

## Children of the Nile

### Tipps und Tricks

#### Was das hier soll

Die nachstehenden Tipps & Tricks haben wir im Laufe der Zeit angesammelt. Manches davon stellt sich eher als Fehlerbeschreibung da und ist es oft auch.

Generell müssen Sie unterscheiden zwischen den mitgelieferten Szenarien und – z.B. bei uns - heruntergeladenen Spielen. Wir beispielsweise haben den Editor und seine Scriptingoptionen voll ausgereizt und treiben die Handlung gelegentlich mit Zeitbegrenzungen voran. Auch haben wir viel mehr Informations- und Hinweistexte eingebaut, die der Spieler tunlichst beachten sollte. Und: Unsere Szenarien können Sie auch garantiert verlieren.

Allgemeines.....	2
Was baue ich zuerst ? .....	2
Wie schnell muss ich sein ?.....	2
Was kann ich an Rohstoffen abbauen ?.....	2
Wo finde ich diese Rohstoffe ? .....	2
Wann wird was abgebaut?.....	2
Wie viele Lehmziegelmacher brauche ich?.....	3
Was wird von den Maurern zuerst gebaut? .....	3
Welche Qualität haben die verschiedenen religiösen Stätten?.....	3
Wann brauche ich Soldaten? .....	3
Welche Waffen brauche ich?.....	3
Wie viele Häfen brauche ich? .....	3
Wo baue ich Warenlager?.....	3
Wo positioniere ich das Handelszentrum? .....	4
Warenabladestelle-Warenlagerbereich? .....	4
Wie oft muss ich Feste abhalten? .....	4
Wie verliere ich Prestige? .....	4
Wie erhöhe ich mein Prestige? .....	4
Schreiber ? .....	4
Aufseher ? .....	5
Kommandanten?.....	5
Priester?.....	5
Schiffe?.....	5
Probleme.....	5
Stadtmauern .....	6
.ank vs .scn .....	6
Diese und Jenes.....	6

### Allgemeines

Ein ganz wichtiger Faktor beim Spiel: Ruhe bewahren. Auch wenn 20 Mann protestieren oder mal ein Adelige das Weite sucht – sehen Sie sich in Ruhe an woran es liegt und stellen Sie es ab. Dabei muss man hinnehmen, dass eine Reaktion eine Weile auf sich warten lässt. Halten Sie eine Vorratswirtschaft im Gange, insbesondere Nahrungsmittel sollten in größeren Mengen vorhanden sein. Soll heißen: Pro gehobenem Haushalt 1200 Einheiten. Dies gilt insbesondere dann, wenn Sie Truppen brauchen. Die Jungs haben ziemlichen Appetit.

### Was baue ich als erstes?

Im Prinzip sind wir nach folgendem Schema immer gut gefahren: Palast, 4 Adelige, 1 Priester, 1 Schule, 2 Künstler, 20 Bauern, 2 Mauerer, 2 Ziegelmacher, 1 Papyrusmacher, 2 Mattenmacher, 2 Korbmacher, 2 Leinenweber, 2 Töpfereien, 6 Luxusläden, 8 Dienerhütten(!). Hierbei je einen einfachen Händler in Bauernnähe aufstellen. Die erste Verbesserung des Palastes anordnen: Wandbilder. Den Priester abstellen für den Schulunterricht. Wenn der Unterricht läuft, die nächste Priesterwohnung errichten: medizinische Versorgung, 1 Apotheke, 1 Krankenhaus. Dann 4 weitere Adelige, 12 Bauern, 2 Künstler und ein Gerichtsgebäude, 4 weitere einfache Händler in der Nähe der adeligen Behausungen. Weltkarte auf gebührenfreie Händler prüfen. Sollten zu diesem Zeitpunkt bereits mehr Bauern vorhanden sein als durch Adelige "betreut" werden können – einfach ignorieren. Zu diesem Zeitpunkt sind auch Proteste der Einwohner unwichtig – das spielt sich ein. Sobald das Krankenhaus steht, 6 weitere Ziegelmacher, 4 Mauerer. Die nächste Palastverbesserung: Mauer. Wenn dann genügend Material für 4 Schreine und zwei Tempel vorhanden ist, diese samt einer Priesterwohnung zur Götterbearbeitung aufstellen. Immer mal wieder nachsehen, ob weitere Bauern "gepflanzt" werden können. 2 Mastabas aufstellen und dem Pharao zuordnen, dann erste den zuständigen Priester samt Einbalsamierungshaus, dann 4 weitere Mastabas. Nun den ersten Schreiber in der Nähe der Bauern platzieren und zur Steuerschätzung abstellen.

Von hier ab muss man sich dann an den Erfordernissen der Spielziele orientieren.

### Wie schnell muss ich ‚arbeiten‘ ?

Generell kann man recht gemütlich arbeiten. Die mitgelieferten Szenarien bestehen kaum auf die Erledigung von Spielzielen innerhalb einer bestimmten Frist. Bei unseren Szenarien kann das allerdings schon mal vorkommen.

Auch bei der Bedrohung durch kriegerische Nachbarn oder einfach nur Räuber: Keine Panik. In manchen Szenarios kommen zwar in schöner Regelmäßigkeit räuberische Soldaten in die Stadt, allerdings ist der mögliche Schaden eher marginal als das Sie riskieren sollten, Stadtwachen, Soldaten und Kommandeure ohne ausreichende Versorgung anzustellen. Alles in allem sind die Herrschaften nämlich ziemlich hungrig.

### Was kann ich an Rohstoffen abbauen ?

Sie können natürlich Ihre Karte "zu Fuß" nach Möglichkeiten absuchen. Einfacher: Für das Prüfen auf mineralische Rohstoffe platzieren Sie irgendwo die Wohnstätte eines Aufsehers. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Baustelle und Sie können bequem ablesen, zu welchen Arbeiten der Aufseher abgestellt bzw. was abgebaut werden kann. Anschließend löschen Sie die Baustelle wieder.

### Wo finde ich diese Rohstoffe ?

Die kleinen weißen Pixel auf der Miniaturkarte stellen Rohstoffquellen mineralischer Art und die grünen Pixel biologische da. Steinbrüche sind beim Suchen aus der Vogelperspektive in der Regel in den bergigen Wüstenregionen zu finden. Das liebe Gold und auch alle anderen Mineralien finden Sie in "vorgebohrten" Bergwerken.

### Wann wird was abgebaut?

Alle Rohstoffe werden im Grunde nach Bedarf abgebaut. Wenn Sie zum Beispiel einen Basaltsteinbruch haben und den Abbauauftrag erteilen, werden maximal 4 Statuen abgebaut. Ein Vorrat wird nicht angelegt. Obelisken und Stelen werden nur bei Bedarf gebrochen. Edelsteine und Metalle in geringen Mengen auf Vorrat. Kalksteine bilden eine Ausnahme. Wie die Geistesgestörten werden diese Blöcke abgebaut. Die Arbeiter sind nicht zu stoppen. Auch wenn Sie den Aufseher abziehen werden erst noch alle bis dato gebrochenen Steine aus dem Steinbruch gezerrt.

### Wie viele Lehmziegelmacher brauche ich?

In der Anfangsphase brauchen Sie etliche dieser Handwerker, denn fast alle Dienstgebäude werden aus Lehmziegeln errichtet. Wie oben erläutert, stellen wir anfangs 8 Lehmziegelmacher und 6 Mauerer auf die Karte. Die Lehmziegelmacher in die Nähe von Wasser, denn dort sind in der Regel Lehm und Reet zu finden, die Mauerer eher in der Stadt, so auf halben Weg zwischen Baustelle und Material.

### Was wird von den Maurern zuerst gebaut?

Das was der Lagerstelle der Ziegel am nächsten ist. Die Mauerer arbeiten nicht nach Auftragseingang sondern nach dem kürzesten Weg. In der Anfangszeit ist es also notwendig, die Bauaufträge nacheinander zu erteilen. Dummerweise rennen die Herren auch mit 2 Ziegeln quer durch die Botanik, obwohl sie maximal 10 Steine transportieren könnten.

### Welche Qualität haben die verschiedenen religiösen Stätten?

Alle Kultstätten sind nach dem Bau und der Weihung durch einen Priester "betriebsbereit". Richtig nutzbar sind sie aber erst nach der Bestückung mit einer Statue.

Für alle Tempel gilt: ein Priester muss sie "weihen" und gelegentlich zur religiösen Unterweisung anwesend sein. Dutzende von Schreinen, zum Beispiel ohne einen Priester, bringen nichts. Statuen für Tempel sind nicht umgehend erforderlich. Ein Kulttempel bringt einen wirklichen Vorteil erst, wenn die adeligen Einwohner schon fast alles haben.

### Wann brauche ich Soldaten?

Eigentlich erst, wenn sich die Notwendigkeit ergibt. Da ein direkter Angriff auf die Stadt durch eine Armee nicht vorgesehen ist, braucht man Stadtwachen beispielsweise nur bei gelegentlichen Überfällen durch Räuber. Ist eine solche Bedrohung nicht in Sicht, reicht für die Anforderungen der Stadtbewohner die Errichtung eines Gerichtsgebäudes völlig aus.

### Welche Waffen brauche ich?

Grundsätzlich reichen für die Stadtwachen die Produkte der Waffenschmieden für Rüstungen und Waffen aus. Diese werden aus Leder und Akazienholz hergestellt, die zu den natürlichen Stadtressourcen gehören – jedenfalls meistens. Für Eroberungen oder andere militärische Aufgaben müssen gelegentlich Streitwagen oder Kopheshes hergestellt werden. Bedenken Sie hierbei, dass Waffen nur beim Produzenten gelagert werden.

### Wie viele Häfen brauche ich?

Wir haben bisher keine Karte entdeckt, in der mehr als 3 Häfen notwendig gewesen wären. Auch die Positionierung ist zweitrangig – außer, dass die Landestelle an der Stadtseite liegen sollte. Wichtiger ist die Positionierung der Warenlager.

### Wo baue ich Warenlager?

Die Lager für allgemeine Importgüter wie Edelsteine oder Statuen setzen sie beliebig. Steinlager für den Pyramidenbau in der unmittelbaren Nähe der Baustelle. Den Transport vom Hafen zum Warenlager übernehmen nämlich die Lieferanten mit jeder Menge Arbeitern.

Kupfer und Zinn dienen meist der Waffenherstellung und werden entsprechend bei den Waffenschmieden gelagert. Holz wird entweder bei der Werft (für Yachten) oder den Waffenschmieden (für Streitwagen) gelagert.

Was im entsprechenden Lager gestaut wird, legen Sie mit dem bekannten Rechtsklick auf die Lagerstätte fest: Hierbei werden aber nicht die Namen der Rohstoffe, sondern die Namen der Städte, aus denen importiert wird, angezeigt. Also nachsehen wer was liefert! Vermeiden Sie aber in jedem Fall die Einstellung, die das Lager für alle Produkte öffnet. Legen Sie für teuer importierte Waren oder Material, das Sie in einer bestimmten Menge benötigen, Reserven fest. Handelskosten werden dann zwar immer geleistet, aber örtliche Handwerker können nicht mehr edle Materialien für ein Ei und Butterbrot erstehen. Besondere Beachtung ist hier auf Zederholz zu richten. Hier müssen Sie von Fall zu Fall die Reserve so steuern, dass der Schiffbauer sich Holz holen kann.

### *Wo positioniere ich das Handelszentrum?*

*Hier stellt sich die Frage nach den Handelswegen - Land, Wasser oder beide ?*

*Ein Handelszentrum für die Landhändler sollte an zentraler Stelle der Stadt entstehen, da die Handwerker und die Adeligen Ihrer Stadt direkt einkaufen. Ein weiteres Zentrum kann am Fluss errichtet werden, inkl. Kai. Im Allgemeinen hat sich nach unserer Erfahrung ein Handelszentrum an zentraler Stelle als ausreichend für jeden Handel bewährt.*

*Manchmal kann es sinnvoll sein, sich sehr früh mit den fliegenden Händlern zu befassen. Wenn zum Beispiel die Rohstoffe für die eigenen Luxushandwerker knapp bemessen sind, liefern die fliegenden Händler durchaus genügend zusätzliche Luxuswaren, bis eventuell erforderliche Rohstoffe beschafft werden können oder die örtlichen Handwerker ausreichende Mengen produzieren.*

### *Warenabladestelle-Warenlagerbereich?*

*Ein feiner Unterschied. Einen Warenlagerbereich bekommen Sie automatisch beim Bau des Palastes und direkt an Minen für Smaragde, Türkise, Gold etc.. Bauen können Sie ein solches Lager nicht. Dafür haben Sie die Warenabladestelle, die Sie einzelnen Lieferanten zuordnen können. Was Sie auch tun sollten denn das erleichtert die Übersicht. In jedem Falle sollten Sie einen Lagerbereich als "Beliebige Stätte" bestehen lassen, den in manchen Szenarien werden hier Geschenke abgeladen.*

### *Wie oft muss ich Feste abhalten?*

*Auch hier waren wir eher geizig. Mastabas, Statuen und Monumente sichern ein gutes Prestige eher als Feste. So unser Eindruck. Andererseits sind regelmäßige Feten nach der Ernte ein Mittel zur Festigung der "Moral". Zu Anfang des Spiels wird die dafür erforderliche Nahrung knapp sein, später im Spiel sollte man aber durchaus mal ein Fest anordnen - und nicht nur für die Herren Götter, sondern auch für sich selbst.*

*Wichtig: Legen Sie ein Fest immer kurz vor Ende der Shemu (Ernte) fest. Während der Pflanzzeit sind die Herrschaften sonst auf Fete und nicht bei der Arbeit!*

### *Wie verliere ich Prestige?*

*Als erstes, wenn Sie für sich selber die Grabstelle vergessen haben. Sei es eine Mastaba oder eine Pyramide - halten Sie immer nach Möglichkeit zwei leere Plätze in Vorrat. Gelegentlich sterben zwei Pharaonen direkt hintereinander. Des Weiteren verlieren Sie bei jedem Tod Ansehenspunkte - als junger Pharao müssen Sie sich dann ja erstmal bewähren. Im Übrigen hält der Minuseintrag für eine fehlende Grabstelle lange an. Je später im Spiel desto höher sind diese "Abstriche" an Ihrem Glanz. Verlorene Schlachten sind auch nicht gerade förderlich. Auch sind in manchen Szenarien die für Ihre Leistungen errichteten Propagandabauten - Obelisken beispielsweise - so angelegt, dass sie im Laufe der Zeit immer weniger Wert werden. Dies gilt auch für alle anderen Prestigebauten. Grundsatz: Ständig irgendwelche kleinen Statuen im Bau haben, um Wertverluste auszugleichen.*

### *Wie erhöhe ich mein Prestige?*

*Durch die bekannten Maßnahmen: große Pyramiden - aber auch kleine - bringen das meiste. Aber auch jede Statue und jeder Propagandabau hilft. Aber - Letztere verlieren nach der Errichtung kontinuierlich an Prestigewert bis zu einem vom Szenariodesigner festgelegten Wert.*

*Im Spiel selbst wird auf der Worldlevelkarte oben rechts neben dem stilisierten Pharaonenkopf der zu erlangende Prestigewert bei Aktivierung des angezeigten Objektes angegeben. So sind meistens Expeditionen - wenn denn vorgesehen - ein gutes Mittel zur Prestigeförderung.*

*Nicht angezeigt wird, ob die Durchführung einer Expedition oder auch die Öffnung eines Handelsweges die Möglichkeit zu einem Propagandabau birgt. Wenn dem aber so ist: großer Obelisk = mehr Punkte als kleiner Obelisk bzw. Stele = mehr Punkte als kleine Stele.*

### *Schreiber ?*

*Im Prinzip kann man ohne Schreiber auskommen. Ansonsten gibt es drei Tätigkeitsfelder:*

*Zölle kassieren, Handelsbörse betreiben, Felder zählen.*

*Die ersten beiden Aufgaben sind nett, mehr nicht. Sie bringen der "Staatskasse" kaum etwas ein. Anders die Steuererhebung. Man braucht für das korrekte Zählen der Felder für ca. 25 - 30 Felder einen Schreiber, um alles zu erfassen. Minimum sollte ein Schreiber für 50 Felder sein, um eine Ergebnis von 75 % zu erzielen. Wichtig ist, die Herren dicht an die Feldgebiete zu platzieren.*

Was das bringt ? Ohne Schreiber braucht man für 4000 Nahrungseinheiten vielleicht 100 Farmer, mit - in diesem Fall 4 Schreibern - erreicht man das Gleiche schon mit 60.

### Aufseher ?

Diese Herren brauchen Sie immer: Grundsätzlich sind Aufseher und mit ihnen Arbeiter erforderlich für alle Großbaustellen und den Rohstoffabbau. Aufseher sollen den Einsatz der Arbeiter steuern, was allerdings nach unserem Verständnis nicht gelingt. So gibt es keine Möglichkeit, Arbeitergruppen an einen Aufseher zu binden und somit zum Beispiel den kontinuierlichen Abbau von Rohstoffen zu organisieren – z.B. 6 Mann bauen Gold ab, 10 Mann Kupfer, 4 sind die Bauabteilung. Alle Arbeiter gehen dorthin arbeiten wo es ihnen passt. Oft bleibt nur die Möglichkeit, alle Aufseher für eine Arbeit einzuteilen, so dass alle Arbeiter ebenfalls zugeordnet werden.

### Kommandanten?

Die Herren dieser Abteilung haben drei Aufgaben: Stadtwachenausbildung, Organisation usw. für die Armee und die Marine.

Ob und wie viele Befehlshaber man braucht, hängt natürlich vom Auftrag des Szenarios ab. Eine Stadtwache macht sich immer gut, wie oben bereits erwähnt, und ist auch ein Faktor für die Zufriedenheit der Einwohner (ebenso wie das Gerichtsgebäude!).

Rund 30 Soldaten benötigen einen Kommandeur, um erfolgreich in den Krieg zu ziehen. Wenn der Feind nur per Schiff erreicht werden kann, brauchen Sie außerdem einen Marinekommandanten, also einen Kapitän, und natürlich ein Schiff aus Zedernholz. Sobald Sie einen Marinekommandanten "ernennen", wird automatisch ein Schiff gebaut.

### Priester?

Alles in allem richtet sich der Bedarf an Priestern nach der Stadtgröße und der Lage der verschiedenen Arbeitsstätten wie Tempel, Schulen, Hospitäler und Begräbnisstätten. Bei Spielbeginn haben Sie je nach ausgewählter Schwierigkeitsstufe 4 oder 3 Beamten-/Priesterposten in Ihrer "Prestigeanzeige" zur Verfügung. Beginnen Sie in jedem Falle mit einem Priester, den Sie ausschließlich für die Ausbildung einteilen. Natürlich brauchen Sie eine Schule dazu.

Wenn nun der erste Schüler ausgebildet ist, errichten Sie das nächste Priester "Wohnheim" und weisen diesem die Gesundheitsfürsorge zu, wozu Sie auch ein Hospital brauchen - nur eine Apotheke reicht nicht. Bauen Sie dann Schreine - 4 reichen zunächst aus (Re, Horus, Isis, Osiris) - und einen Tempel für den Stadtgott (Schutzgott).

Dann weisen Sie dem nächsten Priester die religiösen Arbeiten zu. Den Letzteren ordnen Sie dem Totenkult zu, aber erst, wenn wenigstens 6 Mastabas stehen. Also nicht gleich 20 Stück, fangen Sie mit 2 Einheiten für den Pharaon an, dann 4 Stück für die gehobenen Einwohner und dann regelmäßig weitere bis die "Nachfrage" sinkt. Theoretisch möglich ist auch eine Version, alle notwendigen Arbeitsstätten für Priester zu bauen und zwei Priestern alle sozialen Dienste zuzuweisen. Dies reicht aber bei größeren Städten keinesfalls aus.

### Schiffe?

Neben der Tatsache, dass der Schiffbauer Zedernholz benötigt, um irgendwelche Schiffe zu bauen, muss man noch ein paar Dinge im Auge haben.

Als erstes wird für jede Barkenanlegestelle auf der Karte eine Barke gebaut. Erst dann wird mit dem Bau von Yachten begonnen. Weiterhin beginnt die Werft mit dem Bau von Kriegsschiffen immer erst, wenn ein Marinekommandeur zur Verfügung steht.

Da Zedernholz auch bei den anderen Handwerker beliebt ist, sollte man grundsätzlich den Warenablageplatz für den Zedernholzlieferanten gleich bei der Werft einrichten oder bei den Streitwagenbauern – wenn erforderlich. Ist die Liefermenge zudem klein - 5 Stück zum Beispiel - empfiehlt sich eine Reserve von 20 Einheiten festzuschreiben, dann 15 Stück freizugeben, und sobald der Schiffbauer sie hat, wieder 20 Einheiten anzusammeln.

### Probleme

Die im Verwaltungsbericht angezeigte Liste der Probleme ist in ihren Abstufungen als eine Hinweissammlung zu sehen. Solange dort nicht das Wort "Erhebliche" auftaucht oder nach 20 Jahren bei manchen Positionen noch immer "keine Dienste" verfügbar sind, ist dies kein Hinweis auf wirkliche Schwierigkeiten. Zum Beispiel ist es uns fast nie gelungen, die religiösen "Probleme" in den Griff zu bekommen, selbst wenn die Stadt mit Tempeln

*und Priestern zugemauert war. Auch die gelegentlichen Schwierigkeiten mit der Belustigung der gehobenen Gesellschaft mittels Yachten ist ein marginales Problem. Vermeiden Sie aber in jedem Fall die Anzeige von "keine Dienste verfügbar".*

### *Stadtmauern*

*Nett anzusehen, hilfreich schon als Baustelle, gelegentlich völlig sinnlos. Meist sind Mauern rund um eine Stadt nicht machbar, da es viel zu viele "Baulöcher" aufgrund von Terrainproblemen gibt. Eine Mauer rund um eine Kasernenanlage macht sich gut, allerdings benutzen die im Inneren der Anlage lebenden nicht immer vorhandene Tore, wenn ein anderer Weg kürzer ist. Ansonsten ist bereits die Baustelle für die Spielfiguren schon ein massives Hindernis. Für die Sicherheit hat das keinen Wert, da ja ein Angriff auf die Stadt mit ernstzunehmenden Truppen nicht zu befürchten ist.*

### *.ank vs .scn*

*Man kann die gespeicherten Spielstände durch Änderung des Dateityps für den Editor lesbar machen, wenn auch mit Einschränkungen. Diese Sache ist für Entwickler von Szenarien eine nette Sache, um den einen oder anderen Fehler auszuspielen.*

*Für den Spieler ist diese Methode nicht geeignet – also eine Save umbenennen, bearbeiten, wieder umbenennen und siegreich sein -, denn es werden einige Elemente im Spiel "demoliert". Unfertige Gebäude sind und bleiben unfertig, werden aber bewohnt, Soldaten, eben ausgebildet, sind verschwunden, Handelsbeziehungen sind nicht mehr existent.*

### *Diese und Jenes*

*Wenn Sie eine einzelne Spielfigur markieren und die Umschalttaste gedrückt halten, wird dessen aktuelle Position und das von dieser Figur angepeilte Ziel mittels eines weißen "Gummiband" verbunden und angezeigt – Luftlinie allerdings.*

*Sollten gelegentlich in der Nähe des Palastes Maultiere – wild auf der Stelle trampelnd – herumstehen, handelt es sich meistens um Transporttiere eines Handelspartners, die auf das Tauschgut warten. Wenn Sie aber nach Ablauf eines Jahres nichts bekommen, ziehen sie ab, kommen aber erst zwei Jahre später wieder.*

*Wenn in der Nähe des Handelszentrums Händler ohne Unterbrechung wild in der Gegend herum gestikulieren und mancher Händler nach Prüfung der einzelnen Figuren mehrfach anwesend ist – das ist ein Programmfehler.*

*Achten Sie beim Bau von Mastabas auf einen Abstand zwischen den Bauwerken. Mastabas, deren Eingang nicht frei zugänglich ist, werden nicht benutzt.*

©citybuilders 2004 - 2015

*Dieser Text ist kein vom Hersteller des Spiels <Children of the Nile> autorisiertes Hilfsmittel, Zusatz- oder Erweiterungsprogramm für das Spiel <Children of the Nile>. Das Programm wurde als Fanprojekt ohne Unterstützung oder Wissen des Spielherstellers erstellt, basiert aber auf Veröffentlichungen in den Foren und offiziellen Verlautbarungsorganen des Spieleherstellers. Die Angaben und Arbeitsanweisungen werden ohne Gewähr auf Richtigkeit, Vollständigkeit oder Funktionsfähigkeit erteilt und stellen nur Vorschläge da, die wir nach bestem Wissen erarbeitet haben. Es wird keinerlei Haftung für jedweden Schaden der aus der Anwendung der hier gemachten Angaben entsteht übernommen. Alle genannten Markennamen oder Markenhinweise sind Eigentum der jeweiligen Markeninhaber*