

ECOPOLICY®

Detaillierte Installationsanleitung (Netzwerkversion 2.6 inkl. Update 2.6.5)

Erstellt Januar 2012/ Update Februar 2018
von Gabriele Harrer & Joseph Mueller, Malik



Inhalt

1. Hardware- und Systemvoraussetzungen für die Netzwerkversion von ecopolicy®	4
2. Die Installation der ecopolicy-Netzwerkversion: Kopieren der Daten	5
3. Installation des Updates der Netzwerkversion ecopolicy 2.6.5	7
4. Installation des ecopolicy-Server-Programms	8
5. Installation des ecopolicy-Client-Programms (von den Client-Rechnern aus)	9
6. Installation des ecopolicy-Controller-Programms	11
7. Weitere Vorbereitungen für den Spielstart	12
8. Funktionen des ecopolicy-Servers	13
Funktion des ecopolicy-Servers	13
Namen und IP- Adresse des Servers (Hosts)	13
Spieldaten im ecopolicy-Server	14
Anmeldung des Spielers und Spielstart	14
Abmelden von Spielern beim ecopolicy-Server	14
Einzelne Spiele über den ecopolicy Server starten	14
Teilnahme mehrerer Spieler am selben Spiel über den ecopolicy-Server	14
Auswahl von Spielländern am ecopolicy-Server	14
Einstellungen für ein Spielland vorgeben im ecopolicy Server	15
Änderung von Einstellungen für ein bestimmtes Spielland	15
Wie können Spieler zwangsweise abgemeldet werden?	15
9. Funktionen des ecopolicy-Clients	15
Reihenfolge des Programmaufrufs	15
Verbindung des ecopolicy-Client zum ecopolicy-Server	15
Eingabe der IP-Adresse bzw. des Namens des Servers im ecopolicy-Client	16
Einstellungsmöglichkeiten im Stellwerk des ecopolicy-Clients	16
Speicherung von Daten auf dem Client-Computer	16
Abspielen von Videodateien (Ereigniskarten) auf den Client-Computer	16
Teilnahme mehrerer Spieler gleichzeitig an einem Spiel	16
Teilnahme an einem bereits laufenden Spiel und Abstimmung der Spieler	17
10. Funktionen des ecopolicy-Controllers	18
Einstellungen im ecopolicy-Controller	18
Einstellung der Ereigniskarten / Änderungsmöglichkeiten	18

Vorbereitung von Spielvarianten im ecopolicy-Controller	19
Abspeichern laufender Spiele im ecopolicy-Controller.....	19
Wahl eines Spielleiters	19
11. Funktionen des Programms Spielebilanzen	19
Speichern der Spiele im Highscore.....	19
Analyse gespielter Spiele.....	20
12. Technische Details, Probleme und Fehlerbehebung.....	21
Falls die Installation nicht beginnt	21
Erteilung von Lese- und Schreibrechten	21
Freigabe von Verzeichnissen	21
Installation von Media Player.....	23
Spielen der Netzwerkversion auf einem einzelnen Computer	23
Firewalls, Port 7504.....	23
Netzwerkeinstellungen	23
Fehlermeldung beim Starten des ecopolicy-Server-Programms	23
Bild- oder Tonstörungen bei einigen Grafikkarten.....	24
Farbstörungen bei Windows NT.....	24
ecopolicy-Einzel- und Netzwerkversion auf dem gleichen Rechner	24
Zu langsamer Spielablauf	24
Deinstallation des Spiels.....	24
Aktualisierte technische Hinweise im Internet	24
13. Anhang	25
Übersicht Ereigniskarten Kybernetien	25
Übersicht Ereigniskarten Kybinnien	25
Übersicht Ereigniskarten Kyborien.....	26
14. Rechte und Produktinformation	26
15. Herstellung, Vertrieb und Bestellanfragen	27

1. Hardware- und Systemvoraussetzungen 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:

- › Intel-Pentium kompatibler Prozessor ab 1 GHz. Aber es gilt, je schneller desto besser.
- › Betriebssystem Microsoft Windows 98/NT/2000/2003/ME/XP/Vista SP2/Windows 7, 8, 10
- › Grafikauflösung mindestens 800 x 600 Pixel. Empfohlen werden mind. 1024 x 768 Pixel
- › Windows Media Player ab Version 7.1
- › Farbpalette mindestens Highcolor (16 bit)
- › Der Server-Computer des Netzwerks (Netzwerk-Fileserver), auf den die Daten der ecopolicy-CD-ROM kopiert werden, muss mind. 660 MB freien Festplattenspeicher haben
- › 16 MB oder mehr freier Speicherplatz auf der Festplatte der Client-Computer
- › CD-ROM-Laufwerk auf dem Server-Computer
- › Maus (bzw. Touchpad) und Tastatur auf den Client-Computern
- › Soundkarte und Lautsprecher auf den Client-Computern
- › Netzwerkkarte
- › Ethernet-Netzkabel mit mindestens 10 MB/s. Empfohlen wird 1 GB/s
- › Netzwerkprotokoll TCP/IP
- › Verwendeter Port: 7504. Wenn eine Firewall installiert ist, was meistens der Fall ist, dann muss auf allen beteiligten Rechnern in der Firewall der Port 7504 unbedingt freigeschaltet werden, damit die ecopolicy-Netzwerkversion funktioniert. Wenden Sie sich evtl. an Ihren Netzwerk-Administrator
- › Administratorrechte für die Installation
- › Für das Spielen von ecopolicy im Netzwerk sind Schreib- und Leserechte in dem bei der Installation ausgewählten Zielordner des Ecopolicy-Server-Computers, des Ecopolicy Client-Computers bzw. des Ecopolicy-Controller-Computers notwendig.

Hauptkomponenten der Netzwerkversion von ecopolicy®

Software: ecopolicy-CD-ROM mit der Netzwerkversion 2.6. Zusätzlich muss das ecopolicy Netzwerkversion Update 2.6.5 installiert werden. Dieses Update wird entweder als ergänzende CD-ROM mitgeliefert bzw. steht auf www.malik-management.com/ecopolicy zum Download bereit.

Hauptkomponenten der Netzwerkversion: Die vier Hauptkomponenten für das Spielen von ecopolicy® im Netzwerk werden bei der Installation installiert:

- › **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** (Highscore) zum Ansehen und Analysieren von Verlauf und Ergebnissen vergangener Spiele (bilanzen.exe)

Deinstallation früherer Versionen der Netzwerkversion: Sollten bereits ältere Versionen der Netzwerkversion von ecopolicy® installiert sein, so deinstallieren Sie diese unbedingt vor der Neuinstallation. Klicken Sie dazu der Reihe nach auf „Start“, „Systemsteuerung“, „Software“ und entfernen Sie alle Programme der Netzwerkversion von ecopolicy® aus der Liste der installierten Programme.

2. Die Installation der ecopolicy-Netzwerkversion: Kopieren der Daten

Für das Kopieren der Daten auf die Festplatte benötigen Sie **Administratorrechte**

- › Legen Sie die ecopolicy-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des Server-Computers.
- › Die CD-ROM startet normalerweise automatisch.
- › Falls nicht, klicken Sie auf der CD-ROM die Datei **start.exe** an.
- › Bestätigen Sie durch Klicken auf den Button "ecopolicy-CD-ROM kopieren..." das Kopieren der Daten von der CD-ROM auf die Festplatte (siehe folgende Abbildung).



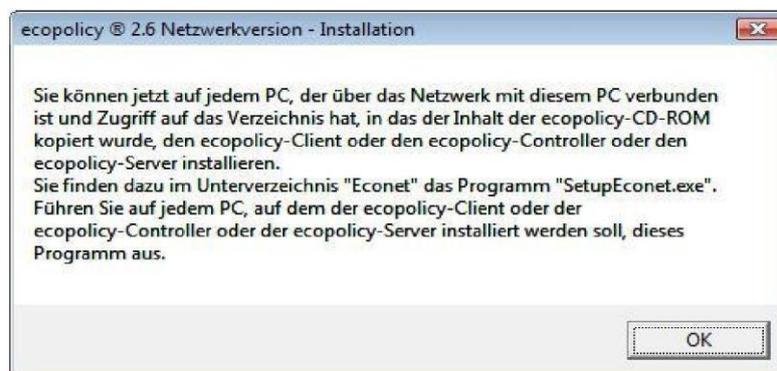
- › Jetzt müssen Sie im nächsten Fenster „Ordner suchen“ das gewünschte Laufwerk/Verzeichnis aussuchen und anklicken:



Das gewählte Laufwerk muss über mindestens 660 MB freien Speicherplatz verfügen. Sollen die Daten in ein neues Verzeichnis kopiert werden, so muss dieses Verzeichnis vorab von Ihnen z.B. über den Windows-Explorer angelegt werden.

- › In dem ausgewählten Laufwerk/Verzeichnis wird nun automatisch standardmäßig das Verzeichnis „Econet“ angelegt. Wichtig: Für alle Benutzer der Netzwerkversion von ecopolicy müssen Leserechte für das Verzeichnis "Econet" und dessen Unterverzeichnisse erteilt werden.
- › Der Kopiervorgang dauert je nach Rechengeschwindigkeit einige Minuten.

Das folgende abschließende Fenster leitet zur eigentlichen Installation.



Bestätigen Sie mit OK.

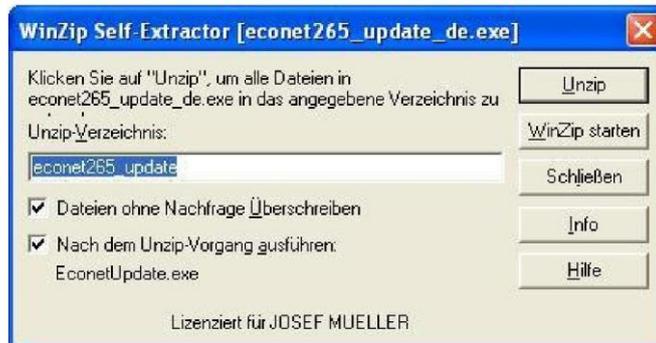
Hinweis: Nach dem Kopieren der Dateien wird vom Programm **start.exe** eine Kennung hinterlegt, die später vom ecopolicy-Server-Programm abgefragt wird. Es ist deshalb nicht sinnvoll, die Dateien einfach per Hand von der ecopolicy-CD-ROM zu kopieren, da das ecopolicy-Server-Programm ohne diese Kennung nicht startet. Das Programm **start.exe** muss also auf jeden Fall bei der Installation von der CD-ROM aufgerufen werden.

3. Installation des Updates der Netzwerkversion ecopolicy 2.6.5

Jetzt muss die Installation des Updates folgen.

Für diesen Schritt der Installation benötigen Sie **Administratorrechte**.

- › Kopieren Sie das Update-Programm **econet265_update_de.exe** in das Verzeichnis „Econet“ auf dem File-Server.
- › Rufen Sie das Programm **econet265_update_de.exe** dort auf.
- › Es öffnet sich das Entpack-Programm „WinZip Self-Extractor“.



- › Klicken Sie auf den Button „Unzip“ (ohne vorher das Verzeichnis zu ändern).
- › Nach dem Entpacken erscheint das Fenster mit der Erfolgsmeldung. Klicken Sie dort auf „OK“.



- › Jetzt öffnet sich das Update-Programm „ecopolicy 2.6.5 - Update“.



- › Klicken Sie auf den Button „ecopolicy-Update installieren...“.
- › Am Ende der Installation erscheint das folgende Fenster. Klicken Sie dort auf „OK“.



Das Update ist jetzt installiert und Sie können mit der Installation der einzelnen ecopolicy-Programme fortfahren.

4. Installation des ecopolicy-Server-Programms

- › Installieren Sie als nächstes das ecopolicy-Server-Programm auf dem von Ihnen als Server/ Fileserver bestimmten Computer.
- › Klicken Sie dazu in dem auf dem Server/Fileserver-Computer beim Kopieren standardmäßig angelegten Verzeichnis „econet“ (bzw. dem von Ihnen angelegten Verzeichnis) die Datei **SetupEconet.exe** doppelt an.
- › Klicken Sie im jetzt erscheinenden folgenden Fenster auf den unteren Button „**ecopolicy-Server installieren...**“



- › Wenn Sie **Administratorrechte** haben, können Sie dann auswählen, ob das Programm für alle Benutzer dieses Rechners zur Verfügung stehen soll oder nur für Sie (wenn Sie keine Administratorrechte haben, wird das Programm nur für Sie verfügbar sein.)
- › Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Wählen Sie dabei als Zielordner nur ein Verzeichnis aus, für das alle Benutzer dieses Programms auf diesem Rechner **Lese- und Schreibrechte** haben.
- › Jetzt werden das **ecopolicy-Server-Programm** und das Programm **Spielebilanzen** installiert und gleichzeitig Verknüpfungen/Icons dazu auf dem Desktop angelegt.

5. Installation des ecopolicy-Client-Programms (von den Client-Rechnern aus)

- › Installieren Sie das ecopolicy-Client-Programm auf jeden Computer, auf dem gespielt werden soll (**jeweils vom Client Computer aus**).
- › Klicken Sie dazu vom Client Computer aus in dem auf dem Fileserver-Computer beim Kopieren standardmäßig angelegten Verzeichnis „econet“ die **SetupEconet.exe** doppelt an.
- › Klicken Sie im folgenden Fenster auf den Button „**ecopolicy-Client installieren...**“ (s. Abb.) - Wenn Sie **Administratorrechte** haben, können Sie jetzt auswählen, ob das Programm für alle Benutzer dieses Rechners zur Verfügung stehen soll oder nur für Sie (wenn Sie keine Administratorrechte haben, wird das Programm nur für Sie verfügbar sein).
- › Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Wählen Sie dabei als Zielordner nur ein Verzeichnis aus, für das Sie **Lese- und Schreibrechte** haben.



- › Zur Installation des ecopolicy-Client-Programms erscheint das folgende Fenster.



- › Wählen Sie die Voreinstellung „Standard-Installation“. Nur falls der Spieler an diesem Computer Spielleiter sein soll, klicken Sie auf „Spielleiter“ (der Spielleiter bestimmt immer, wann in die nächste Spielrunde gewechselt wird).
- › Jetzt wird das ecopolicy-Client-Programm installiert und gleichzeitig eine Verknüpfung/Icon dazu auf dem Desktop angelegt.

6. Installation des ecopolicy-Controller-Programms

- › Installieren Sie das ecopolicy-Controller-Programm auf dem von Ihnen dazu bestimmten Computer.
- › Klicken Sie dazu in dem auf dem Fileserver-Computer beim Kopieren standardmäßig angelegten Verzeichnis „econet“ die Datei **SetupEconet.exe** doppelt an.
- › Klicken Sie auf den Button „ecopolicy-Controller installieren...“.



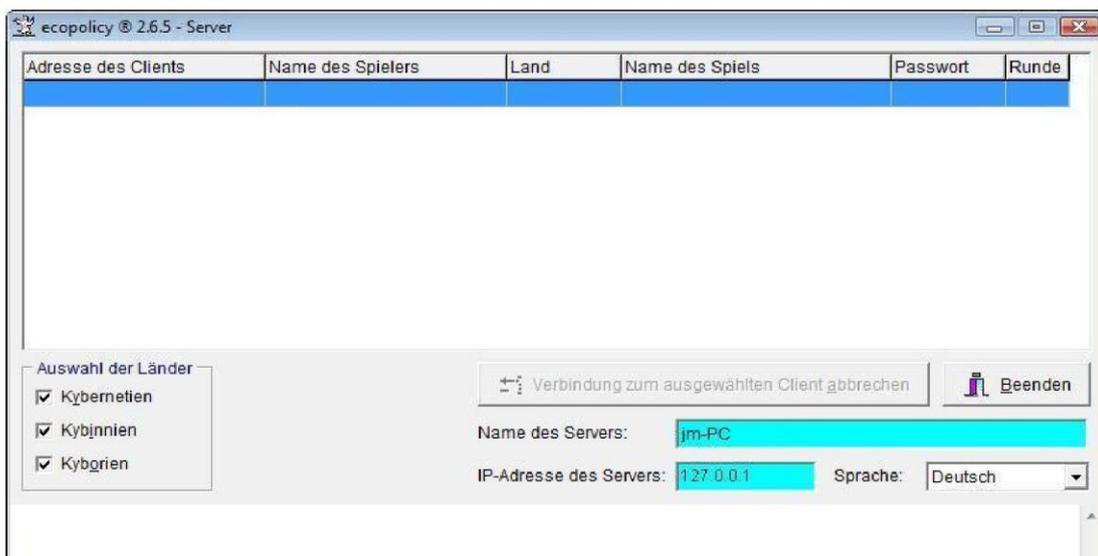
- › Wenn Sie **Administratorrechte** haben, können Sie jetzt auswählen, ob das Programm für alle Benutzer dieses Rechners zur Verfügung stehen soll oder nur für Sie (wenn Sie keine Administratorrechte haben, wird das Programm nur für Sie verfügbar sein.)
- › Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Wählen Sie dabei als Zielordner nur ein Verzeichnis aus, für das Sie **Lese- und Schreibrechte** haben.
- › Zur Installation des ecopolicy-Controller-Programms erscheint das folgende Fenster:



- › Wählen Sie die Voreinstellung „Standard-Installation“. Nur falls der Spieler an diesem Computer Spielleiter sein soll, klicken Sie auf „Spielleiter“ (der Spielleiter bestimmt immer, wann in die nächste Spielrunde gewechselt wird).
- › Jetzt wird das ecopolicy-Controller-Programm installiert und gleichzeitig eine Verknüpfung/Icon dazu auf dem Desktop angelegt.

7. Weitere Vorbereitungen für den Spielstart

- › **Starten Sie immer zuerst das ecopolicy-Server-Programm** (durch Doppelklick auf die Verknüpfung bzw. den Eintrag in der Programmliste)
- › Das Bedienungsfenster des ecopolicy-Servers öffnet sich.



- › Notieren Sie sich den Namen des Servers oder, wenn die IP Adresse dauerhaft fest vergeben ist, alternativ seine IP-Adresse, die in den blauen Feldern neben der Beschriftung „Name des Servers“ bzw. „IP-Adresse des Servers“ angezeigt werden.
- › Starten Sie dann auf dem Client-Rechner den ecopolicy-Client (bzw. den ecopolicy-Controller) durch Doppelklick auf die Verknüpfung bzw. den Eintrag in der Programmliste.
- › Beim ersten Start des ecopolicy-Clients erscheint dort ein Dialogfenster für die Eingabe der Adresse des Computers auf dem der ecopolicy-Server läuft.
- › Geben Sie dort die Adresse (den Namen oder, wenn die IP Adresse dauerhaft fest vergeben ist, die IP-Nummer) ein, die im ecopolicy-Server angezeigt wird (s. Seite 9/10).

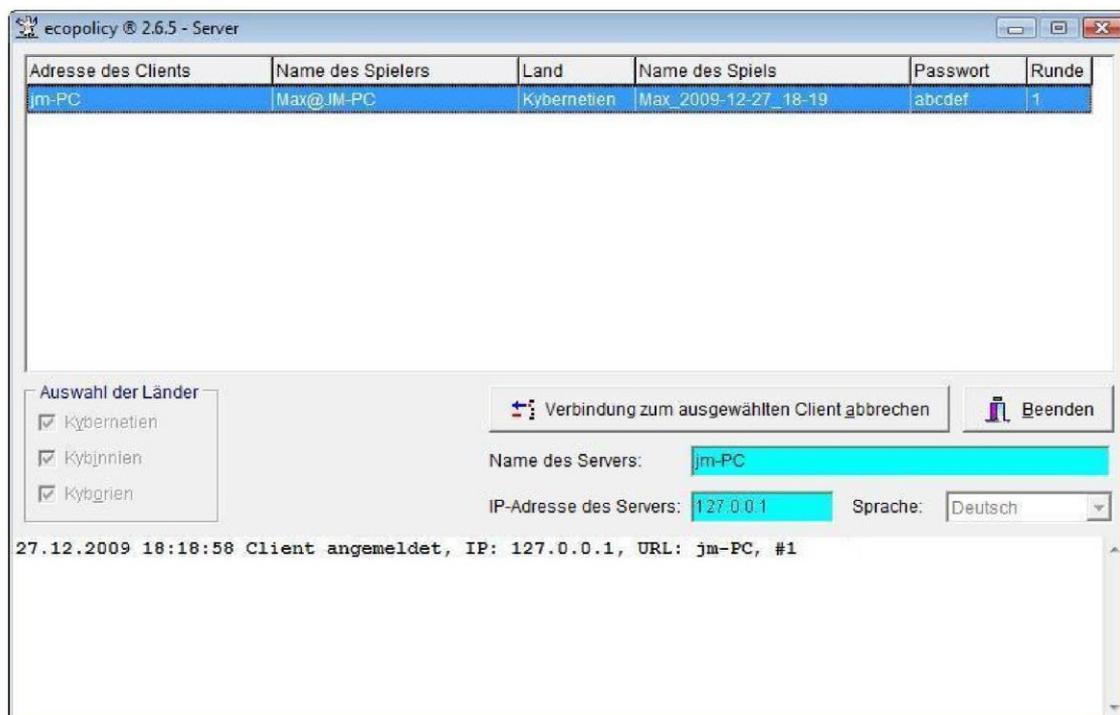
- › Die Anmeldung des ecopolicy-Clients wird im Fenster des ecopolicy-Servers angezeigt. Im Fenster des ecopolicy-Servers erscheinen die Adresse des Clients und der Name des vom Spieler ausgewählten Spiellandes. Das Spiel auf dem Client-Rechner kann beginnen.
- › Nach Spielbeginn erscheinen im Fenster des ecopolicy-Servers der Name des Spielers, der Name des Spiels, das Passwort des Spiels und die Rundenzahl (siehe Abbildung oben).

8. Funktionen des ecopolicy-Servers

Funktion des ecopolicy-Servers

Der ecopolicy-Server ist für das Simulieren der Vernetzungen in den Spielländern zuständig. Er liefert die während des Spiels von den Clients benötigten Daten, 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.

Hinweis: Es ist zu empfehlen, dass auf dem ecopolicy-Server-Computer kein Spielerteam aktiv ist, damit der Spielleiter sehen kann, welche Spieler auf dem Server angemeldet sind.



Namen und IP- Adresse des Servers (Hosts)

Der ecopolicy-Server zeigt in einem hellblauen Fenster den Namen und die IP-Adresse seines eigenen Rechners, auf dem er gestartet wurde. Dieser Name bzw. diese Adresse wird nur einmal beim ersten

Start von jedem ecopolicy-Client automatisch abgefragt und muss vom Anwender eingegeben werden. Diese Adresse wird dann gespeichert, um sie bei einer erneuten Anmeldung wieder verwenden zu können.

Spielinformationen im ecopolicy-Server

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

Anmeldung des Spielers und Spielstart

Nach dem Spielstart erhält der Spieler über das Netzwerk alle Daten, die im Zusammenhang mit dem aktuellen Stand seines Spiellandes stehen.

Abmelden von Spielern beim ecopolicy-Server

Beim Beenden des ecopolicy-Client wird dieser wieder automatisch beim ecopolicy-Server abgemeldet. Diese Nachricht erscheint unten im ecopolicy-Server-Fenster.

Einzelne Spiele über den ecopolicy Server starten

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

Teilnahme mehrerer Spieler am selben Spiel über den ecopolicy-Server

Der ecopolicy-Server erlaubt es, dass sich mehrere Spieler (ecopolicy-Clients) am gleichen Spiel beteiligen. Siehe dazu auch die Beschreibung des ecopolicy-Clients. Es können maximal 20 Spieler an einem Spiel teilnehmen.

Auswahl von Spielländern am ecopolicy-Server

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. Solange Clients angemeldet sind, kann an der Auswahl der Spielländer nichts geändert werden.

Einstellungen für ein Spielland vorgeben im ecopolicy Server

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

Änderung von Einstellungen für ein bestimmtes Spielland

Diese Einstellungen des Servers können durch Änderungen vom ecopolicy-Controller aus verändert werden.

Wie können Spieler zwangsweise abgemeldet werden?

Falls ein Spieler sich nicht selbst abmeldet, dann 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 laufenden Spiele automatisch beendet.

9. Funktionen des ecopolicy-Clients

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

Reihenfolge des Programmaufrufs

Der ecopolicy-Server muss vor (!) dem ecopolicy-Client gestartet werden.

Verbindung des ecopolicy-Client zum ecopolicy-Server

Der ecopolicy-Client wird gestartet. Um die für das Spielen notwendige Verbindung mit dem ecopolicy-Server aufzunehmen, benötigt der ecopolicy-Client die Adresse (Name oder, wenn die IP Adresse dauerhaft fest vergeben ist, die IP-Nummer) des Rechners, auf dem der ecopolicy-Server läuft. Beim ersten Start des ecopolicy-Client Programms muss diese Adresse im ecopolicy-Client im folgenden Fenster eingegeben werden:



Eingabe der IP-Adresse bzw. des Namens des Servers im ecopolicy-Client

Für die IP-Adresse müssen die Zahlen, die auf dem ecopolicy-Server angezeigt werden, so wie dort mit Punkten getrennt eingegeben werden (z.B. **147.19.7.11**). Alternativ zu der IP-Adresse mit Zahlen kann auch einfach der Name des Servers (in der Abbildung oben z. B.: „jm-PC“) eingegeben werden. 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 Adresse. Beenden der Verbindung des Clients zum Server

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

Einstellungsmöglichkeiten im Stellwerk des ecopolicy-Clients

Im Stellwerk des ecopolicy-Clients hat der Spieler 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.

Hinweis: Welche Spielvariante zum ausgewählten Land jeweils gespielt wird, kann **nur** im **ecopolicy-Controller** festgelegt werden. Ebenso können die Startwerte und Funktionen der drei Spielländer **nur** im **ecopolicy-Controller** verändert werden.

Speicherung von Daten auf dem Client-Computer

In der Registry des Client-Computers werden neben einigen Konfigurationsdaten, die bei der Installation gespeichert werden, die vom Benutzer aktuell ausgewählte Sprache und die eingestellte Geschwindigkeit der Simulation gespeichert. Alle anderen für das Spiel benötigte Grafiken, Musikstücke und Filme werden aus dem Verzeichnis „econet“ vom Laufwerk des Fileserver-Computers geladen.

Abspielen von Videodateien (Ereigniskarten) auf den Client-Computer

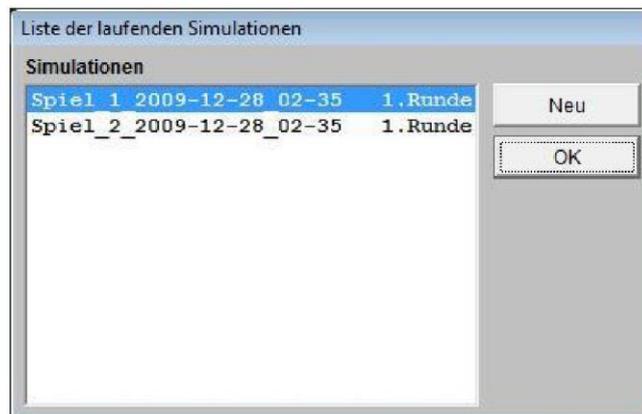
Zum Abspielen der Videodateien der Ereigniskarten muss auf jedem Client-Computer der Windows-Mediaplayer (ab Version 7.1) installiert sein. Die meisten Windows-Betriebssysteme enthalten den Mediaplayer standardmäßig. Falls er auf einem Client-Computer nicht installiert sein sollte, dann können Sie ihn aus dem Internet herunterladen und installieren.

Teilnahme mehrerer Spieler gleichzeitig an einem Spiel

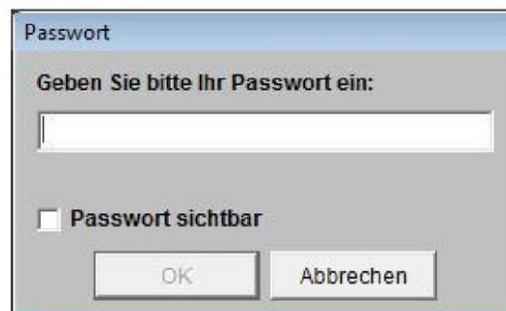
Dazu startet jeder Spieler auf seinem Rechner den ecopolicy-Client. Ein Spieler startet als erster das Spiel und bestimmt durch Eingabe seines Namens in die Visitenkarte den Namen des gemeinsamen Spiels. Zusätzlich kann er das Spiel durch Eingabe eines Passworts gegen die Teilnahme Unbefugter schützen. Dieses Passwort muss er den Mitspielern mitteilen. Anschließend können sich diese an dem Spiel beteiligen (siehe nächste Frage).

Teilnahme an einem bereits laufenden Spiel und Abstimmung der Spieler

Sobald ein weiterer Spieler sich über den ecopolicy-Client mit seinem Name für ein Spiel anmeldet, wird ihm eine Liste der bereits auf dem ecopolicy-Server gestarteten Spiele (Simulationen) für das von ihm im Stellwerk ausgewählte Land zum Mitspielen angeboten:



Durch Anklicken des gewünschten Spiels in der Liste und danach des Buttons OK kann sich der Spieler in ein vorhandenes Spiel einwählen. War für das ausgewählte Spiel ein Pass-wort vergeben, muss er dieses anschließend im folgenden Dialogfenster eingeben:



So kann sich ein neuer Spieler zu jeder Zeit an einem laufenden Spiel beteiligen. Er kann aber auch das laufende Spiel jederzeit wieder verlassen. Erst wenn der letzte Spieler das Spiel verlässt, wird das Spiel auf dem ecopolicy-Server beendet. Wenn der Spieler aber stattdessen den Button „**Neu**“ anklickt, beginnt er ein neues Spiel, das unabhängig von den anderen Spielen ist. Sobald einer der 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 OK geklickt haben. Eingaben, die während dieser Zeit noch von anderen Mitspielern gemacht werden, sind auch für diejenigen Spieler sichtbar, die bereits OK gedrückt haben, können aber von diesen nicht mehr beeinflusst werden. Sobald alle Spieler durch OK die nächste Runde eingeläutet haben, beginnt bei jedem die Simulation zu laufen. In der nächsten Runde kann bei der wieder anstehenden Vergabe der Aktionspunkte jeder Spieler wieder seine Eingaben vornehmen, alle Spieler sehen unmittelbar in den Skalen der Bereiche auf dem Bildschirm, was die anderen verändern.

10. Funktionen des ecopolicy-Controllers

Der ecopolicy-Controller ist eigentlich ein „erweiterter Client“. Er besitzt zusätzlich zu allen Funktionen des normalen ecopolicy-Clients Einstellmöglichkeiten für ein Spielland, welche zum ecopolicy-Server übertragen werden und sich dann auf die folgenden Spiele auswirken.

Einstellungen im ecopolicy-Controller

Im Stellwerk des ecopolicy Controllers wird die Einstellung der Startwerte, der Wirkungs-funktionen, der Spieldauer und der Ereigniskarten, immer für das jeweils angewählte Spielland eingestellt. Sobald die Einstellungen am Controller mit dem Button ANNEHMEN (oder durch Anwahl 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.

Einstellung der Ereigniskarten / Änderungsmöglichkeiten

Im Standardspiel sind die Ereigniskarten grundsätzlich eingeschaltet. Sie können diese Einstellungen im Stellwerk des ecopolicy-Controllers auf drei Arten ändern:

- › durch Anklicken von Ereigniskarten „an“ oder „aus“
- › durch die Auswahl der Ereigniskartenfolge. Dazu Ereigniskarten auf „an“ schalten, dann mit der Maus auf das Wort „Ereigniskarten“ klicken. Im erscheinenden Fenster wählen Sie die Option

FESTE FOLGE aus und geben dann eine beliebige Zahl zwischen 1 und 9999 als Startwert des Zufallsgenerators für ein bestimmtes Spiel ein. Durch spätere Eingabe dieser Zahlenfolge für weitere Spiele können Sie so bestimmte Strategien bei gleichen Ereigniskarten austesten. Durch Auswahl der Option ZUFÄLLIG können Sie wieder die Erzeugung zufälliger Sequenzen einstellen.

- › 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.

Vorbereitung von Spielvarianten im ecopolicy-Controller

Im ecopolicy-Controller kann festgelegt werden, welche Spielvariante zu den einzelnen Ländern gespielt wird. Diese Einstellung gilt dann für alle Clients. Die Spielvarianten können auch vorab vorbereitet und über den Button SPIELVARIANTE gespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt geladen werden. Im Auswahlfenster der Spielvariante kann man auch zu der von ecopolicy® vorgegebenen Standardeinstellung für jedes der Länder zurückkehren.

Abspeichern laufender Spiele im ecopolicy-Controller

In den Optionen des ecopolicy-Controllers kann das laufende Spiel des Controller-Rechners abgespeichert 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.

Wahl eines Spielleiters

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.

11. Funktionen des Programms Spielbilanzen

Speichern der Spiele im Highscore

Im Highscore der Netzwerkversion werden alle Spiele gespeichert, die mit Standardeinstellungen gespielt wurden, auch die, die zu Absturz oder nur niedriger Punktezahl führten. Spielergebnisse mit höherer Punktezahl verdrängen Spieler mit niedriger Punktezahl aus dem Highscore. Spieler mit

gleichem Namen und Punktezahl verdrängen eigene frühere Spiele mit niedrigerer Punktezahl aus dem Highscore. Im Programm Spielebilanzen können einzelne oder alle Eintragungen aus dem Highscore entfernt werden.

Analyse gespielter Spiele

Im Programm "Liste der Spielebilanzen" können die im Highscore aufgelisteten Spiele analysiert werden. Es wird zusammen mit dem ecopolicy-Server automatisch installiert.

Land	Spielvariante	Bilanz	Datum und Uhrzeit	Name des Spielers	Rundenzahl
Kybernetien	a2 [26.10.2011 22:41:19]	89	26.10.2011 22:57:17	jm_127.0.0.1_2011-10-26_22-54	12
Kybernetien	a2 [26.10.2011 22:41:19]	89	26.10.2011 22:48:12	jm_127.0.0.1_2011-10-26_22-45	12
Kybernetien	a2 [26.10.2011 22:41:19]	85	26.10.2011 22:45:29	jm_127.0.0.1_2011-10-26_22-42	11
Kybernetien	a2 [26.10.2011 22:41:19]	30	26.10.2011 22:42:03	jm_127.0.0.1_2011-10-26_22-41	1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Erg.											
Sanierung	1	+3	4	4	4	4	4	+9	13[-2]+14	23	+6	28	+1	28									
Produktion	9[-2]	8[-2]	7	8[-2]	7	8	9[-3]	7	8	9	10	11											
Umweltbelastung	13	13	13	12	12	11	11	9	3	2	2	2											
Aufklärung	4[+1]	+6	11	+4	16	+9	26	27	+2	29	29	29	29										
Lebensqualität	9[-1]	+1	5[-1]	+4	5	5	+7	13	+5	18	+11	26	27	27									
Vermehrungsrate	20	21	24	20	17	13	13	13	13	13	13	13	13										
Bevölkerung	23	27	31	33	35	33	31	29	27	25	23	21											
Politik	0	-1[-2]	-4	-5	-4	-2	3	8	13	18	23	28											
Aktionspunkte	10	-10	8	-8	9	-9	7[-3]	-7	7	-7	11	-11	12[-2]	-9	14[-1]	-14	12[-1]	-6	17	-1	29	-1	37
M. Ereigniskarten		37	1		21				30	5		3											
Entwicklungshilfe																							

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

- › **Stand der Bereiche Sanierung, Produktion, Umweltbelastung, Aufklärung, Lebensqualität, Vermehrungsrate, Bevölkerung** zu Beginn der Runde (z.B. Sanierung 1),
- › dahinter in Klammern die enthaltenen Punkte aus der letzten Ereigniskarte
- › dahinter die Veränderung (z.B. Sanierung +2) durch Eingabe der Aktionspunkte
- › verfügbare **Aktionspunkte** zu Beginn der Runde (z.B. 8) und deren Veränderung (z.B. -7)
- › 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**)
- › 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
- › **Ausgewähltes Spiel exportieren:** das ausgewählte Spiel wird zusammen mit dem Inhalt der unteren Tabelle als CSV-Datei gespeichert, die von den meisten Tabellenkalkulationsprogrammen gelesen werden kann.
- › **Beenden:** das Spielebilanzen-Programm wird beendet

12. Technische Details, Probleme und Fehlerbehebung

Falls die Installation nicht beginnt

- › 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)
- › Es ist schon vorgekommen, dass ein Virenschanner die Installation behindert hat. Besprechen Sie in diesem Fall mit Ihrem Administrator, was zu tun ist.

Erteilung von Lese- und Schreibrechten

Für Installation und Einsatz des Spiels unter Win NT, 2000, 2003, XP, Vista und Windows 7, 8 und 10 müssen den Spielern für den Zugriff auf den bei der Installation ausgewählten Zielordner sämtliche Rechte erteilt werden.

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. Dann erscheint das Fenster: Eigenschaften von Econet:



Klicken Sie auf die Schaltfläche "Berechtigungen", um die Benutzerberechtigungen festzulegen, die dann im Fenster "Berechtigungen für Econet" eingestellt werden können.



Wenn für den Rechner, auf dem das ecopolicy-Server-Programm gestartet werden soll, für das Unterverzeichnis „Eco“ des Verzeichnisses „Econet“ nicht nur Leserechte sondern auch Schreibrechte erteilt werden, dann kann das ecopolicy-Server-Programm dort den Namen bzw. die Adresse des Rechners, auf dem es läuft, abspeichern. Diese Daten können dann von den ecopolicy-Client-

Programmen bei deren erstmaligen Start abgefragt und als Vorgabe im entsprechenden Eingabefenster angezeigt werden.

Installation von Media Player

Damit die Videos der Ereigniskarten wiedergegeben werden können, muss auf jedem Client-Computer der Windows Media Player Version 7.1 oder höher installiert sein.

Spielen der Netzwerkversion auf einem einzelnen Computer

Für den Fall, dass die Netzwerkversion auf einem einzelnen Computer gespielt werden soll, muss sowohl der ecopolicy-Server als auch der ecopolicy-Client bzw. ecopolicy-Controller installiert werden. Dann werden zuerst der ecopolicy-Server und dann der ecopolicy-Client gestartet, mit dem ecopolicy gespielt werden kann.

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).

Netzwerkeinstellungen

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

Fehlermeldung beim Starten des ecopolicy-Server-Programms

Falsche Kennung: Wenn die bei der Installation gespeicherte Kennung (s. Hinweis unter **3.**) nicht korrekt ist, erscheint beim Starten des ecopolicy-Server-Programms die Fehlermeldung.



Um die Kennung zu korrigieren bzw. neu zu erstellen, müssen Sie das Programm start.exe von der ecopolicy Netzwerkversion-CD-ROM ausführen und die Dateien von der CD-ROM noch einmal kopieren. Die bereits installierten ecopolicy-Programme müssen aber nicht mehr neu installiert werden.

Bild- oder Tonstörungen bei einigen Grafikkarten

Bei einzelnen alten Grafikkarten (z.B. ATI / Matrox) kann die Abstimmung zwischen Bild und Ton gestört sein (ruckweises Abspielen des Tons oder der Bildfolgen). Bitte fordern Sie beim Hersteller der Grafikkarte den neuesten Treiber an bzw. laden Sie diesen von der Webseite des Herstellers herunter. Als Soforthilfe genügt auch oft 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 auf dem gleichen Rechner

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, eine geringere Anzahl von Farben für die Bildschirmdarstellung einzustellen (HIGH COLOR statt TRUE COLOR) oder die Bildschirmauflösung zu verringern (800x600 statt 1024x768). Bei Einstellung von nur 256 Farben (8 Bit) oder der Auflösung von nur 640x480 kann das Spiel nicht gestartet werden.

Deinstallation des Spiels

Die ecopolicy® - Server-, Client- und Controller-Programme werden über die Windows-Systemsteuerung deinstalliert und damit aus der Registry entfernt (Win-Taskleiste / START-Button / Systemsteuerung / Software / ecopolicy Server, Client, Controller entfernen). Nach der Deinstallation der ecopolicy-Programme muss das Verzeichnisse, in welches die Dateien kopiert wurden („econet“) sowie das Arbeitsverzeichnis ecopolicy 2.6, in dem die Highscore-Daten abgelegt wurden, zusätzlich manuell gelöscht werden.

Aktualisierte technische Hinweise im Internet

Ständig aktualisierte technische Hinweise finden Sie im Internet unter

<http://www.frederic-vester.de/>

Fehler! Linkreferenz ungültig.

13. 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	Solarmobile 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	Drogenkurier 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 Finanzpolitik	+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

14.Rechte und Produktinformation

- › Copyright MZSG Management St. Gallen AG, 9001 St. Gallen, Schweiz
 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 Konzept und Entwicklung: Gabriele 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.

15. Herstellung, Vertrieb und Bestellanfragen

Management Cybernetics Bionics Publishing House GmbH · Schillerstraße 110 · 10625 Berlin, Germany ·
T +49 30 2200257-0 · a.ortner@mcb-publishinghouse.com

©Management Cybernetics Bionics Publishing House GmbH – alle Rechte vorbehalten.

Bestellungen und Anfragen richten Sie bitte an info@malik-management.com.

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

<http://www.malik-management.com/ecopolicy>

Weitere Informationen: MZSG Management St. Gallen AG · Geltenwilenstrasse 16 · 9001 St. Gallen,
Switzerland · T +41 71 2743500 · info@malik-management.com · malik-management.com