

Ecopolicy 2.5

Netzwerkversion

Installationsanleitung

1. Hardwarevoraussetzungen für die Netzwerkversion von ecopolicy®:

ein Computernetzwerk, bestehend aus einem zentralen Computer (Server) und einem oder mehreren mit einem Netzkabel verbundenen Computern (Clients).

Die Computer müssen folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Betriebssystem Windows 95/98/NT/2000/ME/XP
- Intel-Pentium kompatibler Prozessor ab 166 Mhz
- Speicher ab 16 MB Speicher
- Grafikauflösung 800 x 600 oder 1024 x 786 Pixel
- Farbpalette mindestens Highcolor (16 bit)
- CD-ROM-Laufwerk, Maus und Tastatur
- Soundkarte und Lautsprecher
- Netzwerkkarte
- Netzwerkprotokoll TCP/IP
- Verwendeter Port 7504
- Ethernet-Netzkabel mit mindestens 10 MB ps.

Der Server-Computer des Netzwerks (Netzwerk-Server), auf den die Daten der Ecopolicy-CD kopiert werden, muss zusätzlich 610 MB freien Festplattenspeicher zur Verfügung haben.

2. Die Hauptkomponenten der Netzwerkversion von ecopolicy®

Auf der CD-ROM befinden sich die vier Hauptkomponenten für das Spielen von ecopolicy® im Netzwerk, die im Rahmen der nachfolgend beschriebenen Installation einmalig vom Netzwerkadministrator über das Setup installiert werden und dann zum Spielen bereitstehen:

- Ecopolicy-Server-Programm für die Verwaltung der Spiele (ecoservr.exe)
- Ecopolicy-Client-Programm für die Spieler (ecoclient.exe)
- Ecopolicy-Controller-Programm zum Einstellen von verschiedenen Spielmöglichkeiten (ecocontrol.exe)
- Programm Spielebilanzen zum Ansehen und Analysieren von Verlauf und Ergebnissen vergangener Spiele (bilanzen.exe).

3. Installation des Ecopolicy-Server-Programms (mit Kopieren der Daten)

- Schließen Sie vor der Installation alle anderen Anwendungen, z.B. aktivierte Virens Scanner.
- Für die Installation unter Windows 2000/NT/XP sind Administratorrechte nötig.
- Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des Server-Computers.
- Die Installation startet normalerweise automatisch.
- Falls nicht, klicken Sie auf der CD-ROM die Datei start.exe an.
- Bestätigen Sie durch Klicken auf den Button "Ecopolicy-Server installieren" das Kopieren der CD auf die Festplatte (sollte es dabei Schwierigkeiten geben, können Sie die Daten auch "per Hand" in ein neu anzulegendes Verzeichnis Ihrer Wahl kopieren - siehe Seite 11)
- Bestätigen Sie mit dem Button "Ecopolicy-Server installieren ..."
(wie im unten abgebildeten Fenster) die Installation des Ecopolicy-Servers.
- Der Kopiervorgang dauert – je nach Rechengeschwindigkeit – einige Minuten.

Durch die Installation werden standardmäßig die Ordner CD\ECONET (enthält alle Daten der CD-ROM und die Installation des Ecopolicy-Servers) und ECO2 (enthält die später beim Spielen entstehenden Client-Daten) auf der Festplatte angelegt.



Damit sind auf dem Server-Computer sowohl der Ecopolicy-Server (ecoservr.exe) und das Spielbilanzenprogramm installiert.

Die Programme für die Client-Computer müssen anschliessend direkt von den Client-Computern aus installiert werden.

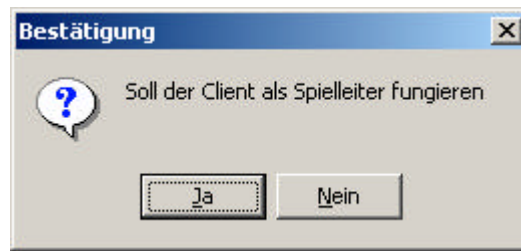
4. Installation des Ecopolicy-Client-Programms

- Schließen Sie vor der Installation alle anderen Anwendungen, z.B. aktivierte Virens Scanner.
- Aktivieren Sie die Netzwerkverbindung zum Server-Computer.
- Klicken Sie auf der Festplatte des Server-Computers im Ordner C:\CD\ECONET die Datei SetupEconet.exe doppelt an, um die Installation zu starten.



- Klicken Sie auf den Button "Ecopolicy-Client installieren ..."

- Das folgende Fenster erscheint:



- Wenn der Spieler an diesem Computer der Spielleiter sein soll, dann klicken Sie auf „Ja“, sonst auf „Nein“. Der Spielleiter bestimmt immer, wann in die nächste Spielrunde gewechselt wird.
- Das Setup beginnt die Installation des Ecopolicy-Client-Programms.
- Klicken Sie auf "Weiter", um die Installation in das vorgegebene Zielverzeichnis C:\ECO2\Client auf dem Client-Computer zu bestätigen.
- Die Installation läuft nun automatisch ab.
- Klicken Sie auf "Beenden", um das Setup abzuschließen und starten Sie so den Computer neu.

5. Installation des Ecopolicy-Controllers

Der Ecopolicy-Controller ist sozusagen der Verwalter der im Netzwerk verbundenen Spiele. Er besitzt weitere Einstellmöglichkeiten für Wirkungsfunktionen, Startwerte, Spieldauer und Ereigniskarten. Der Controller wird auf dem Client-Rechner installiert.

- Schließen Sie vor der Installation alle anderen Anwendungen, z.B. aktivierte Virens Scanner.
- Aktivieren Sie die Netzwerkverbindung zum Server-Computer.
- Klicken Sie auf der Festplatte des Server-Computers im Ordner C:\CD\ECONET die Datei SetupEconet.exe doppelt an.
- Klicken Sie im nächsten Fenster auf den Button "Ecopolicy-Controller" installieren".



- Bestätigen Sie, ob der Controller als Spielleiter fungieren soll.
- Klicken Sie auf "Weiter", um die Installation in das vorgegebene Zielverzeichnis C:\ECO2\Client auf dem Client-Computer zu bestätigen.

- Die Installation läuft nun automatisch ab.
- Klicken Sie auf "Beenden", um das Setup abzuschließen und den Computer neu zu starten.

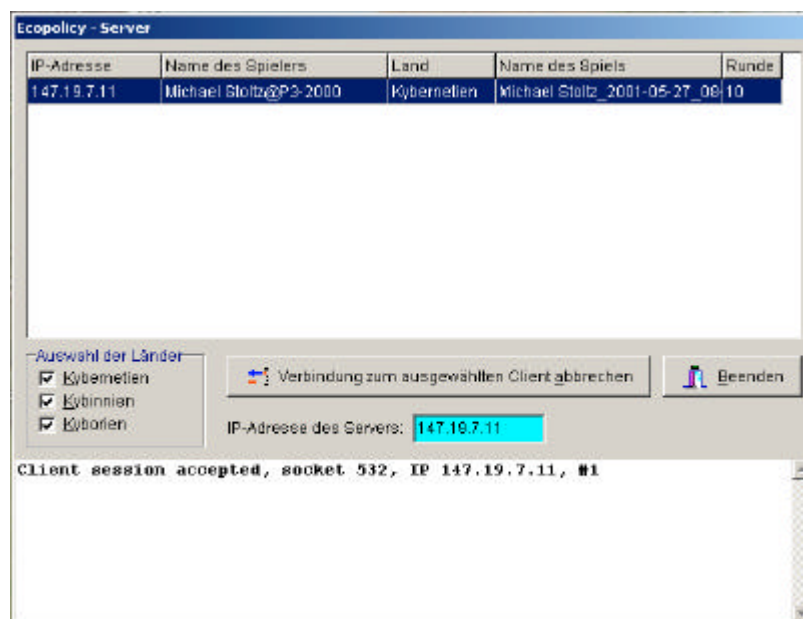
6. Weitere Vorbereitungen für den Spielstart

- Starten Sie immer zuerst auf dem Server-Computer das Ecopolicy-Server-Programm über die Windows-Taskleiste mit Start - Programme - Ecopolicy - Ecopolicy-Server.
- Der Ecopolicy-Server öffnet sich.
- Notieren Sie sich die IP-Adresse, die in dem blauen Feld neben der Beschriftung "IP-Adresse des Servers:" angezeigt wird.
- Starten Sie dann auf dem Client-Computer den Ecopolicy-Client über die Windows-Taskleiste mit Programme - Ecopolicy - Ecopolicy-Client.
- Beim ersten Start des Ecopolicy-Clients erscheint ein Dialogfenster für die Eingabe der IP-Adresse des Server-Computers (Hosts).
- Geben Sie die IP-Nummer ein, die im Ecopolicy-Server angezeigt wurde.
- Die Anmeldung des Ecopolicy-Clients wird jetzt im Fenster "Ecopolicy-Server" auf dem Server-Computer angezeigt. Das Spiel auf dem Clientcomputer kann beginnen.
- Nach Spielbeginn erscheinen im gleichen Fenster des Ecopolicy-Servers der Name des Spielers, das ausgewählte Spielfeld und die Rundenzahl.
- ACHTUNG: Die Clients benötigen Schreibrechte für das Verzeichnis C:\ECO2.

Fragen zum Ecopolicy-Server

Wofür ist der Ecopolicy-Server zuständig?

Der Ecopolicy-Server ist für das Simulieren der Vernetzungen in den Spielländern zuständig und liefert die während des Spiels jeweils von den Clients benötigten Daten und Bilder. Er muss während der Spielabläufe nicht weiter bedient werden. Ein an das Netzwerk angeschlossener Spieler meldet sich automatisch mit seinem Rechner am Ecopolicy-Server an, wenn er sein Spiel startet.



Wozu braucht man die IP-Adresse des Servers (Hosts)?

Der Ecopolicy-Server zeigt in einem hellblauen Fenster die IP-Adresse seines eigenen Rechners, auf dem er gestartet wurde. Diese Adresse wird nur einmal beim ersten Starten

von jedem Ecopolicy-Client automatisch abgefragt, dessen Rechner sich diese IP-Adresse dann merkt, um sie bei einer erneuten Anmeldung wieder zu verwenden.

Was zeigt der Ecopolicy-Server an?

Im Ecopolicy-Server erscheinen nach der Anmeldung eines Spielers die Informationen des hinzugekommenen Spielers (Name, IP-Adresse, Spielland, Rundenzahl, Datum und Uhrzeit).

Wie geht es nach der Anmeldung eines Spielers weiter?

Nach dem Spielstart erhält der Spieler über das Netzwerk alle Daten, die im Zusammenhang mit dem aktuellen Stand seines Spiellandes stehen. Sobald der Spieler eine neue Runde startet; führt der Ecopolicy-Server automatisch (unter Verwendung der nur ihm zur Verfügung stehenden Modelldatenbank) die Simulation aus und sendet dem Ecopolicy-Client die sich ergebenden Veränderungen.

Wie werden die Spieler beim Ecopolicy-Server abgemeldet?

Beim Beenden des Spiels wird der Ecopolicy-Client automatisch wieder beim Ecopolicy-Server abgemeldet. Diese Nachricht erscheint unten im Ecopolicy-Server-Fenster.

Welche Rolle spielt der Ecopolicy-Server beim Start einzelner Spiele?

Jeder Spieler kann sein eigenes Spiel über den angeschlossenen Ecopolicy-Server starten. Dabei ist er völlig unabhängig von allen anderen Spielern.

Erlaubt der Server, dass mehrere Spieler an demselben Spiel teilnehmen?

Der Ecopolicy-Server erlaubt es, dass mehrere Spieler (Ecopolicy-Clients) sich am gleichen Spiel beteiligen. Mehr dazu in der Beschreibung des Ecopolicy-Clients.

Kann der Ecopolicy-Server Spielländer auswählen?

Der Ecopolicy-Server erlaubt es, solange sich kein Client eingewählt hat, auszuwählen, welche Spielländer die Spieler verwenden dürfen. Spielländer, die vom Server nicht aktiviert sind, können im Stellwerk des Spielers nicht angewählt werden. Während laufender Spiele kann an der Auswahl der Spielländer nichts geändert werden.

Gibt der Ecopolicy-Server Einstellungen für ein bestimmtes Spielland vor?

Die für das jeweils gespielte Spielland gültigen Einstellungen wie **Startwerte**, **Wirkungsfunktionen**, **Ereigniskarten** und **Spieldauer** werden vom Ecopolicy-Server für alle Spieler eines Spiellandes vorgegeben.

Wo können Einstellungen des Servers für ein bestimmtes Spielland geändert werden?

Diese Einstellungen des Servers können durch Änderungen vom Ecopolicy-Controller aus verändert werden (siehe dort).

Wie können Spiele beendet werden?

Sollte ein Spieler sein Spiel nicht selbst beenden, so kann dies auch am Ecopolicy-Server geschehen. Dazu wählt man im oberen Teil des Ecopolicy-Server Fensters den gewünschten Spieler an und klickt dann auf den Button VERBINDUNG ZUM AUSGEWÄHLTEN CLIENT ABBRECHEN. Beim Beenden des Ecopolicy-Servers werden alle noch laufenden Spiele automatisch beendet.

Fragen zum Ecopolicy-Client

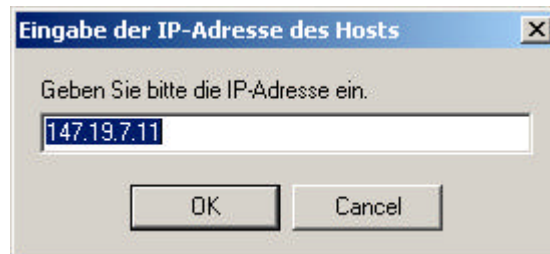
Der Ecopolicy-Client erlaubt dem Spieler bei bestehender Verbindung mit dem Ecopolicy-Server ecopolicy® zu spielen.

In welcher Reihenfolge müssen die Programme gestartet werden?

Es ist wichtig, dass der Ecopolicy-Server vor (!) dem Ecopolicy-Client gestartet wird.

Wie nimmt der Ecopolicy-Client das erste Mal Verbindung zum Ecopolicy-Server auf?

Der Ecopolicy-Client wird gestartet. Um die für das Spielen notwendige Verbindung mit dem Ecopolicy-Server aufzunehmen, benötigt er die IP-Adresse des Computers auf dem dieser läuft. Beim ersten Start des Ecopolicy-Client Programms muss diese IP-Nummer im Ecopolicy-Client im folgenden Fenster eingegeben werden:



Wie gibt man im Ecopolicy-Client die IP-Adresse des Servers ein?

Die Zahlen (die auf dem Ecopolicy-Server angezeigt wurden) müssen mit Punkten getrennt eingegeben werden (z.B. 147.19.7.11).

Beim erneuten Starten des Ecopolicy-Clients verwendet dieser automatisch die zuletzt eingegebene Server-Adresse. Wenn der Ecopolicy-Server nicht eingeschaltet ist, erscheint erneut das Fenster zur Eingabe der IP-Adresse.

Was passiert, wenn die Verbindung des Clients zum Server beendet wird?

Im Falle eines Verbindungsverlustes, z.B. durch Beenden des Ecopolicy-Servers, wird der Client durch ein Hinweisenfenster aufmerksam gemacht. Ein Weiterspielen ist nicht möglich.

Was kann im Stellwerk des Ecopolicy-Clients eingestellt werden?

Im **Stellwerk** des Ecopolicy-Clients hat der Spieler nur eingeschränkte Auswahlmöglichkeiten. Er kann (sofern dies am Ecopolicy-Server nicht ausgeschaltet ist), zwischen den drei Spielländern auswählen und die dort eingestellten Wirkungsfunktionen und Startwerte anschauen. Das Verändern der Startwerte und Funktionen der drei Spielländer kann allerdings nur an den Rechnern erfolgen, auf denen das Ecopolicy-Controller-Programm installiert ist.

Welche Daten werden auf dem Client-Computer gespeichert?

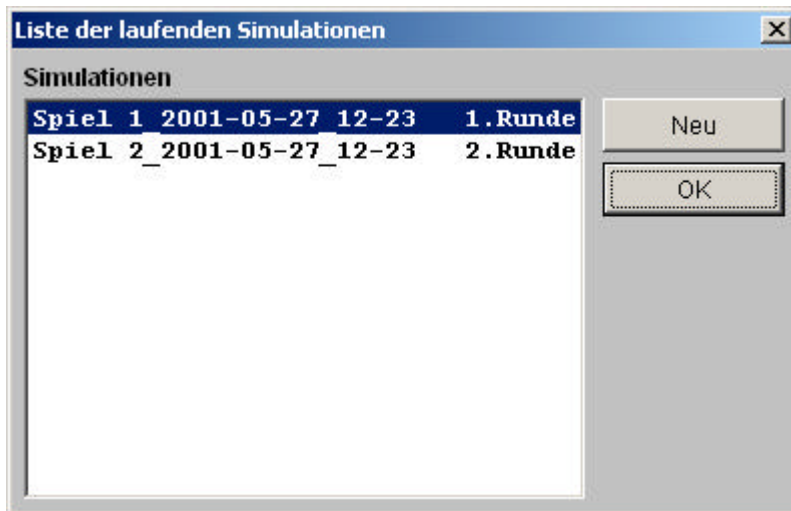
Für den Ecopolicy-Netzwerk-Spieler ist es nahezu unsichtbar, dass sich die Simulation seines Spiels in Wirklichkeit auf dem Ecopolicy-Server abspielt. Beim Spielen werden die für das Spiel benötigten Grafiken, Musikstücke und Filme alle von der Festplatte des Servers geladen. Auch die Simulationen finden auf dem Ecopolicy-Server-Computer statt. Auf dem Client-Computer werden nur die Daten für den Highscore gespeichert.

Können sich mehrere Spieler gleichzeitig an einem Spiel beteiligen?

Dazu startet jeder Spieler auf seinem Rechner den Ecopolicy-Client. Der erste Spieler, der ins Spiel geht, bestimmt mit der Eingabe seines Namens auf der Visitenkarte den Namen des gemeinsamen Spiels.

Kann man bei einem bereits laufenden Spiel noch mitmachen?

Sobald weitere Spieler mit ihrem Ecopolicy-Client ein neues Spiel beginnen, wird ihnen vom Ecopolicy-Server auf ihrem Bildschirm die Liste laufender Simulationen der bereits gestarteten Spiele des vom Client im Stellwerk ausgewählten Landes zum Mitspielen angeboten:



Durch Anklicken des gewünschten Spiels und danach des Buttons OK kann sich der Spieler in ein bereits existierendes Spiel einwählen.

Durch Auswahl des Buttons NEU beginnt er dagegen sein eigenes Spiel. Auf diese Weise kann sich ein neuer Spieler zu jeder Zeit an einem laufenden Spiel beteiligen, oder aber auch ein laufendes Spiel wieder verlassen. Erst wenn der letzte Spieler ein gemeinsames Spiel verlässt, wird es auf dem Ecopolicy-Server beendet.

Sobald ein Spieler in einem gemeinsamen Spiel mit Hilfe des Buttons START in die nächste Runde wechselt, erscheint bei allen Mitspielern der Hinweis:



Wer einverstanden ist, klickt auf OK und wartet, bis alle anderen Mitspieler auf den START-Button gedrückt haben. Eingaben, die während dieser Zeit noch von anderen Mitspielern gemacht werden, sind auch bei den Ecopolicy-Clients, die bereits OK gedrückt haben, sichtbar, können aber von diesen nicht mehr beeinflusst werden.

Sobald alle Spieler durch ihr OK die nächste Runde eingeläutet haben, beginnt bei jedem die Simulation zu laufen. Während der gesamten vom Ecopolicy-Server gesteuerten Simulation und bei der anschließenden Neuvergabe der Punkte kann jeder Spieler wieder seine Eingaben vornehmen, alle Spieler sehen unmittelbar, was die anderen verändern.

Fragen zum Ecopolicy-Controller

Der Ecopolicy-Controller besitzt jedoch zusätzlich zu allen Funktionen des normalen Ecopolicy-Clients weitere Einstellmöglichkeiten, die zum Ecopolicy-Server übertragen werden und sich dann wieder auf alle Spieler auswirken.

Was kann der Ecopolicy-Controller bestimmen?

Er erlaubt im **Stellwerk** die Einstellung der **Wirkungsfunktionen**, der **Startwerte**, der **Spiel-dauer** und der **Ereigniskarten**, immer für das jeweils angewählte Spielfeld. Sobald die Einstellungen am Controller mit dem Button ANNEHMEN (oder durch Auswahl eines anderen

Landes) akzeptiert werden, sendet der Ecopolicy-Controller die neue Spielvariante an den Ecopolicy-Server. Dieser stellt die neue Spielvariante automatisch allen Spielern zur Verfügung. Bereits laufende Spiele werden hierdurch allerdings nicht verändert.

Wie können Einstellungen der Ereigniskarten geändert werden?

Im Standardspiel sind die Ereigniskarten grundsätzlich eingeschaltet.

Sie können diese Einstellungen jedoch im Stellwerk des Ecopolicy-Controllers ändern:

1. durch Anklicken von Ereigniskarten "an" oder "aus"
2. durch die Auswahl der Ereigniskartenfolge: dazu Ereigniskarten auf "an" schalten, dann mit der Maus auf das Wort **Ereigniskarten** klicken. Im erscheinenden Fenster geben Sie eine beliebige Zahl zwischen 1 und 9999 für den Zufallsgenerator für ein bestimmtes Spiel ein. Durch spätere Eingabe dieser Zahlenfolge in anderen Spielen können Sie so bestimmte Strategien bei gleichen Ereigniskarten austesten. Durch Anklicken des Buttons ZUFÄLLIG können Sie die zufällige Sequenz auswählen.
3. durch die Auswahl einzelner Ereigniskarten während des Spiels: dazu vorher im Stellwerk die Ereigniskarten auf "aus" schalten. Im Spiel bei "Land steuern" erscheint dann unten ein grüner Button EREIGNIS. Nach Anklicken dieses Buttons öffnet sich das Fenster "Ereigniskarte auswählen". Hier können Sie für die kommende Runde bestimmte Ereigniskarten auswählen. Die Auswirkungen dieser Karte auf die Aktionspunkte in der nächsten und den Folgerunden werden hier ebenfalls angezeigt.

Kann der Ecopolicy-Controller Spielvarianten vorbereiten?

Spielvarianten können auch vorab vorbereitet und über den Button SPIELVARIANTE gespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt aus erneut geladen werden. Im Auswahlfenster der Spielvariante (unter "Spielbeginn/Optionen") kann man auch zu der von ecopolicy® vorgegebenen Standardeinstellung für jedes der drei Länder zurückkehren.

Können Spiele abgespeichert werden?

In den Optionen des Ecopolicy-Controllers kann das laufende Spiel des Controller-Rechners abgespeichert werden und ein gespeichertes Spiel später wieder geladen und von der Situation beim Abspeichern des Spiels aus weitergespielt werden. Wenn mehrere Spieler beteiligt sind, wirkt sich das Laden eines gespeicherten Spiels auf alle Mitspieler aus.

Ist es sinnvoll, einen Spielleiter zu wählen?

Um einen "Spielleiter" zu ernennen, muss beim Programmstart "Ecopolicy-Client als Spielleiter" bzw. "Ecopolicy-Controller als Spielleiter" ausgewählt werden. Der Spielleiter erhält die Kontrolle über die maximale Dauer jeder Spielrunde (normalerweise geht es erst weiter, wenn alle Mitspieler sich entschieden haben). Sobald der Spielleiter auf den Button START klickt, beginnt die Simulation.

Fragen zum Programm Spielebilanzen

Wie werden die Spiele im Highscore gespeichert?

Im Highscore der Netzwerkversion werden alle Spiele gespeichert, die mit den Standardeinstellungen gespielt wurden (anders als in der Einzelversion von ecopolicy® werden auch die Spiele gespeichert, die zu einem Absturz oder nur niedriger Punktezah führten).

Spielergebnisse mit höherer Punktezah verdrängen Spieler mit niedriger Punktezah aus dem Highscore. Spieler mit gleichem Namen und Punktezah verdrängen eigene frühere Spiele mit niedrigerer Punktezah aus dem Highscore. Im Programm Spielebilanzen können einzelne oder alle Eintragungen aus dem Highscore entfernt werden.

Kann man gespielte Spiele nachträglich analysieren?

Im Programm Spielebilanzen können die im Highscore aufgelisteten Spiele hinsichtlich der Spielstrategien analysiert werden. Es wird zusammen mit dem Ecopolicy-Server automatisch installiert.

Liste der Spielebilanzen													
Daten aktualisieren		Eintrag löschen		Alle Einträge löschen				Beenden					
Land	Bilanz	Datum und Uhrzeit		Name des Spielers				Rundenzahl					
Kybernetien	92	11.11.2006 00:51:54		Josef Müller_2006-11-11_00-49				12					
Kybernetien	92	11.11.2006 00:29:23		Michael Stoltz_2006-11-11_00-27				11					
Kybinnien	80	11.11.2006 00:37:26		Michael Stoltz_2006-11-11_00-35				12					
Kybinnien	58	11.11.2006 00:35:08		Michael Stoltz_2006-11-11_00-32				12					
Kyborien	86	11.11.2006 00:41:32		Michael Stoltz_2006-11-11_00-37				12					
Kyborien	70	11.11.2006 00:48:09		Josef Müller_2006-11-11_00-44				12					

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Erg.
Sanierung	2 +1	3 +1	4	4	4 +2	6+12	18+11	27 +2	27 +2	27 +2	27 +2	27 +2	27
Produktion	3 +4	8	9	10	11	12	14	16 -3	15 -2	13	14	15 -2	14
Umweltbelastung	14	13	13	13	13	13	11	5	3	3	3	3	3
Aufklärung	2 +5	8 +1	9+20	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Lebensqualität	3	3 +2	4 +1	6+11	18 +9	28	29	29	29	29	27	28	28
Vermehrungsrate	24	21	19	15	14	13	13	13	17	11	15	17	13
Bevölkerung	22	24	26	26	24	22	20	18	20	18	18	20	18
Politik	-1	-4	-5	-6	-5	0	5	10	15	20	25	30	35
Aktionspunkte	10-10	13 -4	21-21	11-11	11-11	12-12	11-11	13 -5	22 -4	31 -2	37 -2	37 -4	37
Ereigniskarte	7					18		2	13				
Entwicklungshilfe	10	8	6	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0

In der Liste oben sind die in der Highscore-Tabelle aufgenommenen Spiele aufgelistet. Jedes Spiel in der Liste kann per Mausklick angewählt werden. Dann erscheinen in der Tabelle unten zu jeder Runde (**1-12**) bzw. zum Spielergebnis (**Erg.**) von oben nach unten:

- der Stand der Bereiche **Sanierung, Produktion, Umweltbelastung, Aufklärung, Lebensqualität, Vermehrungsrate und Bevölkerung** zu Beginn der Runde (z.B. Sanierung 1) und dahinter deren Veränderung (z.B. Sanierung +2) durch Eingabe der Aktionspunkte
- die zu Beginn der Runde verfügbaren **Aktionspunkte** (z.B. 8) und deren Veränderung durch den Spieler (z.B. -7)
- die Nummer der **Ereigniskarte** dieser Runde
(Hinweis: am Ende dieser Anleitung finden Sie drei Tabellen, aus denen Sie entnehmen können, welches Ereignis/Folgeereignis sich hinter den Ereigniskarten-Nummern verbirgt)
- die Höhe der zur Verfügung gestellten **Entwicklungshilfe** (nur in Kyborien).

Mit den grauen Schaltflächen oben kann folgendes ausgeführt werden:

- **Daten aktualisieren:** die Highscore-Tabelle wird neu eingelesen
- **Eintrag löschen:** das markierte Spiel wird aus dem Highscore gelöscht
- **Alle Einträge löschen:** alle markierten Spiele werden aus der Highscore-Tabelle gelöscht
- **Beenden:** das Spielebilanzen-Programm wird beendet

Technische Details, Probleme und Fehlerbehebung

Im Allgemeinen kann das Spiel problemlos installiert werden und läuft stabil, sodass die folgenden technischen Details für Sie wahrscheinlich nicht nötig sind.

Die Installation beginnt nicht

- * Stellen Sie sicher, dass Sie die Original-CD-ROM des Spiels verwenden.
- * Überprüfen Sie, ob Sie die CD-ROM richtig eingelegt haben bzw. ob der Zugriff auf das CD-ROM-Laufwerk korrekt erfolgt.
- * Schließen Sie alle anderen Windows Anwendungen.
- * Benutzen Sie keine Bildschirmschoner.
- * Starten Sie den Computer komplett neu (ausschalten).

Bei der Installation auf die Festplatte des Servers kopierte Dateien und Verzeichnisse

Dateien:

- SetupEconet.exe

Verzeichnisse:

- ECO
- ADOBE ACROBAT
- Readme
- SETUPCLIENT
- SETUPCLIENTSPIELLEITER
- SETUPCONTROLLER
- SETUPCONTROLLERSPIELLEITER
- SETUPSERVER

Kopieren und Installation von Hand

Sollten bei der automatischen Installation Probleme auftreten, kopieren Sie die oben genannten Dateien und Verzeichnisse von Hand von der CD-ROM in ein neues Verzeichnis z.B. ECONET auf dem PC. Starten Sie dann die Installation von dort aus durch Anklicken der Datei SetupEconet.exe. Die CD-ROM muss wegen des Kopierschutzes im Laufwerk bleiben.

Die Installation wird nicht abgeschlossen

Bei der Standard-Installation wird auf der Festplatte des Servers ein Verzeichnis C:\CD mit dem Inhalt der CD-ROM angelegt. Dort wird der Inhalt der CD-Rom einkopiert. In Einzelfällen ist es vorgekommen, dass die automatische Installationsroutine bei 100% stehenblieb, obwohl auf der Festplatte bereits bei der bisherigen Installation das Verzeichnis C:\CD (mit den kompletten Daten der Ecopolicy-Netzwerk-CD-ROM) angelegt wurde. Starten Sie in diesem Fall den Computer neu, nehmen Sie die Ecopolicy-CD-ROM aus dem Laufwerk. Wechseln Sie dann in das Verzeichnis C:\CD auf der Festplatte. Klicken Sie im dort befindlichen Unterverzeichnis SETUPSERVER die Datei setup.exe an, um die Installation fortzusetzen. Dann muss der Client wie angegeben vom Clientrechner aus installiert werden.

Installation unter Windows XP

Die Installation von ecopolicy® unter Windows XP erfolgt im Allgemeinen problemlos. Falls nicht, kann es daran liegen, dass z.B. ein im Hintergrund laufender Virenschoner vor der Installation deaktiviert werden sollte.

Probleme unter WINXP Pro

Für die Netzwerkversion von ecopolicy® haben die Anwender des IFSL der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg im Computerlabor für die Client PC's unter WinXP Pro folgende Lösung herausgearbeitet: Für den Administrator, der ja alle Rechte besitzt, läuft das Programm ohne Probleme. Angemeldet als normaler User muss die Datei "PDOXUSERS.net" auf reinen Systemlaufwerken mit speziellen Rechten modifiziert werden. Auf diese Datei

sollte die Gruppe "Jeder" Lese- und Schreibrechte erhalten. Nach dieser kleinen Einstellung funktioniert das Programm ohne Fehler.

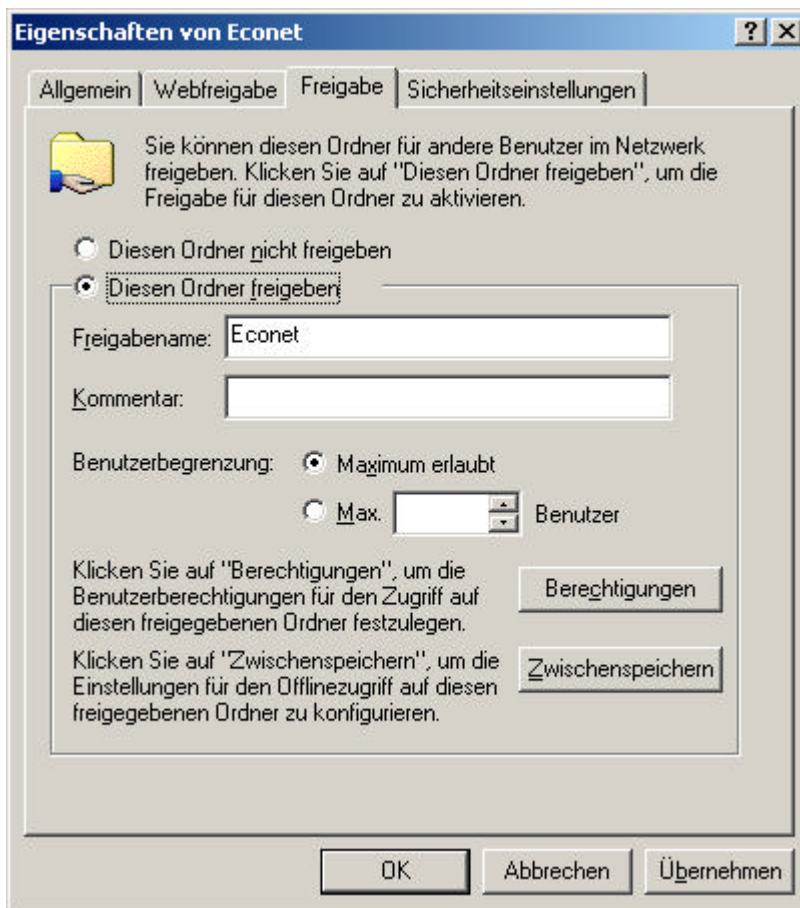
Win NT, 2000 und XP: Erteilung von Lese- und Schreibrechten

Für die Installation und Einsatz des Spiels unter Win NT, 2000 und XP darf nicht vergessen werden, den Spielern für den Zugriff auf das Verzeichnis C:\ECO2 (bzw. des für die Installation ausgewählten Verzeichnisses) sämtliche Rechte zu erteilen.

Freigabe von Verzeichnissen

Wichtig: Das Verzeichnis, in das die Daten von der Ecopolicy-CD kopiert wurden (einschließlich aller seiner Unterverzeichnisse) muss im Netzwerk für alle Computer, auf denen Programme der Netzwerkversion installiert werden, zum Lesen freigegeben werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Verzeichnis und wählen Sie im dann erscheinenden Kontextmenü den Menüpunkt "Freigabe..." aus. Daraufhin erscheint das Fenster: Eigenschaften von Econet (obere Abbildung auf der folgenden Seite).

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Berechtigungen", um die Benutzerberechtigungen festzulegen, die dann im Fenster "Berechtigungen für Econet" eingestellt werden können (untere Abbildung auf der folgenden Seite).





Spätere Installation des Ecopolicy-Server Programms

Falls Sie das Ecopolicy-Server Programm "von Hand" auf einem Computer im Netzwerk installieren wollen, führen Sie folgende Schritte aus:

- Der Computer muss im Netzwerk angemeldet sein.
- Schließen Sie alle anderen Anwendungen. Eventuell auch aktivierte Virens Scanner.
- Wechseln Sie in das Verzeichnis SETUPSERVER, das beim Kopieren der Daten von der Ecopolicy-CD angelegt wurde.
- Starten Sie dort das Installationsprogramm setup.exe.

Es wird das Ecopolicy-Server-Programm und das Programm "Spielebilanzen" installiert.

Installation von Media Player

Damit Videos wiedergegeben werden können, muss die Version Windows Media Player 9" installiert werden.

Spielen der Netzwerkversion auf einem einzelnen Computer

Für den Fall, dass die Netzwerkversion auf einem einzelnen Computer gespielt werden soll, muss die CD-ROM komplett auf diesen Computer kopiert werden, dann der Ecopolicy-Server und der Ecopolicy-Client installiert werden. Ausserdem muss das TCP/IP Protokoll auf dem Rechner aktiviert sein. Dann muss der Ecopolicy-Server gestartet und mit dem Ecopolicy-Client gespielt werden.

Firewalls, Port 7504

Zum Spielen der Netzwerkversion von ecopolicy® muss der Port 7504 freigeschaltet sein. Sollte auf dem Computer eine Firewall installiert sein, dann ist dieser Port möglicherweise gesperrt. Ändern Sie die Einstellungen der Firewall so, dass der Port 7504 freigeschaltet ist. Dies ist z.B. nötig nach der Installation von Microsoft Windows XP Service Pack 2 (SP2). Microsoft gibt dazu auf der folgenden Webseite einige Hinweise:

<http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;de;842242>

Netzwerkeinstellungen

Zum Spielen von ecopolicy® muss auf den beteiligten Server- und Client-Rechnern das Protokoll TCP/IP aktiviert sein.

Fehlermeldungen bei der Installation

- Bei Meldungen "Schutzverletzung..." etc. sollten Sie den Computer neu starten.
- Im Falle einer Fehlermeldung wie "Win 16 Teilsystem...", bei der Installation können Sie unter <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;de;324767&Product=winxpGer> einen Patch zur Behebung dieses Fehlers herunterladen.

Bild- oder Tonstörungen bei einigen Grafikkarten

Bei einzelnen älteren Grafikkarten (z.B. ATI oder Matrox) kann die Abstimmung zwischen Bild und Ton gestört sein (ruckweises Abspielen des Tons oder der Bildfolgen). Bitte fordern Sie in solchen Fällen beim Hersteller der Grafikkarte die neuesten Treiber an. Als Soforthilfe genügt auch oft schon die Begrenzung der Bildschirmfarben auf 16 Bit oder die Einstellung der Auflösung auf 800x600 Pixel.

Farbstörungen bei Windows NT

Eine zuverlässige Funktion des Spiels unter Win NT 4.0 erfordert die korrekte Installation von Windows NT 4.0 inklusive Service-Packs. Im Fall von Farbstörungen auf dem Monitor prüfen Sie nochmals die Win NT Installation auf alle aktuellen Treiber, u.a. der Grafikkarte.

Ecopolicy-Einzel- und Netzwerkversion

Die Installation der Einzelversion und der Netzwerkversion auf demselben Rechner stört sich bei korrekt installiertem Betriebssystem nicht gegenseitig.

Zu langsamer Spielablauf

Wir empfehlen im Falle eines zu langsamen Ablaufs, für die Bildschirmdarstellung eine geringere Anzahl von Farben einzustellen (HIGH COLOR statt TRUE COLOR oder die Bildschirmauflösung zu verringern (800x600 statt 1024x768). Bei Einstellung von 256 Farben (8 Bit) oder der Auflösung von 640 x 480 kann das Spiel nicht gestartet werden.

Deinstallation des Spiels

- ecopolicy® dazu über den START-Button auf der Windows-Taskleiste und dann über Einstellungen - Systemsteuerung - Software aus dem dortigen Abfragefenster auswählen und dann über "Entfernen" deinstallieren.
- Die Verzeichnisse ECO2 sowie CD\ECONET (oder die vom Administrator jeweils festgelegten Verzeichnisse) auf der Festplatte müssen zusätzlich manuell gelöscht werden.
- QuickTime for Windows und Borland Database Engine können herstellerbedingt nicht komplett automatisch deinstalliert werden. Da beide zudem von zahlreichen anderen Anwendungen genutzt werden und nur wenig Festplattenspeicher belegen, empfehlen wir, diese Programme auf dem Computer zu belassen.

Aktualisierte technische Hinweise im Internet

Ständig aktualisierte technische Hinweise finden Sie im Internet unter <http://www.frederic-vester.de/ecofaq.htm>

Anhang

Übersicht Ereigniskarten Kybernetien

Ereignis-Nummer	Name des Ereignisses	Auswirkungen: im 1. Jahr	im 2. Jahr	im 3. Jahr
3	Neue Lernmethoden	+1 Akp / +2 Auf		
4	Weniger Autos - gesündere Luft	-2 Umw / +2 Auf / +2 Leb		
7	Grenzen des Wachstums erkannt	+2 Auf / -1 Verm / +1 Pol	-1 Verm	
11	Bionik auf dem Vormarsch	+2 San		
12	Motorleistung ohne Treibstoff	+2 Akp / +1 San / +1 Auf	+1 San / +1 Auf	
16	Protest gegen Naturzerstörung	+1 San / +1 Leb / -1 Pol		
18	Investitionshilfe von außen	+2 Pol		
25	Sozialer Wohnungsbau mit Pfiff	+1 Leb / +1 Pol		
26	Solar mobile fassen Fuß	-1 Pro / -2 Umw / +2 Leb / +2 Auf		
28	Flexiblere Betriebe	+1 Akp / +1 Leb		
34	Umweltschutz bringt Geld	+1 Akp / +2 San		
36	Verkehrsentlastung durch Tram	-1 Umw / +1 Leb		
1	Antiterror nach Anschlag verschärft	-1 Leb / -2 Pol		
2	BSE im Gehirn	-2 Akp / -1 Leb		
5	Zerstörte Bodenstruktur	-1 Akp / -2 San	-1 Akp	-1 Akp
15	Mafia umgeht Drogenfahndung	-2 Akp / -1 Auf / -1 Leb / -2 Pol		
17	Japaner kaufen Land auf	+2 Akp / +2 Umw / -2 Leb		
19	Hormone im Schnitzel	+1 San / -2 Leb	+1 San	
21	Computer-Crash	-2 Pro / -3 Akp		
30	Nachteil durch Globalisierung	-2 Akp / -3 Pro		
32	Neuer Reaktorunfall	-2 Pol / -2 Leb / -2 San		
33	Vermehrte Rüstungsausgaben	-2 Akp / +1 Pro / -2 Leb / -2 Pol		
37	Computerviren gegen Konkurrenz	-2 Pro / +1 Auf / -1 Leb	-2 Pro	

Übersicht Ereigniskarten Kybinnien

Ereignis-Nummer	Name des Ereignisses	Auswirkungen: im 1. Jahr	im 2. Jahr	im 3. Jahr
6	Drogenkuriere gestoppt	+1 Akp	+1 Akp	
9	Neuer Markt für Urwaldprodukte	+1 Akp / +1 San / +1 Pro / +1 Leb	+1 Akp	
10	Treibhauseffekt: Gefahr erkannt	-1 Pro / +2 Auf / +1 Pol	-1 Pro	
13	Durch Klimaschäden klug geworden	-2 Akp / +1 Auf / +1 Pol		
17	Neues Taucherparadies	+2 Akp		
23	Fischzucht im Verbund	-2 Umw / +1 Pol		
29	Beton ist out	+1 Akp / +1 San		
30	Überraschender Schatzfund	+1 Akp		
32	Volle Strände	+1 San / -1 Umw / +1 Leb		
1	Bauboom gefährdet Wasserhaushalt	-1 Akp / +2 Pro / +2 Umw		
2	Wachsender Zustrom in die Slums	-2 Akp / -1 Leb / +2 Verm	-1 Leb	-1 Leb
3	Undurchdachte Siedlungsprojekte	-2 Akp / -2 Leb		
4	Neue Guerilla-Aktivität	-2 Akp / -1 San / -1 Leb / -2 Pol		
5	Streik am Hafen	-3 Pro		
7	Die Metropole erstickt am Verkehr	-2 San / -2 Leb		
8	Korruption greift um sich	-2 Akp / -2 Pol	-1 Pol	
24	Mediendiktatur	-1 Akp / -2 Auf / -1 Pol		
25	Fehlgeschlagene Forstpolitik	+2 Umw	+1 Umw	
26	Leere Strände	-1 Akp / -1 Leb		
27	Sinkender Fischbestand	-2 Pro / +2 Umw		
31	Pech beim Waffenhandel	-2 Akp / -1 Pol		

Übersicht Ereigniskarten Kyborien

Ereignis-Nummer	Name des Ereignisses	Auswirkungen: im 1. Jahr	im 2. Jahr	im 3. Jahr
1	Ökologische Nahrungsversorgung	+2 San / +2 Pro / +2 Leb		
2	Tourismus belebt Handwerk	+1 Akp / +1 Auf / +1 Leb		
3	Geniale Techniken wiederentdeckt	+2 Akp / +1 San / +1 Auf		
4	Politische Öffnung durch Tourismus	+1 Auf / +1 Leb / +1 Pol		
6	Salzresistentes Getreide	+1 Akp / +1 Pro / +1 Auf		
7	Erfolgreiche Wüstenforschung	+2 Akp / +1 Auf / +1 Verm		
14	Handwerkliche Tradition neu belebt	+1 Akp / +1 Pro		
15	Angepasste Soft-Technologie	+1 San / +1 Leb		
16	Muskelkraft ersetzt Motoren	+1 Akp / -1 Umw		
17	Nomaden werden sesshaft	+1 Pro / +1 Auf / +1 Leb		
18	Ende der Wassernot	+1 Pro / +1 Leb	+1 Pro / +1 Leb	+1 Pro / +1 Leb
5	Fehlinvestitionen in Tiefbrunnen	+2 Umw / -3 Leb	+3 Umw	
8	Pyrrhussieg gegen die Tsetse-Fliege	-2 Pro / +2 Umw / -2 Bev		
11	Bilharziose am Kybori-See	-1 Akp / -2 Leb	-1 Akp	
12	Die Wüste wächst	+2 Umw / -2 Leb / -4 Bev	+2 Umw	
13	Trockenheit zwingt zur Abwanderung	-1 Pro / -1 Leb / -2 Verm		

Erklärung der Abkürzungen:

Akp = Aktionspunkte
 Auf = Aufklärung
 Umw = Umweltbelastung
 Leb = Lebensqualität
 San = Sanierung
 Pol = Politik
 Bev = Bevölkerung
 Ver = Vermehrung

Inhalt

1. Hardwarevoraussetzungen für die Netzwerkversion von ecopolicy®	2
2. Die Hauptkomponenten der Netzwerkversion von ecopolicy®	2
3. Installation des Ecopolicy-Server-Programms (mit Kopieren der Daten)	2
4. Installation des Ecopolicy-Client-Programms	3
5. Installation des Ecopolicy-Controller-Programms	4
6. Weitere Vorbereitungen für den Spielstart	5
Fragen zum Ecopolicy-Server	5
Wofür ist der Ecopolicy-Server zuständig?	5
Wozu braucht man die IP-Adresse des Server-Computers (Hosts)?	6
Was zeigt der Ecopolicy-Server an?	6
Wie geht es nach der Anmeldung eines Spielers weiter?	6
Wie werden die Spieler beim Ecopolicy-Server abgemeldet?	6
Welche Rolle spielt der Ecopolicy-Server beim Start einzelner Spiele?	6
Erlaubt der Server, dass mehrere Spieler an demselben Spiel teilnehmen?	6
Kann der Ecopolicy-Server Spielländer auswählen?	6
Gibt der Ecopolicy-Server Einstellungen für ein bestimmtes Spielland vor?	7
Wo können Einstellungen des Servers für ein Spielland geändert werden?	7
Wie können Spiele beendet werden?	7
Fragen zum Ecopolicy-Client	7
In welcher Reihenfolge müssen die Programme gestartet werden?	7
Wie nimmt der Ecopolicy-Client das erste Mal Verbindung zum Ecopolicy-Server auf?	7
Wie gibt man im Ecopolicy-Client die IP-Adresse des Servers ein?	7
Was passiert, wenn die Verbindung des Clients zum Server beendet wird?	7
Was kann im Stellwerk des Ecopolicy-Clients eingestellt werden?	7
Welche Daten werden auf dem Client-Computer gespeichert?	8
Können sich mehrere Spieler gleichzeitig an einem Spiel beteiligen?	8
Kann man bei einem bereits laufenden Spiel noch mitmachen?	8
Fragen zum Ecopolicy-Controller	9
Was kann der Ecopolicy-Controller bestimmen?	9
Wie können Einstellungen der Ereigniskarten geändert werden?	9
Kann der Ecopolicy-Controller Spielvarianten vorbereiten?	9
Können Spiele abgespeichert werden?	9
Ist es sinnvoll, einen Spielleiter zu wählen?	10
Fragen zum Programm Spielebilanzen	10
Wie werden die Spiele im Highscore gespeichert?	10
Kann man gespielte Spiele nachträglich analysieren?	10
Technische Details, Probleme und Fehlerbehebung	11
Die Installation beginnt nicht	11
Bei der Installation auf die Festplatte des Servers kopierte Dateien und Verzeichnisse	11
Kopieren und Installation von Hand	11
Die Installation wird nicht abgeschlossen	12
Andere Probleme bei der Installation	12
Installation unter Windows XP	12
Probleme unter WINXP Pro	12
Win NT, 2000 und XP: Erteilung von Lese- und Schreibrechten	12
Freigabe von Verzeichnissen	12
Spätere Installation des Ecopolicy-Server Programms	14

Spielen der Netzwerkversion auf einem einzelnen Computer	14
Firewalls, Port 7504	14
Netzwerkeinstellungen	14
Fehlermeldungen bei der Installation	14
Bild- oder Tonstörungen bei einigen Grafikkarten	14
Farbstörungen bei Windows NT	14
Ecopolicy-Einzel- und Netzwerkversion	15
Zu langsamer Spielablauf	15
Deinstallation des Spiels	15
Aktualisierte technische Hinweise im Internet	15
Anhang	15
Übersicht der Ereigniskarten von Kybernetien	15
Übersicht der Ereigniskarten von Kybinnien	16
Übersicht der Ereigniskarten von Kyborien	16
Inhalt	17
Rechte und Produktinformation	18
Vertriebsinformation und Herstelleradresse	18

Rechte und Produktinformation

- Copyright Malik Management Zentrum St. Gallen, CH-St. Gallen 2006
Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.
Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung!
- Jede Haftung für Schäden, die durch Nutzung des Produktes entstehen, ist ausgeschlossen.
- ecopolicy® wurde von der frederic vester GmbH entwickelt und ist urheberrechtlich geschützt.
- Konzeption, Texte und wissenschaftliche Leitung: Frederic Vester
- Programmentwicklung: Michael Stoltz und Josef Müller
- Assistenz: Gabi Harrer
- Illustrationen: Peter Schimmel
- Screendesign: Imagon GmbH
- Musik: Hannes Vester
- Animationen: Beate Stoltz
- Videoclips: Anne Vester
- Sprecher: Harry Täschner
- Weiterhin danken wir Jürgen F. Kunz für die Überlassung von Bild- und Tonmaterial von Tuaregs und aus der Tschadregion, Massimo Fiorito für Filmmaterial zu mehreren Videoclips, Hassouna Mosbahi und Juan Ortego für arabische und spanische Sprecherbeiträge und Mohammed El-Fouly für Beratung zur Entwicklungshilfe.

Herstellung, Vertrieb und Bestellanfragen

MCB Verlag

Denisstr. 1

D - 80335 München

Tel. 0049-89-5488893-0 Fax 0049-89-5488893-10

<http://www.mcbverlag.de>

Email: info@mcbverlag.de

Weitere Informationen

Malik Management Zentrum St. Gallen MZSG, Rittmeyerstrasse 13, CH - 9014 St. Gallen

Tel. 0041-71-274 35 30 Fax 0041-71-274 34 97 <http://www.malik-mzsg.ch>.

Antworten auf technische Fragen zum Spiel finden Sie im Internet unter:

<http://www.ecopolicy.net> und <http://www.frederic-vester.de>