



Handbuch

Ausgabe: 2009.0

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Allgemeines.....	4
Spielziel.....	4
Oberfläche.....	4
Rohstoffbereich.....	4
Stadtinfobereich	4
Newsbereich	4
Menü- und Hilfeknopf.....	5
Minikarte	5
Dialogbereich	5
Menüsymbole	5
Grundlagen	6
.....	6
Navigation	6
Verschieben der Ansicht	6
Das Kartenpanel	6
Markieren	6
...durch anklicken	6
...durch Rahmenziehen	7
Schiffssteuerung	7
Bewegung	7
Gründung einer Siedlung	8
Verladen von Waren	8
Handel mit Waren	9
Bauen	9
Kosten	9
Gebäude.....	10
Siedlerstufe I - Seeleute.....	10
Dienste.....	10
Außenposten.....	10
Lagerzelt.....	10
Signalfeuer.....	10
Sonnensegel.....	10
Unterkünfte.....	11
Zelt.....	11
Betriebe.....	11
Weber.....	11
Holzfäller.....	11
Hirte.....	11
Fischer.....	11
Militär.....	11
Ausguck.....	11
Infrastruktur.....	12
Pfad.....	12
Einheiten	12
Spielerschiff	12
Unabhängige Einheiten	12
Freie Händler	13
Tastenkürzel	13

Einleitung

Herzlich willkommen zur ersten spielbaren Demo von Unknown Horizons. Unknown Horizons ist ein Spiel, das sich an die erfolgreiche Anno-Reihe von Sunflowers/Ubisoft anlehnt aber auch völlig neue Konzepte in dieses Genre einbringt.

Das Spiel wird von einigen Freiwilligen in ihrer Freizeit entwickelt. Wir sind keine Profis sondern machen das alles als Hobby und werden dafür auch nicht bezahlt. Warum wir das machen: Wir lernen etwas dabei und Ihr habt Euren Spaß beim Spielen - hoffen wir jedenfalls.

Unknown Horizons ist eine OpenSource-Anwendung. Das bedeutet, dass jeder den Quellcode, also die Anweisungen an den Computer, wie Unknown Horizons funktioniert und aussehen soll, einsehen und verändern darf. Daher ist jeder herzlich eingeladen, uns zu unterstützen und dem Team beizutreten. Nähere Informationen dazu findest Du auf der [Hauptseite](#) im Menü „Entwickler“.

Unknown Horizons ist und bleibt außerdem kostenlos. Das bedeutet, dass Du das Spiel überall kostenlos und legal herunterladen und spielen kannst. Weiterhin ist es sogar ausdrücklich erwünscht, dass Du das Spiel nach Belieben kopierst und verteilst oder öffentlich vorstellen darfst, solange Du Dich an [diese Regeln](#) hältst.

Bedenke bitte, dass wir Dir nicht garantieren können, dass alles funktioniert. Der Funktionsumfang dieser ersten Demo-Version ist noch extrem beschränkt. Wir wären für fachkundige Hilfe sehr dankbar. Bei Problemen kannst Du Dich gerne an unser [Forum](#) wenden oder Du besuchst unseren [Chatroom](#).

Im Folgenden findest Du nun eine Bedienungsanleitung, die allerdings wie alles Andere auch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Falls Du Fehler findest, kannst Du dich gerne an das Team wenden.

Wir, das Unknown Horizons-Team, wünschen Dir nun viel Spaß beim Spielen dieser zweiten Demo.

Allgemeines

Spielziel

Das Spielziel in Unknown Horizons ist es, eine Inselwelt zu besiedeln und mit dem Aufbau einer Kolonie möglichst viel Geld zu verdienen. Dieses Ziel erreicht man durch den Aufbau der eigenen Stadt, dem Handel mit dem freien Händler oder mit den Mitspielern, sowie Krieg.

Oberfläche

Die Benutzeroberfläche von Unknown Horizons besteht im Grunde genommen aus dem Hauptbildschirm und folgenden Elementen, von oben links im Uhrzeigersinn angeordnet:

Rohstoffbereich

Das inselweite Lager



In diesem Bereich werden alle Habseligkeiten der aktuellen Insel angezeigt. Die Anzeige erscheint ausschließlich dann, wenn sich der Mauszeiger oberhalb der Insel befindet und die Insel in eigenem Besitz liegt. Die Goldanzeige erscheint global immer - unabhängig ob eine Insel aktiv ist oder nicht. Die Goldvorräte sind außerdem von Inseln unabhängig und überall gleich.

Stadtfobereich

Stadtinformation



In diesem Bereich finden sich alle wichtigen Informationen zur aktuell gewählten Stadt. Hier wird neben dem Spielerwappen auch die Einwohnerzahl der Stadt sowie deren Name angezeigt.

Newsbereich

Mitteilung über Stadtgründung



In diesem Bereich werden alle wichtigen Informationen über das Spielgeschehen gesammelt. Wenn die Nachricht mit dem Mauszeiger überfahren wird, erscheint ein erklärender Text darunter. Durch das Anklicken der Nachricht springt die Ansicht an den Ort des Geschehens. Die Nachrichten verschwinden nach einer bestimmten Zeit automatisch wieder. Falls mehr als vier Nachrichten aktuell sind, kann man durch die Nachrichten schalten, indem man die beiden kleinen Knöpfe links und rechts neben den Nachrichten betätigt.



Menü- und Hilfeknopf

Mit diesem Knopf kann das Menü geöffnet werden. Parallel dazu kann das Spielmenü auch jederzeit mit der Escape-Taste aufgerufen werden. Innerhalb dieses Menüs lässt sich ein Spielstand laden, speichern oder man kann ins Hauptmenü zurückkehren.

Daneben befindet sich noch ein goldenes Fragezeichen. Durch einen Klick darauf wird die Tastaturübersicht eingeblendet.

Minikarte

Das Kartenpanel

Die Minikarte wird von ein paar Knöpfen umgeben. Diese dienen zum vergrößern, verkleinern und drehen der Ansicht. Mit dem Fernrohr kann die Minikarte ausgeblendet werden. Nähere Informationen dazu finden sich im Abschnitt „[Das Kartenpanel](#)“.



Dialogbereich

Dieser Bereich kann je nach Zustand und Markierung sehr unterschiedlich aussehen. An dieser Stelle in der unteren Bildschirmmitte werden alle wichtigen Informationen geladen. Dazu zählen das Baumenü, diverse Informationstafeln zu gegenwärtig ausgewählten Objekten wie Schiffen oder Gebäuden sowie das Austauschmenü zwischen Schiffen und dem Kontor. Die Dialoge lassen sich ausblenden, indem man innerhalb der Spielkarte auf eine beliebige leere Stelle (z.B. Wasser oder Wiese) mit der linken Maustaste klickt.

Menüsymbole

Steuerbereich

In diesem Bereich befinden sich alle wichtigen Schaltsymbole. Dazu zählen das Bausymbol (Werkzeug) sowie das Diplomatiesymbol (Dokument). Durch das Anklicken eines dieser Symbole öffnet sich das dazugehörige Menü im Dialogbereich.



Grundlagen

Navigation

In diesem Abschnitt geht es um das Navigieren auf der Karte. Dazu zählt das Verschieben, Zoomen und Rotieren der Ansicht.

Verschieben der Ansicht

Zum Verschieben der aktuellen Ansicht gibt es zwei Möglichkeiten. Zum Einen können die vier Pfeiltasten verwendet werden, um die Ansicht in die gewählte Richtung zu verschieben. Zum Anderen ist es möglich, durch eine Berührung des Bildschirmrands mit dem Mauszeiger eine Bewegung in die jeweilige Richtung durchzuführen.

Das Kartenpanel

Das Kartenpanel unten rechts

Mit Hilfe dieses Panels kann die Karte gedreht und gezoomt werden. Die beiden Lupen dienen dem vergrößern („+“) und verkleinern („-“) der Ansicht. Mit den beiden Kompassen kann die Ansicht rotiert werden. Die Sanduhren dienen dem Ändern der Speilgeschwindigkeit. Die Minikarte ist aktuell noch nicht in Betrieb und kann mit dem Fernrohr versteckt werden. Die vier Steuerungssymbole werden dadurch weiter unten platziert.



Markieren

Es gibt in Unknown Horizons zwei verschiedene Möglichkeiten, etwas zu markieren.

...durch anklicken

Durch ein einfaches Anklicken eines Objekts wird dieses markiert.

...durch Rahmenziehen

Markierrahmen

Wenn man mit der linken Maustaste an eine beliebige Stelle klickt und diese dann gedrückt hält, kann man einen Rahmen ziehen. Sobald man die Taste loslässt, werden alle Einheiten innerhalb des markierten Bereiches gemeinsam markiert.

Eine Ausnahme bilden hier Gebäude aller Art. Bei Gebäuden ist die Markierung nur gültig, wenn sich nur ein Gebäude im Rahmen befindet. Befinden sich mehrere Gebäude innerhalb der Markierung wird nach dem loslassen der Taste nichts markiert. Außerdem gilt, dass bewegliche Einheiten Gebäuden immer vorgezogen werden. Befindet sich also z.B. ein Schiff und der Kontor innerhalb



der Markierung, wird das Schiff markiert.

Schiffssteuerung

Dieser Abschnitt beschreibt, wie man mit dem Schiff navigiert.

Bewegung

Um ein Schiff zu bewegen, muss es zunächst markiert werden. Dazu genügt ein Linksklick auf das Schiff. Daraufhin wird das Schiff weiß umrandet und über der Abbildung erscheint ein grüner Balken, der die Energie anzeigt. Um die Markierung wieder aufzuheben, genügt ein Linksklick außerhalb des Schiffes oder auf ein anderes Objekt.

Mit einem Rechtsklick auf eine beliebige Stelle im tiefen Wasser (dunkelblau) lässt sich das Schiff bewegen. Direkt nach dem Klick erscheint eine Zielmarkierung in Form einer Boje. Das Schiff fährt dann auf dem schnellsten Weg zu dieser Markierung.

In der unteren Bildschirmmitte erscheint beim Markieren außerdem ein Informationsfenster. Dieses Infopanel besteht aus zwei verschiedenen Ansichten, die sich mit den Goldenen Kugeln am Rand durchschalten lassen.

Schiffsinfo Tab 1

Das erste Tab dient in diesem Fall der Statusinformation. Neben einem Bild des Schiffes befindet sich hier der Schiffsname sowie eine prozentuale Statusanzeige. Mit dem Knopf in der rechten unteren Ecke lässt sich eine neue Siedlung gründen, wenn das Schiff in Reichweite einer geeigneten Küste ist.



Schiffsinfo Tab 2

Das zweite Tab, zu erreichen über die untere goldene Kugel, zeigt den aktuellen Ladezustand des Schiffes an. Jedes Laderaum kann maximal fünfzig Einheiten einer beliebigen Ware aufnehmen. Der grüne Balken neben den einzelnen Waren zeigt prozentual an, wie voll der aktuell ausgewählte Laderaum ist. Durch einen Klick auf die Holzkiste öffnet sich der Warenaustausch-Dialog. Mit diesem Dialog lassen sich Waren zwischen Kontor und Schiff tauschen bzw. handeln. Die Funktion dieses Dialogs wird an einer anderen Stelle genau erklärt.



Gründung einer Siedlung

Um eine neue Siedlung zu gründen, bedarf es einiger Voraussetzungen. Zunächst müssen sich im Schiff genügend Werkzeuge und Bauholz befinden. Außerdem muss das Schiff in Reichweite einer Küste liegen. Um die Siedlung zu errichten, klickt man im Schiffsinfo-Dialog im ersten Tab auf das passende Bausymbol und baut dann den Kontor wie jedes andere Gebäude.

Eine neue Siedlung entsteht



Sobald der Knopf zum Gründen einer neuen Siedlung betätigt wurde, erscheint um das Schiff ein aufgehellter Bereich, der anzeigt, wo eine Siedlung gegründet werden kann. Innerhalb dieses Radius kann der Kontor an einer beliebigen Stelle errichtet werden. Ein Kontor muss immer am Strand gebaut werden. Ist der Bauplatz ungeeignet, erscheint das Geisterbild in roter Farbe, ansonsten weiß. Um das Gebäude endgültig zu errichten, genügt ein Linksklick an die Stelle.

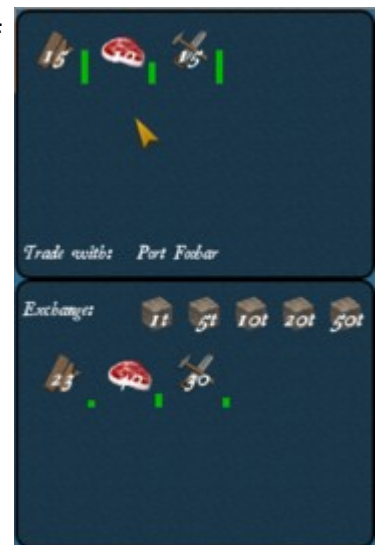
Verladen von Waren

Bevor man auf der Insel Gebäude errichten kann, müssen zunächst Waren aus den Lagerräumen des Schiffes an Land geschafft werden. Dadurch werden die Materialien vom Schiff in das Kontor transferiert. Um Waren zu verladen, markiert man das gewünschte Schiff und daraufhin das zweite Tab. Der Verlademodus wird per Klick auf die Holzkiste gestartet.

Warenaustauschdialog

Der Warenaustauschdialog besteht aus zwei Teilen. Der obere Teil stellt das Lager der Stadt dar, während der untere Teil das Lager des Schiffes repräsentiert. Auch hier zeigen wieder grüne Balken am Rand der Ware an, wie voll das Lager prozentual ist. Im Gegensatz zum Schiffslager kann das Lagerhaus allerdings nur 30 Einheiten je Ware aufnehmen. In „Trade with:“ wird die aktuelle Zielsiedlung angezeigt. Darunter lässt sich mit „Exchange:“ einstellen, wie viele Wareneinheiten letztendlich per Klick ausgetauscht werden.

Um Waren zu tauschen, klickt man wahlweise auf dem Schiff oder im Lagerhaus auf die jeweilige Ware, welche ausgelagert werden soll. Ist das Lagerhaus oder das Schiff voll, so erscheint das Symbol auf der Gegenseite jeweils grau. Es erscheint auch grau, wenn das eigene Lager jeweils leer ist.



Handel mit Waren

das Handelsmenü

Der Handel mit dem Freien Händler läuft über das Branch Office ab, dort kann über das Werkzeugsymbol, das entsprechende Menü ausgewählt werden. Man kann höchstens mit 3 verschiedenen Waren gleichzeitig handeln, die entsprechende Ware wählt man über ein Klick auf ein Fenster aus, legt die Anzahl über den Schieberegler fest und danach bestimmt man über das Warensymbol mit dem kleinen Pfeil ob diese Ware gekauft oder verkauft werden soll.



Bauen

Tab: Companies

Sobald sich genügend Waren im Kontor befinden, lassen sich Gebäude errichten. Um in den Baumodus zu wechseln, muss man auf der Linken Seite des Bildschirms auf das Bausymbol klicken oder die U-Taste betätigen.

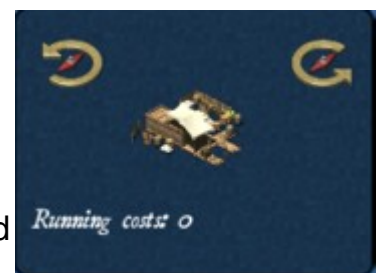


Das Baumenü besteht aus sechs Tabs. Eine umfangreiche Liste aller möglicher Gebäude befindet sich im Abschnitt Einheiten. Innerhalb der Reiter befinden sich nach Funktion geordnet folgende Gebäudetypen:

- **Services:** Wichtige öffentliche Gebäude wie das Lagerhaus oder die Kirche
- **Residents:** Wohngebäude
- **Companies:** Herstellende und weiterverarbeitende Betriebe
- **Military:** Kasernen und Stadtverteidigung
- **Infrastructural:** Straßen, Brücken usw.
- **Specials and Gifts:** Spezialgebäude und Geschenke der Bürger

Pfeile um ein Gebäude zu drehen

Um ein Gebäude zu errichten, muss zunächst der zugehörige Knopf im Menü ausgewählt werden. Daraufhin kann das Gebäude wie der Kontor gedreht und platziert werden, dies geschieht entweder über die Angezeigten Pfeile im Menü, oder in dem man die , und . Tasten benutzt. Wird das Geisterbild rot dargestellt, ist der Bau an dieser Stelle nicht möglich oder es fehlen Rohstoffe. Durch einen Linksklick an die Stelle wird das Gebäude platziert.



Kosten

Rohstoffabzug

Wie viele Rohstoffe ein Gebäude kostet, wird unterhalb der Ist-Rohstoffe angezeigt. Nach dem Bauen werden die Rohstoffe dem Lager abgezogen und die untere Zeile verschwindet wieder.



Gebäude

Im Folgenden sind alle in OpenAnno verfügbaren Gebäude nach Siedlerstufe geordnet aufgelistet und beschrieben. Noch gibt es einige Gebäude, die noch nicht integriert sind, diese sind hier deshalb auch nicht aufgeführt.

Siedlerstufe I - Seeleute

Dies ist die erste Siedlerstufe. In dieser Siedlerstufe leben alle Bewohner der Stadt in einfachen Zelten oder Holzverschlägen. Die Bürger sind mit einer einfachen Gebetsstätte, etwas zu Essen und Stoffen zu Frieden, aus denen sie sich selbst einfache Kleidung nähen.

Dienste

Außenposten

Der Außenposten stellt das Kontor dar. Dieses Gebäude dient als Anlaufpunkt für Schiffe und verwaltet die ganze Insel. Außerdem befindet sich hier das Hauptlager.



Lagerzelt

Im Lagerzelt können alle möglichen Produkte und Rohstoffe gelagert werden. Dieses Gebäude bietet sich vor allen Dingen dann an, wenn das Hauptlager zu weit entfernt von einem Betrieb ist oder über zu wenige Karren verfügt.



Hauptplatz

Hier werden die Einwohner mit Waren versorgt.



Signalfeuer

Das Signalfeuer ist von weit hin sichtbar und geleitet den Schiffen den Weg zum eigenen Hafen.



Sonnensegel

Unter diesem Sonnensegel hat der Pfarrer des Dorfes eine kleine Kapelle eingerichtet, die ein Dorf mit einfachen Glaubensansprüchen versorgt.



Unterkünfte

Zelt

Deine Siedler leben in Zelten und bringen dort ihr tägliches Leben zu. Sie verlangen als Gegenleistung für ihre Arbeit jedoch Nahrung, Stoffe und einen Ort, um ihren Glauben auszuleben.



Betriebe

Weber

Der Weber holt sich frische Wolle von den Schäfern ab und stellt daraus Stoffe her, aus denen sich die Bürger einfache Kleidung schneiden.



Holzfäller

Der Holzfäller als Mann für's Grobe sägt Baumstämme in tragbare Stücke, um diese als Baumaterial verwenden zu können.



Hirte

Der Schafhirte hegt seine Tiere, um ausreichend Nahrung und Wolle für die Siedlung herzustellen.



Fischer

Der Fischer fährt mit seinem Boot hinaus auf die See, um die benötigte Nahrung für die Bürger zu beschaffen.



Militär

Ausguck

Der Ausguck sorgt für Überblick und herannahende Feinde werden schnell entdeckt.



Infrastruktur

Pfad

Dieser einfache Trampelpfad kann nur von Fußeinheiten genutzt werden und ist schwer zu passieren. Jedoch läuft keiner gerne durch die Vegetation.



Einheiten

Spielerschiff

Spielerschiff

Dieses Schiff dient dem Gründen einer Siedlung und ist mit allen wichtigen Rohstoffen beladen



Unabhängige Einheiten

Hier werden alle Einheiten vorgestellt, welche *nicht* vom Spieler gesteuert werden können.

der freie Händler

Freie Händler

Der Händler fährt mit seinem Schiff umher und steuert von Zeit zu Zeit die Häfen an. Man kann mit ihm über das Branch Office handeln, jedoch unterliegt dies vollkommen der Willkür des Händlers. Es ist seine Freiheit darüber zu entscheiden ob er einen Handel annimmt oder auch nicht.



Tastenkürzel

Unknown Horizons bringt einige nützliche Tastenkürzel mit sich. Diese lassen sich auch innerhalb des Spieles jederzeit anzeigen, indem man die Taste F1 drückt oder oben rechts auf das Fragezeichen klickt. Alternativ sind sie im Hauptmenü über den Fragezeichen-Knopf oder ebenfalls mit der Taste F1 erreichbar.



- ← = Nach links scrollen
- → = Nach rechts scrollen
- ↑ = Nach oben scrollen
- ↓ = Nach unten scrollen
- F1 = Hilfe anzeigen
- F5 = Schnelles Speichern (Quicksave)
- F9 = Schnelles Laden (Quickload)
- F10 = Konsole ein-/ausschalten
- ESC = Spielmenü anzeigen
- T = Gitternetz ein-/ausschalten
- X = Abrissbirne
- P = Pause
- + = Schneller
- - = Langsamer
- S = Screenshot
- ⬆ = Ermöglicht, bei gedrückt halten, das Bauen mehrerer gleicher Gebäude nacheinander
- , = Gebäude links drehen
- . = Gebäude rechts drehen
- U = Baumenü ein-/ausblenden
- B = Python Debugger starten