingesetzt werden. Das wiederholt sich, wenn um 1290 v. Chr. Waffen aus Eisen die Bronzewaffen ablösen sollen. Für den Anfang stelle man einfach 25% ein.
Die Summe aller Ausgaben kann prozentual kleiner oder größer als 100% ausfallen. Der entsprechende Betrag der Haushaltssumme wird dann ausgegeben. Wer die vorgeschlagenen „Anfangsempfehlungen“ übernehmen sollte, stellt ja eine Summe von 75% ein. Dann werden auch nur 75% der oben eingetragenen Haushaltssumme ausgegeben. Wer dagegen die Wirtschaft massiv ankurbeln möchte, wählt kurzfristig vielleicht Einstellungen über 100%. Alternativ kann man natürlich auch die Einstellungen immer auf 100% summieren, und eine höhere oder niedrigere Haushaltssumme eintragen, um Veränderungen durchzuführen.
Die Anzeigeboxen des Staatsschatzes „vor“ und „nach“ den Ausgaben berücksichtigen nicht die zu erwartenden Einnahmen!
Wenn die Werte für Einnahmen und Ausgaben stehen, könnte man den Schalter „**Nächste Runde**“ oder einfach die Taste [**F4**] drücken, um eine Runde weiter, also ins nächste Spieljahr zu kommen.
Der Schatzkanzler hat aber weitere Handlungsmöglichkeiten in einer Spielrunde.
Das Menü „Innenpolitik“ bietet ferner diese Möglichkeiten:
Land verkaufen – Der Palast besitzt anfangs 100.000 Äcker Land, die an Bauern verpachtet werden. Diesen Landbesitz kann der Schatzkanzler auch verkaufen, etwa um eine leere Kasse aufzufüllen. Allerdings ist der Wert von Ackerland anfangs noch sehr niedrig, zu Spielbeginn liegt der Preis daher bei rund 20 $. Der Preis ist zudem kurzfristigen Schwankungen unterworfen. Im Laufe der Zeit steigt der Wert jedoch allmählich an, und wer ein Spiel über 1000 Jahre riskiert, bekommt es mit Preisen bis um 120 $ pro Acker zu tun. Zur Gänze sollte der Landbesitz jedoch niemals verkauft werden, da Ackerland auch benötigt wird, um die Offiziere der Armee mit einem Versorgungsacker zu entlohnen. Andererseits gibt es halt keine Möglichkeit, einmal verkauftes Land zurückzubekommen. Erobert der Schatzkanzler einen anderen Staat oder eine fremde Provinz, so erhöht sich auch der Landbesitz des Palastes um je 100.000 Äcker.
Geld überweisen – ist eine wichtige Funktion, wenn Babylonien andere Länder erobert und zu Provinzen gemacht hat. Hier kann also Geld von einer Provinz in eine andere überwiesen werden. Man wird wohl öfter Geld von den Provinzen nach Babylonien überweisen müssen, da einige Einnahmen und Ausgaben nur dort gebucht werden. Daher unterliegt das Konto von Babylonien größeren Belastungen. So werden z.B. die Ausgaben für eine Armee ausschließlich vom Konto Babyloniens abgebucht, auch wenn die Soldaten aus mehreren Provinzen kommen sollten.

Anleihen ausgeben – Sollte der Schatzkanzler einmal knapp bei Kasse sein, kann er Anleihen ausgeben, um zu einem Dahrlehen zu kommen. Die Zinssätze der Anleihen entsprechen den üblichen Zinsen aus der Zeit Hammurapis, und sind im Vergleich zu heute eher hoch. Es lohnt sich also eigentlich nicht, von dieser Option Gebrauch zu machen, kann aber trotzdem nötig werden. Man hat zwei Laufzeiten mit unterschiedlichen Zinssätzen zur Auswahl. Die Zinsen werden mitsamt Zinseszinsen und dem Darlehensbetrag am Ende der Laufzeit zurückgebucht. Durch die (versteckten) Zinsenzinsen bedeutet eine Anleihe über 5 Jahre, daß nach fünf Jahren ca. der doppelte Betrag fällig wird, bei der Anleihe über 10 Jahre wird nach Ablauf etwa der 2,5-fache Betrag fällig. Die über Anleihen geliehene Summe sollte daher durchaus wohl kalkuliert werden, denn ein Schatzkanzler, der allzu zuversichtlich von der maximal angebotenen Summe Gebrauch macht, könnte auch in eine langwierige Schuldenfalle tappen. Während der Laufzeit einer Anleihe können übrigens keine weiteren ausgegeben werden.
Unabhängigkeit für Provinz – Sollte der Schatzkanzler einmal das Interesse an einer Provinz verloren haben, so kann er dieser mit dieser Funktion die Unabhängigkeit schenken. Dabei wird die Kasse der Provinz ausgeglichen.
Eine Anmerkung zum **Staatsschatz**: Wie schon aus der Beschreibung der Funktion „Geld überweisen“ ersichtlich, besitzt jede Provinz eine eigene Kasse. Diese wird z.B. angezeigt, wenn man die Landes-Informationen (Schalter rechts neben der Karte) öffnet. Ferner dient das Fenster „**Kontostand**“, zu erreichen über das Menü „Informationen“ dazu, einen Überblick über die einzelnen Provinzkonten anzuzeigen. Die Summe aller Kassen wird als Staatsschatz angegeben. Besitzt Babylonien, so wie zu Spielbeginn, keine Provinzen, so sind Staatsschatz und die Kasse Babyloniens identisch. Das Fenster „**Finanzen**“, zu erreichen über die Werkzeugleiste oder über das Menü „Informationen“ zeigt dagegen stets die Summe aller Provinzen an, und damit als Kontostand den des Staatsschatzes.
Das Konto einer Provinz darf in die Miesen rutschen. Allerdings gleichen dann zwielichtige Geldverleiher das Konto aus, die im Spiel daher schlicht als „**Wucherer**“ bezeichnet werden. Ihr Zinssatz liegt bei unschönen 20%. Aber auch dieser Zinssatz entspricht den üblichen Zinsen aus der Zeit Hammurapis. Größere Kreditbeträge sollte der Schatzkanzler daher nicht unbedingt über die Wucherer abdecken, sondern zur Ausgabe von Anleihen greifen.
Trotzdem, reden wir jetzt mal über die Kehrseite eines verschuldeten Staatshaushalts. Gerät der Staatsschatz in extreme Schuldenlage, so kann ein **Staatsbankrott** die Folge sein. Der Schatzkanzler wird dann mit einer Aktion konfrontiert, die er vielleicht nie erleben möchte. Um den Haushalt zu sanieren, bekommt der Schatzkanzler drei Vorschläge, die allesamt eine außerordentliche Maßnahme darstellen. Der Schatzkanzler sollte eine der drei Möglichkeiten wählen, und hoffen, daß die Finanzen sich danach wieder erholen. Der dritte Bankrott in einem Jahrhundert bedeutet übrigens immer das vorzeitige Aus. Die Bürger verjagen einen solchen Schatzkanzler, und der Spieler hat verloren.
Ein weiteres Info-Fenster, das über das entsprechende Icon der Werkzeugleiste oder über das Menü „Informationen“ geöffnet wird, sind die **Wirtschafts-Informationen**. Es zeigt drei Balken, welche die Produktivität der landwirtschaftlichen und der städtischen Produktion im laufenden Jahr anzeigt. Der mittlere der drei Balken in der Farbe gelb steht für den Bedarf der Bevölkerung, und stellt die Referenz dar. Ist demnach der Balken für die Ernte länger als der gelbe Balken, so hatte der Staat eine gute oder sehr gute Ernte, ist der grüne Balken dagegen kürzer, so war die Ernte knapp oder gar schlecht. Eine Ernte ist einerseits vom Wettergott, also vom Schicksal abhängig, kann aber auch über die Ausgabenhöhe für die Landwirtschaft beeinflußt werden. Der untere Balken zeigt die Wertschöpfung der Städte, also der Handwerker und Kaufleute. Diese ist etwas geringeren Schwankungen unterworfen als die Ernte, der Balken zeigt also normalerweise weniger starke Abweichungen, jedoch reagiert er mit unterschiedlicher Zeitverzögerung bedingt auf die Ernte, und kann über die Ausgabenhöhe für Handwerk und Handel in Grenzen reguliert werden.

Eine sehr wichtige Informationsquelle für den Schatzkanzler ist übrigens der **Jahres-Report**, zu öffnen über das entsprechende Icon auf der Werkzeugleiste, über das Menü „Informationen“ oder einfach durch Drücken der Taste [**F2**]. Hier bekommt der Schatzkanzler eine Zusammenstellung von Ereignissen geliefert, die Babylonien oder die Arbeit des Schatzkanzlers direkt oder indirekt betreffen. Zugegeben, manche Meldungen sind purer Klatsch, aber nur im Jahres-Report erfährt der Schatzkanzler mehr über zusätzliche finanzielle Transaktionen, über die Stimmung unter den Bürgern oder über Meldungen und Ereignisse aus dem In- und Ausland. Solche Ereignisse können Meldungen über eine Pestepidemie, eine Feuersbrunst, Heuschrecken- oder Rattenplagen sein.
Auch wann es nötig ist, die Ausgaben für Wissenschaft + Kultur zu erhöhen, um etwa Streitwagen oder Eisenwaffen zu entwickeln, verrät der Jahres-Report. (Siehe dazu: „Wissenschaft + Kultur – Ausgaben“)
Der Jahres-Report erscheint als zusätzliches Fenster, das im Hintergrund immer geöffnet gehalten werden könnte, damit sich der Schatzkanzler regelmäßig informieren kann. Es baut sich von unten nach oben auf. Am Anfang mag es etwas ungewohnt sein, aber die Ereignisse, die zu einem bestimmten Jahr geschildert werden, erscheinen über der Trennzeile mit der Jahresangabe. Auf diesem Wege aber stehen die aktuellsten Meldungen stets ganz oben. Sollte das Report-Fenster von der Hauptebene verdeckt gewesen sein, kann man es beim Anklicken aktualisieren, indem man auf das Textfeld klickt.

Kommen wir nun zur **Außenpolitik**.
Auf der Karte befinden sich 18 Länder, eins davon ist Babylonien. Zu Spielbeginn ist jedes Land ein unabhängiger Staat, doch das bleibt so nicht allzu lange bestehen. Nahezu alle Staaten des Spiels streben eine Machtzunahme durch Eroberungen an, und vergrößern sich durch die Nahme von Provinzen. So werden westlich und östlich von Babylonien, namentlich durch Ägypten, Hethitien und Persien oder Baktrien, im Verlauf von vielleicht 100 bis 250 Jahren Großmächte entstehen und hernach auch wieder vergehen, zwischen denen sich das Stammgebiet Babyloniens befindet. Hier kann der Schatzkanzler im Interesse Babylons durch Bündnis- oder Kriegspolitik agieren und die Karte aktiv mitgestalten.
Alle relevanten Aktionen werden über das Menü „Außenpolitik“ gestartet. Der Schatzkanzler hat folgende Möglichkeiten:
Handelsabkommen abschließen – Mit bis zu fünf anderen Staaten gleichzeitig kann der Schatzkanzler ein Handelsabkommen abschließen. Dadurch wird der Warenumsatz zwischen dem fremden Staat und Babylonien erhöht. Im Klartext bedeutet dies für den Schatzkanzler, daß die Steuereinnahmen steigen, die Zolleinnahmen dagegen leicht sinken werden. Das Handelsabkommen gilt immer für 10 Jahre, und ist nicht vorzeitig kündbar. Sollte der andere Staat im Verlauf der Gültigkeit jedoch von dritter Seite erobert werden und seine Selbständigkeit verlieren, so hat sich auch ein etwaiges Handelsabkommen erledigt. Wenn der Schatzkanzler einen anderen Staat für ein Handelsabkommen auswählt, macht sich ein Gesandter auf den Weg, um das Angebot zu unterbreiten. Im darauffolgenden Jahr liegt dann die Antwort vor, ob der andere Staat zustimmt und das Handelsabkommen Gültigkeit erlangt, oder nicht. Das Handelsabkommen beinhaltet auch eine Art Nichtangriffspakt. Staaten, mit denen ein Handelsabkommen besteht, kann der Schatzkanzler nicht den Krieg erklären, oder diese Staaten werden Babylonien nicht den Krieg erklären. Ein Schatzkanzler, welcher seinen Bürgern eine friedvolle Ära schenken möchte, sollte also immer Handelsabkommen mit allen Nachbarstaaten abschließen, um vor kriegerischen Attacken sicher zu sein.
Kriegserklärung – Wenn der Schatzkanzler ein anderes Land erobern will, so muß er diesem Staat zuvor den Krieg erklären. Das kann er nur, (s. o.) wenn mit diesem Staat gerade kein Handelsabkommen besteht. Richtet sich das Interesse des Schatzkanzlers gegen eine Provinz eines fremden Staates, so kann nicht der Provinz der Krieg erklärt werden, sondern dem Staat (bzw. Kernland) muß der Krieg erklärt werden. Beispiel: Assyrien ist eine Provinz von

Syrien. Der Schatzkanzler möchte nun Assyrien erobern. So muß er Syrien den Krieg erklären. Wenn der Schatzkanzler einem anderen Staat den Krieg erklären möchte, so macht sich ein Gesandter auf den Weg, um die Nachricht zu übermitteln. Im darauffolgenden Jahr ist dann ein Feldzug möglich.
Möglich ist auch, daß ein anderer Staat Babylonien den Krieg erklärt. Wenn solch eine Kriegserklärung beim Schatzkanzler eintrifft, ist im darauffolgenden Jahr mit hoher Wahrscheinlichkeit mit einem Angriff dieses Staates zu rechnen.
Armee aufstellen – Über das Fenster dieser Funktion kann man die babylonische Armee aufstellen. Eine Armee zu Hammurapis Zeiten bestand aus dienstverpflichteten Bauern und Handwerkern, die als Infanteristen in den Kampf zogen. Wieviele Soldaten der Schatzkanzler maximal aufstellen kann, hängt von der Einwohnerzahl des Reichs und seiner momentanen Wirtschaftslage ab. Indirekt hängt dies auch von den finanziellen Möglichkeiten des Schatzkanzlers ab, denn Krieg ist eine teure Sache. Der Staat muß dem Soldaten nämlich seine Ausrüstung stellen und den Verdienstausfall für ein Jahr im Voraus bezahlen. Daher kostet jeder Soldat pro Jahr 250 $. Aus der Menge der Soldaten werden zudem die Offiziere befördert. Pro 100 Soldaten wird je ein Hauptmann und pro 1000 Soldaten zusätzlich je ein Oberst aufgestellt. Das wäre für den Schatzkanzler nicht weiter erwähnenswert, würden die Offiziere nicht weitere Kosten verursachen. Jeder Offizier kostet wiederum pro Jahr 250 $ extra und bekommt zusätzlich pro Jahr einen Acker Land zur Eigenversorgung. (Dies ist der Grund, warum der Schatzkanzler nie sämtliche Äcker Land verkaufen sollte, die dem Palast zur Verfügung stehen, anderenfalls könnte tatsächlich das Aufstellen einer Armee daran scheitern, daß die Offiziere wegen des fehlenden Versorgungsackers meutern...) So können die Kosten für einen einjährigen Feldzug gegen einen starken Gegner jedoch durchaus die Staatseinnahmen des selben Zeitraums übersteigen, und verzehren dann die Ersparnisse des Staats.
Im Laufe der Jahre steigt die Zahl der Soldaten, die zum Kriegsdienst eingezogen werden können, leicht an. Dies lag vermutlich an einer gewissen Produktivitätssteigerung der Landwirtschaft in der ausgehenden Bronzezeit. Daher werden die Armeen im Verlaufe der Jahrhunderte immer größer, bezogen auf die Einwohnerzahl.
Im Jahr 1600 v. Chr. werden Streitwagen erfunden, und können auch von Babylonien eingesetzt werden, wenn die Wissenschaftler die Konstruktion derselben abgeschlossen haben. (Siehe dazu: „Wissenschaft + Kultur – Ausgaben“) Streitwagen erhöhen durch ihre Beweglichkeit und ihr Tempo die Schlagkraft einer Armee beträchtlich. Zu Hammurapis Zeit, als es noch keine stehenden Heere gab, waren Streitwagen Privatbesitz reicher Bürger, die damit ansonsten auf die Jagd gingen oder Rennen veranstalteten. Sie vermieteten im Kriegsfall die Streitwagen voll ausgerüstet, d.h. inklusiv der benötigten Pferde sowie der Besatzung an die Armee. Ein teurer Spaß, kostet ein Streitwagen doch 2000 $ pro Jahr. Alle Staaten im Spiel werden irgendwann zwischen 1600 v. Chr. und 1550 v. Chr. Streitwagen einführen und im Kriegsfall einsetzen...
Mit der Funktion „Armee aufstellen“ kann man aber auch eine bestehende Armee vergrößern oder verkleinern.
Da die als Soldaten verpflichteten Bürger der Wirtschaft fehlen, sinkt nebenbei bemerkt die Wirtschaftskraft entsprechend, was zu etwas niedrigeren Steuer- und Zolleinahmen führt.
Feldzug – Wurde ein Krieg erklärt, egal ob von Babylonien oder einem anderen Staat, und eine Armee aufgestellt, so kann der Schatzkanzler einen Feldzug befehlen. Ein Feldzug kann nur in Staaten oder Provinzen führen, die eine gemeinsame Grenze mit Babylonien haben. (Eine Ausnahme bildet hier die Insel Zypern, die von den umliegenden Mittelmeeranrainern aus genommen werden kann.) Ein und derselbe Staat kann zudem nur einmal pro Jahr mit einem Feldzug konfrontiert werden. Die Funktion öffnet ein Fenster, in dem ausgewählt werden kann, wohin der Feldzug führen soll. Ist diese Wahl getroffen, so kommt es unweigerlich zur **Schlacht**. Konnte Babylonien die Schlacht für sich entscheiden, so hat der

Schatzkanzler drei Optionen zur Auswahl, was weiter geschehen soll. Er kann die Armee einfach wieder abziehen, also nichts tun. Er kann das Land verwüsten und die Städte plündern, um die eigene Kasse räuberisch etwas aufzufüllen. Oder er kann einen Eroberungsversuch starten. Das fremde Land ist nach der Schlacht nicht automatisch erobert, sondern kann, je nach geografischen Gegebenheiten oder je nach Stärke der städtischen Befestigungen, einen Eroberungsversuch möglicherweise vorerst abwehren. Zudem muß man es sich so vorstellen, daß eine erfolgreiche Eroberung den Aufbau einer provisorischen Verwaltungsstruktur beinhaltet, was auch mehr oder weniger Zeit beanspruchen kann. Hierin liegt der Grund, warum ein fremdes Land manchmal noch im selben Jahr erobert werden kann, sich manchmal aber auch mehrere Jahre einer Eroberung widersetzen könnte. Konnte es sich der Eroberung widersetzen, so kann der Schatzkanzler im Folgejahr einen neuerlichen Feldzug mit anschließendem Eroberungsversuch starten. Wurde das Land erobert, so besitzt Babylonien eine Provinz mehr.
Wird dagegen Babylonien von einer fremden Macht angegriffen, so kann es zur Schlacht kommen, wenn der Schatzkanzler nach dem Eintreffen der Kriegserklärung vorsorglich eine Armee aufgestellt hat. Geht diese Schlacht verloren, so könnte nun der fremde Staat seinerseits das Land verwüsten und die Städte plündern, oder aber einen Eroberungsversuch starten. Gelingt einer fremden Macht der Eroberungsversuch, so gibt es zwei Möglichkeiten: Wurde dabei eine Provinz Babyloniens erobert, so besitzt Babylonien eine Provinz weniger, der Nachbarstaat eine mehr. Wird aber Babylonien selbst, also das Kernland des Reichs, erobert, so kommt es zu einem vorzeitigen Aus des Spiels. Der Spieler hat dann leider verloren.
Widrige Umstände können in einer ausgesprochenen Pechsträhne des Schatzkanzlers auch dazu führen, daß eine einmal eroberte Provinz wieder verloren geht. Es kann vorkommen, daß **Unruhen** und **Verrat** zum Verlust einer Provinz führen, oder aber, weil der König damit andere Pläne schmiedet, als der Schatzkanzler. Die Gefahr, auf diese Art eine Provinz wieder zu verlieren, ist um so größer, je mehr Provinzen sich Babylonien einverleibt hat.
Armee entlassen – ist eine Funktion, welche die Soldaten wieder nach Hause schickt. Der Schatzkanzler sollte dies nach Ende eines Feldzug nicht vergessen, denn Soldaten kosten schließlich Geld.
Friedensvertrag – Soll ein Krieg auf diplomatischem Wege beendet werden, so besteht hier die Möglichkeit, eine Kriegspartei auszuwählen, und einen Gesandten mit einem Friedensangebot zum gegnerischen Herrscher vorzuschicken. Im darauffolgenden Jahr liegt dann die Antwort vor, ob der andere Staat den Friedensvertrag annimmt, oder der Krieg weitergeht. Ein Friedensangebot kann nicht unmittelbar nach einem Feldzug der babylonischen Armee abgeschickt werden, sondern in diesem Fall erst im darauffolgenden Jahr.

Der **Score**, die auf der Hauptebene angezeigte Punktezahl für die Spielerin oder den Spieler, ermittelt sich nebenbei bemerkt in erster Linie aus der Zufriedenheit der Bürger und dem Reichtum des Reichs, sowie aus weiteren spannenden Parametern, mit der der Erfolg des Spielers gemessen wird. Der Score wird am Ende eines Spiels in der Top 10-Liste gespeichert, wenn die Punktezahl ausreichend sein sollte. Positiv auf den Score wirken sich also ein hoher Kontostand des Staatsschatzes aus, sowie die Einstellungen für Ein- und Ausgaben, ganz besonders die Einstellung für Ausgaben im Bereich Wissenschaft + Kultur, und das Vorhandensein von Handelsabkommen. Aber auch militärische Erfolge schlagen positiv zu Buche.

Weitere Hinweise zur Bedienung des Spiels und seiner Aktionselemente kann man den folgenden Beschreibungen der Werkzeugleiste und der Menü-Funktionen entnehmen.

3.4. Ur-Hammu.exe

Dem Softwarepaket liegt eine ausführbare Datei (Ur-Hammu.exe) bei, mit der der Versuch unternommen wurde, das Spiel von 1963 in seinem Erscheinen und in seinem Umfang möglichst originalgetreu nachzubilden. Das Programm basiert allerdings leider nicht auf Original-Listings, sondern wurde vielmehr aus Listings zurückentwickelt, die unter dem Betriebssystem CP/M verfügbar waren, also aus einer Zeit zwischen 1977 und 1982 stammen dürften. Ur-Hammu.exe läuft unter MS-DOS oder unter Windows im DOS-Fenster. Dafür läuft es sogar auf einem Ur-PC von IBM, sofern dieser über 64 KB RAM oder mehr verfügt, und noch funktionieren sollte. Wer dieses Spiel einmal versucht, sollte fit in Kopfrechnen sein, oder den Taschenrechner nebenher öffnen. Auffallen mag zudem, daß die Eingaben nur in der vorgegebenen Reihenfolge stattfinden können, doch galt diese Einschränkung für viele Anwendungen, die vor etwa 1985 entstanden sind.

4. Die Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste verläuft links vertikal neben der Karte. Sie bietet die folgenden Funktionen (von oben nach unten):

Spiel laden – Es öffnet sich ein Dateimanager. Ein zuvor gespeichertes Spiel (Dateinamen-Suffix *.ham) kann ausgewählt und geöffnet werden. Das Öffnen eines gespeicherten Spiels beendet dabei ein möglicherweise gerade laufendes Spiel.

Spiel speichern – Ein laufendes Spiel kann auf einem Datenträger gespeichert werden, um es zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen oder auf einen anderen Rechner zu portieren. Es öffnet sich ein Dateimanager, um das Ziel und den Namen der Datei zu bestimmen (Dateinamen-Suffix *.ham).

Neues Spiel starten – Ein laufendes Spiel wird abgebrochen, und ein neues Spiel kann gestartet werden. Es erscheint das Begrüßungsfenster, das den Namen der Spielerin oder des Spielers abfragt. Der Name erscheint später zusammen mit der erreichten Punktzahl in der Top 10-Liste. Die Eingabe eines Namens ist optional. Außerdem kann die Spieldauer eingestellt werden. Ein Spiel geht wahlweise über 100, 250, 500 oder 1000 Jahre. In der Variante **Version 2.0 LE** können zwar längere Spiele als 100 Jahre eingestellt werden, das Spiel endet jedoch nach 100 Spieljahren.

Jahres-Report öffnen – Das Fenster des Jahres-Reports wird geöffnet. Der Jahres-Report enthält eine Zusammenstellung von Mitteilungen, die das laufende Spiel oder die Aktionen des Spielers direkt oder indirekt betreffen. Das macht den Jahres-Report zu einem wichtigen Informationsmittel.

Bevölkerungs-Informationen – Es öffnet sich eine Tafel mit wichtigen Bevölkerungsdaten aus dem laufenden Spieljahr. Sollte ein Spieler bereits Provinzen erobert haben, so werden auf dieser Tafel stets die Summen aus allen Provinzen angegeben.

Finanz-Informationen – Es öffnet sich eine Tafel mit einer Auflistung der wichtigsten Einnahmen und Ausgaben im laufenden Spieljahr. Ferner wird die Gesamthöhe des Staatsschatzes angezeigt. Sollte ein Spieler bereits Provinzen erobert haben, so werden auf dieser Tafel stets die Summen aus allen Provinzen angegeben.

Wirtschafts-Informationen – Es öffnet sich eine Tafel, auf der drei Balkengrafiken erscheinen, welche die Produktivität der landwirtschaftlichen und der städtischen Produktion im laufenden Spieljahr verdeutlichen. Der mittlere der drei Balken in der Farbe gelb steht für den Bedarf der Bevölkerung, und stellt die Referenz dar.

Kontostand-Informationen – Es öffnet sich ein Fenster, auf dem die einzelnen derzeitigen Kontostände aller Provinzen abgefragt werden können. Die jeweilige Provinz kann aus einer Liste ausgewählt werden. Sollte ein Spieler noch keine Provinzen erobert haben, so erscheint der Kontostand des Kernlandes Babylon.

Mein Machtbereich – Diese Funktion bewirkt eine farbliche Hervorhebung der vom Spieler kontrollierten Länder und Provinzen auf der Karte.

Einnahmen einstellen – Es öffnet sich das Fenster zum Einstellen der Einnahmen. Man hat vier Einstellmöglichkeiten: Steuern, Zölle, Pachtzinsen sowie Einnahmen aus der Justiz.

Ausgaben einstellen – Es öffnet sich das Fenster zum Einstellen der Ausgaben. Der Spieler trägt die als Referenz zu berücksichtigende Haushaltssumme ein, und hat zudem drei Einstellmöglichkeiten: Landwirtschaft, Handwerk + Handel und Wissenschaft + Kultur. Die Summe aller Ausgaben kann prozentual kleiner oder größer als 100% ausfallen, bezieht sich aber auf jeden Fall auf die Größe der Haushaltssumme. Die Anzeigeboxen des Staatsschatzes „vor“ und „nach“ den Ausgaben berücksichtigen nicht die zu erwartenden Einnahmen! Soll die Haushaltssumme automatisch an die Einwohnerzahl angepaßt werden, so steht dafür ein Optionsfeld zur Verfügung.

Hilfe öffnen – Es öffnet sich die Windows Hilfedatei zu dieser Anwendung.

Spiel beenden – Die Anwendung wird beendet.

5. Die Menü-Funktionen

5.1. Menü „Spiel“

Neues Spiel – Ein laufendes Spiel wird abgebrochen, und ein neues Spiel kann gestartet werden. Es erscheint das Begrüßungsfenster, das den Namen der Spielerin oder des Spielers abfragt. Der Name erscheint später zusammen mit der erreichten Punktzahl in der Top 10-Liste. Die Eingabe eines Namens ist optional. Außerdem kann die Spieldauer eingestellt werden. Ein Spiel geht wahlweise über 100, 250, 500 oder 1000 Jahre. In der Variante **Version 2.0 LE** können zwar längere Spiele als 100 Jahre eingestellt werden, das Spiel endet jedoch nach 100 Spieljahren.

Spiel laden – Es öffnet sich ein Dateimanager. Ein zuvor gespeichertes Spiel (Dateinamen-Suffix *.ham) kann ausgewählt und geöffnet werden. Das Öffnen eines gespeicherten Spiels beendet dabei ein möglicherweise gerade laufendes Spiel.

Spiel speichern – Ein laufendes Spiel kann auf einem Datenträger gespeichert werden, um es zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen oder auf einen anderen Rechner zu portieren. Es öffnet sich ein Dateimanager, um das Ziel und den Namen der Datei zu bestimmen (Dateinamen-Suffix *.ham).

Spielernamen ändern – Es öffnet sich ein Eingabefenster, um einen anderen als den bisher verwendeten Spielernamen einzugeben. Das Spiel verwendet Spielernamen mit maximal 18 Buchstaben.

Spieldauer ändern – Es öffnet sich eine Auswahlbox, auf der eine andere Spieldauer als zum Spielstart eingestellt, ausgewählt werden kann. Auf diesem Wege lassen sich z.B. Spiele, deren Spieldauer abgelaufen ist, und die daher beendet wurden, weiterspielen.

Karte speichern unter – Die auf der Hauptebene des Spiels angezeigte Karte kann mit dieser Funktion als Pixelgrafik gespeichert werden. Es öffnet sich ein Dateimanager, um das Ziel und den Namen der Datei zu bestimmen (Dateinamen-Suffix *.bmp). Mit dieser Funktion gespeicherte Karten lassen sich mit jedem Bildbearbeitungs-Programm und z.B. mit Windows „Paint“ öffnen und bearbeiten.

Beenden – Die Anwendung wird beendet.

5.2. Menü „Innenpolitik“

Einnahmen einstellen – Es öffnet sich das Fenster zum Einstellen der Einnahmen. Man hat vier Einstellmöglichkeiten: Steuern, Zölle, Pachtzinsen sowie Einnahmen aus der Justiz.

Ausgaben einstellen – Es öffnet sich das Fenster zum Einstellen der Ausgaben. Der Spieler trägt die als Referenz zu berücksichtigende Haushaltssumme ein, und hat zudem drei Einstellmöglichkeiten: Landwirtschaft, Handwerk + Handel und Wissenschaft + Kultur. Die Summe aller Ausgaben kann prozentual kleiner oder größer als 100% ausfallen, bezieht sich aber auf jeden Fall auf die Größe der Haushaltssumme. Die Anzeigeboxen des Staatsschatzes „vor“ und „nach“ den Ausgaben berücksichtigen nicht die zu erwartenden Einnahmen! Soll die Haushaltssumme automatisch an die Einwohnerzahl angepaßt werden, so steht dafür ein Optionsfeld zur Verfügung.

Land verkaufen – Es öffnet sich ein Fenster, auf dem die Anzahl der Äcker eingegeben werden kann, die der Spieler verkaufen möchte. Zudem werden der Preis für einen Acker sowie die Anzahl der Äcker angegeben, über die der Spieler verfügen kann.

Geld überweisen – Diese Funktion steht zur Verfügung, sobald der Spieler mindestens zwei Provinzen besitzt. Die Funktion dient dem Geldtransfer zwischen zwei Provinzen. Es öffnet sich ein Fenster mit einer Eingabebox für den Überweisungsbetrag. Darunter sieht man zwei Listen mit den zur Verfügung stehenden Provinzen. Aus der linken Liste wird die Quell-Provinz ausgesucht, aus der rechten Liste die Ziel-Provinz.

Anleihen ausgeben – Anleihen stellen im Spiel eine Möglichkeit dar, einen Kredit aufzunehmen. Es öffnet sich ein Fenster mit einer Eingabebox für den Anleihen-Betrag. Zudem wird die maximale Anleihen-Summe angezeigt, auf die der Spieler zurückgreifen kann. Über zwei Optionsfelder wird die Laufzeit ausgewählt. Zur Verfügung stehen die Laufzeiten 5 oder 10 Jahre. Während der Laufzeit einer Anleihe kann ein Spieler keine weiteren Anleihen ausgeben. Nach Ende der Laufzeit werden der Anleihen-Betrag, sowie die aufgelaufenen Zinsen nebst Zinseszinsen automatisch zurückgebucht.

Unabhängigkeit für Provinz – Diese Funktion steht zur Verfügung, sobald der Spieler mindestens zwei Provinzen besitzt. Es kann eine Provinz aus einer Liste ausgewählt werden, welcher der Spieler die Unabhängigkeit schenken will.

5.3. Menü „Außenpolitik“

Handelsabkommen abschließen – Es öffnet sich ein Fenster, auf der eine Liste mit den Namen jener Staaten erscheint, mit denen der Spieler im Augenblick ein Handelsabkommen mit einer Laufzeit von 10 Jahren abschließen kann. Der Spieler kann maximal fünf Handelsabkommen gleichzeitig abschließen. Man wählt einen Namen aus, und drückt den Schalter „Vertrag abschließen“.

Handelsabkommen-Info – Es öffnet sich eine Infobox, welche die Namen jener Staaten auflistet, mit der augenblicklich ein Handelsabkommen besteht.

Kriegserklärung – Es öffnet sich ein Fenster, auf der eine Liste mit den Namen jener Staaten erscheint, denen der Spieler im Augenblick den Krieg erklären kann. Der Spieler kann maximal fünf Staaten gleichzeitig den Krieg erklären. Einem Staat, mit dem ein Handelsabkommen besteht, kann nicht der Krieg erklärt werden. Man wählt einen Namen aus, und drückt den Schalter „Krieg erklären“.

Kriegs-Info – Es öffnet sich eine Infobox, welche die Namen jener Staaten auflistet, mit denen sich der Spieler augenblicklich im Krieg befindet.
Friedensvertrag – Es öffnet sich ein Fenster, auf der eine Liste mit den Namen jener Staaten erscheint, mit denen sich der Spieler im Augenblick im Krieg befindet. Man wählt einen Namen aus, um mit diesem Staat Frieden zu schließen. und drückt den Schalter „Frieden schließen“.

Armee aufstellen – Der Spieler wählt diesen Menüpunkt, um eine Armee aufzustellen, zu vergrößern oder zu verkleinern. Es öffnet sich ein Fenster, auf dem eine Eingabebox zur Eingabe der Anzahl der aufzustellenden Infanteristen erscheint. Aus dieser Eingabe wird automatisch die Anzahl der benötigten Offiziere ermittelt und angezeigt.
Nach dem Spieljahr 1600 v. Chr. können unter Umständen auch Streitwagen zur Verfügung stehen. Sollte dies der Fall sein, so öffnet sich die Eingabebox zur Eingabe der Anzahl der aufzustellenden Streitwagen. Neben den Eingabeboxen erscheinen Textzeilen, mit denen die Kosten für die aufzustellende Armee angezeigt werden.

Feldzug – Es öffnet sich ein Fenster, auf der eine Liste mit den Namen jener Provinzen erscheint, in die der Spieler im Augenblick einen Feldzug durchführen kann. Mindestens ein Jahr zuvor muß der Spieler dem entsprechenden Staat den Krieg erklärt haben. Man wählt einen Namen aus, und drückt den Schalter „Feldzug“.
Wurde ein Feldzug gewählt, so erscheint anschließend das Fenster „Schlacht“, dem der Ausgang der Schlacht entnommen werden kann. Konnte der Spieler die Schlacht gewinnen, so wird er auf ein Fenster weitergeleitet, mit deren Hilfe bestimmt werden kann, welche Aktion folgen soll. Nach einer gewonnenen Schlacht stehen folgende Aktionen zur Wahl:
- die Armee wieder abziehen
- das Land verwüsten und die Städte plündern
- einen Eroberungsversuch starten

Armee entlassen – Dieser Menüpunkt setzt alle Soldaten und Streitwagen wieder frei.

5.4. Menü „Informationen“

Länder – Dieser Menüpunkt öffnet das Fenster mit den Landes-Infomationen zu dem betreffenden Land. Zudem wird das Land auf der Karte farblich hervorgehoben. Dieser

Menüpunkt entspricht den Schaltern auf der Hauptebene rechts neben der Karte. Allerdings ist das Menü nach den Ländernamen sortiert, und nicht nach den Abkürzungen.

Abkürzungen einblenden – Diese Funktion blendet die Landes-Abkürzungen auf der Karte ein oder aus. Ein Optionsfeld gleicher Funktion findet man zudem unterhalb der Karte.

Machtbereich – Diese Funktion bewirkt eine farbliche Hervorhebung der vom Spieler kontrollierten Länder und Provinzen auf der Karte.

Jahres-Report – Das Fenster des Jahres-Reports wird geöffnet. Der Jahres-Report enthält eine Zusammenstellung von Mitteilungen, die das laufende Spiel oder die Aktionen des Spielers direkt oder indirekt betreffen. Das macht den Jahres-Report zu einem wichtigen Informationsmittel.

Bevölkerung – Es öffnet sich eine Tafel mit wichtigen Bevölkerungsdaten aus dem laufenden Spieljahr. Sollte ein Spieler bereits Provinzen erobert haben, so werden auf dieser Tafel stets die Summen aus allen Provinzen angegeben.

Finanzen – Es öffnet sich eine Tafel mit einer Auflistung der wichtigsten Einnahmen und Ausgaben im laufenden Spieljahr. Ferner wird die Gesamthöhe des Staatsschatzes angezeigt. Sollte ein Spieler bereits Provinzen erobert haben, so werden auf dieser Tafel stets die Summen aus allen Provinzen angegeben.

Kontostand – Es öffnet sich ein Fenster, auf dem die einzelnen derzeitigen Kontostände aller Provinzen abgefragt werden können. Die jeweilige Provinz kann aus einer Liste ausgewählt werden. Sollte ein Spieler noch keine Provinzen erobert haben, so erscheint der Kontostand des Kernlandes Babylon.

Wirtschaft – Es öffnet sich eine Tafel, auf der drei Balkengrafiken erscheinen, welche die Produktivität der landwirtschaftlichen und der städtischen Produktion im laufenden Spieljahr verdeutlichen. Der mittlere der drei Balken in der Farbe gelb steht für den Bedarf der Bevölkerung, und stellt die Referenz dar.

5.5. Menü „Spielrunde“

Nächste Runde – Sobald man in einer laufenden Spielrunde alle Einstellungen und Aktionen durchgeführt hat, verwendet der Spieler diese Menüfunktion, um eine Runde weiter, also ins nächste Spieljahr zu kommen. Der Menüpunkt entspricht dabei dem Schalter auf der Hauptebene „**Nächste Runde**“, und kann ferner durch Drücken der Taste [**F4**] aufgerufen werden.

5.6. Menü „Top 10“

Top 10 anzeigen – Der Name der Spielerin oder des Spielers sowie die erreichte Punktzahl im Score wird am Ende eines Spiels in einer Top 10-Liste gespeichert, wenn die erreichte Punktzahl ausreichend sein sollte. Der Menüpunkt öffnet diese Liste in einer Infobox.

Top 10 löschen – Diese Funktion löscht die bestehende Top 10-Liste und erzeugt eine neue und leere Liste.

5.7. Menü „Optionen“

Autosave beim Beenden – Autosave ist eine Funktion, mittels der das Programm beim Beenden der Anwendung vom laufenden Spiel eine Sicherungsdatei speichert. Diese Datei hat stets den Namen „Autosave.ham“, und kann zu einem späteren Zeitpunkt über die Funktion „**Spiel laden**“ des Menüs „Spiel“ oder der Werkzeugleiste wieder geladen und fortgesetzt werden.
Der Menüpunkt „Autosave beim Beenden“ schaltet diese Funktion ein, und beim nächsten Betätigen wieder ab. Ob die Funktion eingeschaltet ist oder nicht, kann der Benutzer an dem vorgesetzten Häkchen erkennen. Standardmäßig ist diese Funktion abgeschaltet.

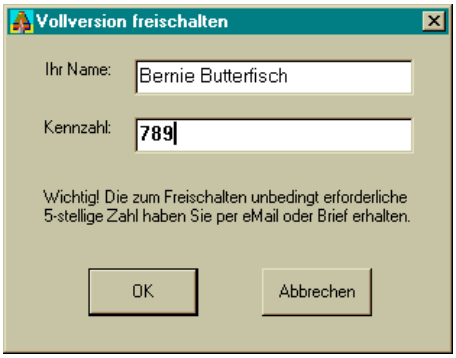
Sound abspielen – Die Anwendung spielt beim Start eines neuen Spiels oder beim Erscheinen des Fensters „Schlacht“ einen kurzen musikalischen Cluster ab. Dieser Menüpunkt gestattet es, die Wiedergabe dieses Sounds ab- oder einzuschalten.
Der Menüpunkt „Sound abspielen“ schaltet diese Funktion ab, und beim nächsten Betätigen wieder ein. Ob die Funktion eingeschaltet ist oder nicht, kann der Benutzer an dem vorgesetzten Häkchen erkennen. Standardmäßig ist diese Funktion eingeschaltet.

5.8. Menü „Hilfe“

Hilfe – Es öffnet sich die Windows Hilfedatei zu dieser Anwendung. Diese Funktion kann auch durch Drücken der Taste [**F1**] aufgerufen werden.

Über dieses Spiel – Es öffnet sich ein Fenster mit Versions- und Urheberrechtshinweisen. Zudem finden Sie hier einen Schalter, der Sie auf die Homepage des Programmautors weiterleitet. Dort erhalten Sie aktuelle Informationen über weitere Weichwaren oder über mögliche Updates dieses Softwarepakets.

Handbuch öffnen – Dieses Handbuch wird in Ihrer Anwendumg für PDF-Dokumente geöffnet.



Vollversion freischalten – (nur in der Freeware Version 2.0 LE verfügbar.) Mit dieser Funktion können Sie nach einer Registrierung aus der Version 2.0 LE Ihre **Version 2.0 Vollversion** generieren. Anklicken öffnet ein kleines Fenster mit zwei Eingabeboxen, in die Sie Ihren Namen und die Kennzahl, also jene 5-stellige Zahl, die Sie als „Schlüssel“ per eMail oder Brief erhalten haben, eingeben. Nach dem Drücken von „OK“ ist Ihre registrierte Vollversion freigeschaltet. (An dieser Stelle bedanke ich mich einfach einmal für den Erwerb der Vollversion!)

Per eMail registrieren – (nur in der Freeware Version 2.0 LE verfügbar.) Sollte Ihnen das vorliegende Spiel „Hammurapi“ gefallen, und möchten Sie daher die **Version 2.0 Vollversion** verwenden, mit der Sie in der Spieldauer nicht eingeschränkt sind, so können Sie sich beim Programmautor registrieren. Eine Möglichkeit dazu bietet diese Menü-Funktion. Es öffnet sich ein Bestellformular in Ihrer eMail-Anwendung. Machen Sie Ihre Angaben, und senden Sie mir die eMail zu. Sie erhalten daraufhin per Post oder eMail den „Schlüssel“, eine 5-stellige Zahl, mit der Sie Ihre Vollversion freischalten können, sowie eine Rechnung, die Sie bequem innerhalb von 14 Tagen durch Überweisung zahlen können.

6. Registrieren

Die als Download erhältliche **Version 2.0 LE** wird als Freeware weitergegeben und erlaubt Spiele über 100 Jahre Spieldauer. Eine Registrierung für diese Version ist nicht zwingend erforderlich, sie kann dauerhaft vom Benutzer verwendet werden.
Sollte Ihnen das Spiel allerdings gut gefallen, und Sie Lust auf mehr verspüren, so erhalten Sie eine Vollversion ohne Einschränkungen, wenn Sie eine Registrierung beim Programmautor des Programmpakets „Hammurapi“ vornehmen, und die Zahlung einer Lizenzgebühr in Höhe von nur EUR 9,99 für eine Einzelplatzlizenz vornehmen. (Mehrplatzlizenzen oder Massenlizenzen als OEM-Version bekommen Sie auf Anfrage.)

Nach Ihrer Registrierung erhalten Sie per Email oder Brief einen „Schlüssel“, eine 5-stellige Zahl, mit deren Hilfe Sie aus Ihrer bereits installierten Freeware-Version schnell und unkompliziert die Vollversion generieren können. Weder ein erneuter Download noch ein erneutes Setup sind dabei erforderlich. Siehe auch: „Vollversion freischalten“, Seite 22.
Ihre 5-stellige Kennzahl schaltet übrigens jede Version mit einer Versionsnummer 2.x von „Hammurapi“ frei. Damit stehen Ihnen auch alle möglicherweise erscheinenden Updates automatisch als registrierte Vollversion zur Verfügung. Bewahren Sie daher Ihren „Schlüssel“ gut auf, um auch zukünftig darauf zurückgreifen zu können!
So können Sie registrieren:
Per eMail: Suchen Sie im Menü „Hilfe“ den Drop-Down-Punkt „per eMail registrieren“. Ein Mausklick auf diesen Menü-Eintrag öffnet ein Bestellformular in Ihrer eMail-Anwendung. Machen Sie Ihre Angaben, und senden Sie mir die eMail zu. Sie erhalten daraufhin per eMail eine Rechnung, die Sie bequem innerhalb von 14 Tagen zahlen können.
Per Post oder per Fax: Sie finden zudem einen Bestellvordruck als letzte Seite des mitgelieferten Handbuchs. Öffnen Sie dazu den Drop-Down-Punkt „Handbuch öffnen“ im Menü „Hilfe“. Drucken Sie das Formular aus, machen Sie Ihre Angaben, und schicken Sie das Formular an:

Büro Bernd Ratfisch
Bernie Butterfisch Weichwaren
Kornstrasse 196
D-28201 Bremen
Fax: -49-(0)69-13306236056

Sie erhalten daraufhin per Post eine Rechnung, die Sie bequem innerhalb von 14 Tagen zahlen können.
Online: Besuchen Sie die Website „www.butterfisch.com“, schlagen Sie die Seite „Weichwaren“ auf, und folgen Sie in der Beschreibung zu „Hammurapi“ dem Link „Registrieren“. Machen Sie Ihre Angaben, und senden Sie das Online-Formular ab. Sie erhalten daraufhin per Email den „Schlüssel“, eine 5-stellige Zahl, mit dem Sie die Vollversion generieren können.

7. Support

Sie können Support beim Programmautor per eMail einholen. Auch Lob, Kritik, Fehlermeldungen und Verbesserungsvorschläge sind jederzeit willkommen. Schreiben Sie an:

butterfisch@arcor.de

8. Lizenzvertrag

Sie müssen diesem Lizenzvertrag zustimmen, ehe Sie das Softwarepaket verwenden dürfen.

Gegenstand des Vertrages ist die Nutzung des Softwareprodukts „Hammurabi“. Das Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Es wird als Freeware in der Version 2.0 LE veröffentlicht. Die Verwendung ist kosten- und lizenzfrei, eine Registrierung nicht zwingend erforderlich. Sie dürfen „Hammurapi Version 2.0 LE“ auch weiterempfehlen, weitergeben und für weitere Anwender kopieren. Die einzige Bedingung dabei ist, daß Sie das Programm vollständig kopieren und weitergeben, d.h. diese Dokumentation muß Teil der Weitergabe sein. Verwenden Sie daher zur Weitergabe am besten die zum Download angebotene Datei. Die Änderung, Übersetzung, Dekompilierung oder Zurückentwicklung des Programms oder seiner Dokumentationen wird dagegen untersagt. Der in der Software vorhandene Urheberrechtsvermerk darf nicht entfernt oder verändert werden.
Möchten Sie dagegen eine nicht eingeschränkte Vollversion von „Hammurapi“ verwenden, so ist eine Registrierung beim Programmautor und die Entrichtung einer Lizenzgebühr in Höhe von EUR 9,99 erforderlich. Mehrplatzlizenzen für bis zu 10, bis zu 100 oder über 100 Installationsplätze sind auf Anfrage erhältlich.
Der Käufer einer Einzelplatzlizenz der nicht eingeschränkten Version 2.0 Vollversion erhält das einfache, nicht ausschließliche und persönliche Recht, das Softwareprodukt auf einem Computer (PC) zu installieren und auf unbestimmte Zeit durch beliebige Personen zu nutzen. Nach Erwerb der Lizenz erhält der Käufer einen „Schlüssel“, mit dem er die Vollversion aus der vorhandenen Freeware-Version auf seinem Computer generieren kann. Der mit dem Kauf einer Lizenz übermittelte „Schlüssel“ ist jedoch nicht übertragbar, und darf nicht an andere Anwender weitergegeben oder für weitere Anwender kopiert werden.

Programmautor und Hersteller dieser Ausführung von „Hammurapi“ ist:

Bernd Ratfisch
Kornstrasse 196
D-28201 Bremen
butterfisch@arcor.de
www.butterfisch.com

8.1. Haftungsausschluß

Der Hersteller übernimmt keine Haftung für sich aus der Verwendung dieser Software eventuell ergebende Schäden, gleich welcher Art. Mit der Verwendung der Software erkennt der Benutzer diesen Haftungsausschluß an und stellt den Hersteller von sämtlichen Ansprüchen frei.

Bestellung einer Software-Lizenz

Büro Bernd Ratfisch
Bernie Butterfisch Weichwaren
Kornstrasse 196
D-28201 Bremen

Fax-Nummer:
-49-(0)69-13306236056

Stück	**Produkt**	**Preis EUR**
____	„Hammurapi“ Version 2.0 Vollversion (Einzelplatz-Lizenz)	9,99

Bitte liefern Sie an:

_____ Name, Vorname oder Firma

_____ E-Mail oder Telefon, Fax

_____ Straße

_____ Land, PLZ, Ort

Zahlungsweise:

___ per Rechnung

___ per Verrechnungsscheck (nur bei Banken innerhalb der BRD)

_____

Ort, Datum, Unterschrift