

# CULTURES

DIE SAGA



EDITOR HANDBUCH



FUNATICS  
SOFTWARE

# Inhaltsverzeichnis

|       |  |          |
|-------|--|----------|
| 1.    | EINLEITUNG .....   | SEITE 4  |
| 1.1.  | GLIEDERUNG DES HANDBUCHS .....                             | SEITE 4  |
| 2.    | WAS SIEHST DU AUF DEM BILDSCHEIN? .....                    | SEITE 5  |
| 2.1.  | STANDARDFORMATLEISTE .....                                 | SEITE 5  |
| 2.2.  | SYMBOLLEISTE/MENÜLEISTE .....                              | SEITE 6  |
| 2.3.  | STATUSLEISTE .....   | SEITE 8  |
| 3.    | ALLGEMEINE VORGEHENSWEISE BEIM ERSTELLEN EINER KARTE ..... | SEITE 9  |
| 3.1.  | KARTE ÖFFNEN/LADEN .....                                   | SEITE 9  |
| 3.2.  | ANZAHL DER SPIELER FESTLEGEN .....                         | SEITE 9  |
| 3.3.  | KARTE EDITIEREN .....                                      | SEITE 9  |
| 3.4.  | KARTE SKRIPTEN .....                                       | SEITE 10 |
| 3.5.  | TESTEN .....   | SEITE 11 |
| 4.    | TASTATUR- UND MAUSTASTENBELEGUNG .....                     | SEITE 12 |
| 4.1.  | TASTATURBELEGUNG/SHORTCUTS .....                           | SEITE 12 |
| 4.2.  | MAUSTASTENBELEGUNG .....                                   | SEITE 12 |
| 5.    | EDITIEREN .....  | SEITE 13 |
| 5.1.  | BODENTEXTUREN SETZEN .....                                 | SEITE 13 |
| 5.2.  | HÖHENSTUFEN VERÄNDERN .....                                | SEITE 14 |
| 5.3.  | LANDSCHAFTEN SETZEN .....                                  | SEITE 16 |
| 5.4.  | GEBAUDE SETZEN .....                                       | SEITE 18 |
| 5.5.  | INFRASTRUKTUREN FÜR SPIELER SETZEN .....                   | SEITE 19 |
| 5.6.  | MENSCHEN SETZEN .....                                      | SEITE 20 |
| 5.7.  | FAHRZEUGE SETZEN .....                                     | SEITE 21 |
| 5.8.  | TIERE UND FISCHSCHWÄRME SETZEN .....                       | SEITE 22 |
| 5.9.  | ÜBERSICHTSKARTE EINBLENDEN .....                           | SEITE 22 |
| 5.10. | PINSELGRÖSSE UND OBJEKTDICHTE .....                        | SEITE 23 |
| 6.    | SKRIPTEN .....   | SEITE 24 |
| 6.1.  | SPIELEREIGENSCHAFTEN/DIPLOMATIEEINSTELLUNGEN SETZEN .....  | SEITE 24 |
| 6.2.  | TRIBUTE AN MENSCHLICHE SPIELER .....                       | SEITE 26 |
| 6.3.  | HANDELSANGEBOTE DEFINIEREN .....                           | SEITE 27 |
| 6.4.  | MILITÄRVERHALTEN VON KI - SPIELERN DEFINIEREN .....        | SEITE 28 |
| 6.5.  | TEXTE EINGEBEN .....                                       | SEITE 30 |
| 6.6.  | SIEGBEDINGUNGEN DEFINIEREN .....                           | SEITE 31 |
| 7.    | ERWEITERTE FUNKTIONEN .....                                | SEITE 33 |
| 7.1.  | PALETTE .....  | SEITE 34 |
| 7.3.  | TISS .....   | SEITE 34 |
| 7.4.  | TUTORIAL .....   | SEITE 34 |
| 8.    | CHECKLISTE .....   | SEITE 39 |
| 8.1.  | FRAGENKATALOG .....  | SEITE 39 |

## COPYRIGHTS

© 2003 Funatics Software GmbH. All rights reserved.

Published by © 2003 Funatics Software GmbH

**ACHTUNG!** Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt!  
Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Funatics Software GmbH nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Jede Zuwiderhandlung wird von Funatics Software GmbH strafrechtlich verfolgt!



## 1. Einleitung

Willkommen zum Editor für das Spiel „Das achte Weltwunder“, welchen sich unsere Fangemeinde gewünscht hat.

Du kannst „Das achte Weltwunder“ - Karten nicht nur spielen, du kannst auch eigene erstellen und sie sogar mit deinen Freunden tauschen!

In diesem Handbuch erfährst du alles, was du zum Editieren (erstellen) und Skripten (Diplomatieeinstellungen, Handelsangebote, Missionsziele definieren, etc.) deiner eigenen „Weltwunder“ Karten wissen musst.

Der Verpackung beigelegt ist eine Schnellstartanleitung für jeden, der sofort loslegen möchte, ohne sich zuvor durch dieses Handbuch gearbeitet haben zu müssen.

Jedem anderen empfehlen wir, diese Seiten zu lesen, denn sie enthalten leicht verständliche Informationen zum Umgang mit dem Editor.

Grundlegende Vorkenntnisse der „Das achte Weltwunder“ - Spielmechanik werden dabei zwar vorausgesetzt, aber in Sonderfällen noch einmal separat erläutert.

Die Karten zu spielen, sie gegebenenfalls zu testen und sie mit Freunden auszutauschen, stellt aufgrund der komfortablen Exportfunktion kein Problem dar.

Nun lass deiner Fantasie einfach freien Lauf und freu dich darauf, DEINE Welten mit DEINEN Wikingern zu besiedeln!

### 1.1. GLIEDERUNG DES HANDBUCHS

Zuerst erklären wir dir, was du auf dem Bildschirm siehst und was die einzelnen Menüpunkte bzw. Icons (Symbole) bedeuten.

Als nächstes möchten wir dir die allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen einer Karte erklären, damit du schnell einen Überblick bekommst.

Im Anschluss daran erläutern wir konkret die einzelnen Menüs und deren Funktionen.

## 2. Was siehst du auf dem Bildschirm?

### 2.1. STANDARDFORMATLEISTE

Datei Bearbeiten Extras Ansicht ?

### 2.1.1. DATEI

- A)  NEU  
Neue Karte erstellen.
- B)  ÖFFNEN  
Öffnen einer bereits vorhandenen Karte.
- C)  SPEICHERN/SPEICHERN UNTER  
Speichert die aktive Karte. Voreinstellung ist der Ordner „Usermaps“ im Spielverzeichnis.
- D)  EXPORTIEREN  
Exportiert die aktive Karte direkt ins Spielverzeichnis.
- E)  LETZTE DATEI  
Öffnet die letzte Datei.
- F)  BEENDEN  
Beendet den Editor.

### 2.1.2. BEARBEITEN

- A)  RÜCKGÄNGIG (UNDO)  
Dinge können nur Rückgängig gemacht werden, wenn „Undo aktiv“ gesetzt (mit Häkchen markiert) ist.
- B)  UNDO - AKTIV  
Aktiviert die „Undofunktion“ (Aktiv/Inaktiv).

### 2.1.3. EXTRAS

- A)  SCREENSHOT SPEICHERN  
Wähle ‘Screenshot speichern’ um eine Bitmap-Datei deiner KOMPLETTEN Karte zu erzeugen (nicht nur des sichtbaren Bildausschnittes)! Du hast die Wahl zwischen 25% und 100% der Originalgröße. Aber Vorsicht: bei größeren Karten kann die Bilddatei bei 100% äußerst groß werden (über 100MB)!

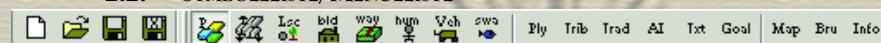
### 2.1.4. ANSICHT

- A)  STATUSLEISTE  
Hiermit kannst du die Statusleiste anzeigen lassen.
- B)  KARTENINFO  
Hier werden viele nützliche Informationen über deine Karte angezeigt!

## 2.1.5. ?

Info über den „Das achte Weltwunder“ - Editor.

## 2.2. SYMBOLLEISTE/MENÜLEISTE



### 2.2.1. NEUE KARTE ERSTELLEN

In diesem Menü legst du die Größe deiner Karte fest. Um den Editor auszuprobieren, kannst du die Vorgaben ruhig benutzen. Ansonsten kannst du die Werte in 20er - Schritten per Tastatur oder Schieberegler eingeben.

Drücke auf „OK“, und eine leere (schwarze) Karte wird geöffnet.

Alternativ kannst du in diesem Menü auch eine vorgezeichnete Bilddatei im .pcx - Format laden (du findest mehrere originale Vorlagekarten im folgenden Dialogfenster).

Solche Karten kannst du auch selbst vorzeichnen, allerdings musst du dabei einiges beachten. Lies dazu bitte das Kapitel: „Erweiterte Funktionen“!

Hast du solch eine vorgezeichnete Karte ins Vorschaufenster geladen und entscheidest dich, doch lieber eine leere Karte zu erzeugen, betätige den Button „Bild zurücksetzen“.



### 2.2.2. ÖFFNEN EINER BEREITS VORHANDENEN KARTE

Damit kannst du Editorkarten öffnen, die du bereits in früheren Sitzungen editiert hast.



### 2.2.3. SPEICHERN

Speichert deine Karte, so daß du sie später weiter bearbeiten kannst.



### 2.2.4. EXPORTIEREN

Bevor du deine Karte im Spiel aufrufen kannst, mußt du sie exportieren.

Dabei wird die aktive Karte in einem Dateiformat gespeichert, welches das Spiel interpretieren kann. Danach kannst du das Spiel starten. Deine Karte erscheint nun im Auswahlfenster für Einspieler- bzw. im Fenster für Mehrspielerkarten.

### 2.2.5. DIE EINZELNEN SYMBOLE ÖFFNEN FOLGENDE MENÜS



Bodentexturen setzen (Pattern)



Höhen setzen



Landschaften setzen (Landscapes)



Gebäude setzen (Buildings)



alles, was mit dem Wegesystem zu tun hat setzen (Straßen, Wegweiser, Palisaden, Tore) (Ways)



Menschen setzen (Humans)



Fahrzeuge setzen (Vehicles)



Tiere und Fischschwärme setzen (Swarms)



Spielereigenschaften/Diplomatieeinstellungen definieren (Player)



Tribute definieren



Handelsangebote definieren (Trade)



Militärverhalten von KI - Spielern definieren (nuraktiv/selektierbar, wenn das Kontrollfeld 'Skript' im Menü 'Spielereigenschaften' markiert ist)



Texte eingeben (sämtliche Texte des Spiels, wie Autor, Kartename, Kurzbeschreibung, Briefings...)



Siegbedingungen definieren (Goals)

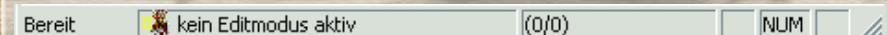


Übersichtskarte einblenden (Map)



Größe des Editierhexfeldes variieren (Brush)

## 2.3. STATUSLEISTE



„Bereit“

Hier erscheinen Beschreibungen der Buttons (Schaltflächen), Icons (Symbole), Funktionen

„kein Editmodus aktiv“

Hier erscheint eine Auskunft, in welchem Modus man sich befindet (z.B. „Landschaftselemente setzen“)

„(0/0)“

Koordinaten auf der Karte (X/Y)

„NUM“

Zahleneingabe per NUM Pad aktiviert/deaktiviert



Größe des Editorfensters skalieren

### 3. Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen einer Karte

Als Tipp zu Beginn: Vergiss nicht, in regelmäßigen Abständen deine Fortschritte abzuspeichern!



#### 3.1. KARTE ÖFFNEN/LADEN

Starte den Editor und beginne mit einer neuen Map (Datei → „Neue Karte erstellen“, siehe auch Punkt Neue Karte erstellen. Lege die Größe der Karte fest und bestätige dann „OK“. Gegebenenfalls kannst du auch eine bereits vorhandene Karte öffnen oder ein in einem separaten Zeichenprogramm (wie z.B. „ProMotion“ oder „Paintshop“) erstelltes Bild laden (s. auch Punkt Editieren per Vorlagebild).



nicht wichtig.

Du kannst pro Karte maximal 4 menschliche Spieler teilnehmen lassen bzw. 3 andere nichtmenschliche editieren. Möchtest du die Karte alleine im Einzelspielermodus spielen, wähle also nur Spieler 0 als menschlichen Spieler aus (Vorgabe).

#### 3.3. KARTE EDITIEREN

Als nächstes kannst du mit dem Editieren beginnen. Zum Editieren gehören das Setzen...

- ... von Bodentexturen ( ) und von Bergen und Tälern,
- ... der eigentlichen Landschaftselemente wie Pflanzen, Schatztruhen etc. ( ),
- ... von allem, was über die Karte laufen kann, also Menschen (Wikinger, Sarazenen, Franken) ( ), Fahrzeuge ( ) und Tiere ( ),
- ... von Gebäuden ( ), Wegweisern, Palisaden und Toren ( ) darin.

Es lohnt sich in jedem Falle, vorher eine Skizze der Karte zu erstellen, wenn du eine konkrete Idee verwirklichen möchtest.

##### 3.3.1. MÖGLICHE VORGEHENSWEISEN BEIM EDITIEREN

1.) Du gestaltest zunächst sämtliche Bodentexturen genauso, wie du es möchtest und eventuell in deiner Skizze festgehalten hast. Du hast nun eine erste Darstellung deines Levels.

Als nächstes setzt du Höhen und Tiefen auf der gesamten Karte (im Besonderen auf den Bergtexturen).

Danach beginnst du, die Landschaftselemente zu setzen, bis du zufrieden bist.

An dieser Stelle kannst du auch schon die Wildtiere setzen. Raubtiere, wie Wölfe und Löwen, solltest du dir bis zum Schluss aufzubewahren und sie nicht gerade in die Nähe deiner Leute setzen, da diese sonst sofort angegriffen werden.

Nun kannst du nach belieben Häuser für die Spieler setzen, die du gleich zu Beginn des Editierens festgelegt hast.

Wenn dich ein Landschaftselement oder eine Textur stört, änderst du das.

Ganz zum Schluss setzt du die Menschen für jeden Stamm (und wenn noch nicht geschehen - sämtliche Tiere...).

2.) Du gestaltest jeweils einen Ausschnitt der Karte komplett.

Du beginnst mit den Texturen (es macht keinen Sinn, vorher Landschaftselemente zu setzen) und fährst dann Querbeet fort. Beachte dabei, dass du stets zusammenhängende Bodentexturen zwischen den Abschnitten hast, die du bearbeitest (und auf denen Menschen stehen). Nur so kannst du deine Karte zwischendurch Testen, ohne größere Probleme zu bekommen (da Menschen zusammenhängende „Kontinente“ benötigen, um von einem Ort zum anderen zu gelangen).

3.) Du zeichnest ein Bild vor und lädst es im Menü „Neue Karte erstellen“ ein. Der Editor generiert dir die Bodentexturen inklusive Höhen deiner Karte automatisch. Mehr dazu unter Punkt: Erweiterte Funktionen. Danach fährst fort, wie unter 1.) beschrieben.

Wir empfehlen die *erste* Methode, wenn du zielstrebig deine Idee umsetzen möchtest, um zügig zum Ziel zu kommen. Sie ist auch sinnvoll, um strukturiert zu arbeiten.

Die *zweite* Vorgehensweise empfehlen wir dir, wenn du einfach deiner Kreativität freien Lauf lassen möchtest und einem Bildschirmausschnitt nach dem anderen Leben einhauchen möchtest. Diese Vorgehensweise eignet sich besonders auch für die Einsteiger.

Die *dritte* Methode ist zwar die schnellste, benötigt aber etwas Erfahrung und Vorstellungskraft, da du hierfür eine Vorlagekarte in einem externen Programm malen musst.

#### 3.4. KARTE SKRIPTEN

Wenn du die Karte fertig editiert hast, kannst du mit dem Skripten beginnen. Dazu gehören individuelle Einstellungen, wie die der Diplomatie, Handelsangebote, Tribute, aber auch Soldatenproduktion der KI (computergesteuerte Spieler), Kampfverhalten der KI und sämtliche Texte, die zu bestimmten Zeitpunkten erscheinen/vorhanden sein sollen.

Keine Sorge, du musst keine besondere Skript- oder Programmiersprache beherrschen, unser Editor nimmt dir das meiste ab.

Du solltest generell erst NACH dem Editieren mit dem Skripten beginnen – da du bestimmte Einstellungen erst vornehmen kannst, wenn du Kasernen oder Lagerhäuser gesetzt hast, oder wenn du dir genau klar bist, wo deine Figuren stehen und wo sich deren Dörfer befinden.

All das weißt du aber erst mit Sicherheit, wenn du deine Karte „fertig“ editiert hast.

Es gibt unterschiedlich aufwändige Karten in „Das achte Weltwunder“.

Im einfachsten Falle hast du eine Einzelspielerkarte ohne Gegner oder andere Stämme editiert. Dann genügt es, eine Siegbedingung (¶) zu definieren und die Texte (¶) für diese Karte festzulegen (Titel, Autor, Kurzbeschreibung im Spielmenü und Start- bzw. Endbriefing).

Im aufwändigeren Fall hast du vier Stämme, die unterschiedliche diplomatische Beziehungen (¶) zueinander

haben, Handelsangebote (¶) machen oder über Tribute (¶) freundlich gestimmt werden sollen.

Noch umfangreicher wird die Skriptarbeit, wenn du feindliche Stämme angreifen lassen möchtest! (¶)

Im Kapitel: Skripten wird das Skripten genau erklärt.

#### 3.5. TESTEN

Du solltest deine Karte während und nach dem Skripten regelmäßig exportieren, um es zu testen. Nur so kann deine Karte einmal das Maß an Perfektion bieten, um deine Karte eventuell auf Fanpages zu veröffentlichen.

Um dir das Testen zu erleichtern, haben wir eine Checkliste mit Punkten erstellt, auf die du beim Testen achten solltest (siehe Punkt: Checkliste).

### 4. Tastatur- und Maustastenbelegung

#### 4.1. TASTATURBELEGUNG/SHORTCUTS

|              |  |
|--------------|--|
| „Strg“ + „N“ | neue Karte erstellen                           |
| „Strg“ + „O“ | vorhandene Karte Öffnen                        |
| „Strg“ + „S“ | Karte Speichern/Speichern unter                |
| „Strg“ + „E“ | Karte in den Editor exportieren                |
| „Strg“ + „Z“ | Rückgängig (nur, wenn Undo aktiv markiert ist) |

„Bild Auf/Ab“  
„Strg“ + „Bild Auf/Ab“

„+“  
„-“

Pfeiltasten  
„Strg“ + „Enter“ („Return“)

Erhöhen bzw. verringern der Größe des Editierwerkzeuges  
Erhöhen bzw. verringern der Dichte, mit der du Landschaftselemente setzt  
Zahlwerte im selektierten Eingabefeld erhöhen  
Zahlwerte im selektierten Eingabefeld verringern

Bildausschnitt scrollen (bewegen)  
Zeilenumbruch in Textfenstern

## 4.2. MAUSTASTENBELEGUNG

Unterscheidet sich je nach aktivem Bearbeitungsmodus:

### 4.2.1. LINKE TASTE:

- Bestätige deine Aktionen in Menüs!
- Wähle im „Bodentexturen setzen“ - Menü, was du mit dieser Taste setzen möchtest.
- Setze die Textur, die du für die LINKE Maustaste gewählt hast!
- Setze alle Dinge wie Landschaften, Menschen, Tiere, etc. .
- Setze die Höhen auf deiner Karte!

### 4.2.2. RECHTE TASTE

- /
- Wähle im „Bodentexturen setzen“ – Menü, was du mit dieser Taste setzen möchtest!
- Setze die Textur, die du für die RECHTE Maustaste gewählt hast!
- Lösche alle Dinge wie Landschaften, Menschen, Tiere, etc. . (aber keine Texturen)!
- Verringere die Höhen auf deiner Karte!

### 4.2.3. MITTLERE TASTE

Halte die MITTLERE Maustaste gedrückt und bewege gleichzeitig die Maus, um den Bildausschnitt zu scrollen!

### 4.2.4. MAUSRAD

Drehe das MAUSRAD, um die Pinsel/Brushgröße zu verändern!

## 5. Editieren



### 5.1. BODENTEXTUREN SETZEN

(P) = Pattern (Bodentexturen)

Öffne das „Bodentexturen“ - Menü.



Gib dem Editierwerkzeug, dem „Brush“ oder auch Pinsel, die gewünschte Größe (per Bild Auf/Ab - Taste, Mausrad oder Schieberegler im „Brush - Menü“ (BRU)).

Klicke mit der LINKEN Maustaste auf die Textur, die du mit der LINKEN Maustaste setzen möchtest. Klicke mit der RECHTEN Maustaste auf die Textur, die du mit der RECHTEN Maustaste setzen möchtest.

### 5.1.1. TIPPS

Wenn du größere Flächen editieren möchtest, empfiehlt es sich, zuerst mit einem großen Brush zu arbeiten. Wenn du die Texturen grob verteilt hast, verkleinere das Werkzeug und umrande die Flächen mit den jeweiligen Texturen erneut. Dadurch lässt du die Fläche zufälliger und damit natürlicher wirken.

Du sparst so mehr Zeit, als wenn du nur mit einer kleinen Werkzeugspitze arbeiten würdest.

Um Wassertexturen mit Wellen zu setzen, muss dein Brush mindestens Größe 3 haben. Setzt du später eine andere Bodentextur über die vorhandene, verschwindet auch der Welleneffekt.

Übrigens:

- Auf Schneetexturen kann man im Spiel Gebäude bauen, auf Eistexturen jedoch nicht!
- Bedenke, dass sowohl Höhen als auch Landschaftselemente dem Ganzen erst den rechten Schliff geben.
- Du kannst dir den gesamten Vorgang des Bodentexturen - Setsens sparen bzw. vereinfachen, wenn du mit Hilfe eines vorgezeichneten Bildes arbeitest. Farbwerte in diesem Bild entsprechen dann einzelnen Bodentexturen und werden automatisch vom Editor generiert! Mehr dazu findest du unter Punkt: Erweiterte Funktionen.



### 5.2. HÖHENSTUFEN VERÄNDERN

Öffne das „Höhenstufen verändern“ - Menü.



Die Höhenwerte können durch Eingabe von Zahlen in den Eingabefeldern gesetzt werden, aber auch durch Drücken von +/- erhöht oder verminderd werden. Nur Positive Zahlen sind zulässig.

Jedem längeren Editieren der Höhen sollte ein einmaliges Betätigen der Taste „Höhen gültig machen“ folgen.  
Dadurch werden Höhen, die bei der Betrachtung weder realistisch erscheinen, noch vom Spiel interpretiert werden können, korrigiert.

Vergiss nicht, den richtigen Höhenmodus zu markieren! Einfach nur einen Wert im entsprechenden Feld eingeben verändert nicht automatisch den Modus, in dem du dich gerade befindest!

#### 5.2.1. ABSOLUTER MODUS

Werte in diesem Modus geben die absoluten Höhen in Zahlen an, d.h. dass ein Wert von 50 (auf einer Skala von 1 - 100) genau der Hälfte der machbaren Höhe entspricht. Es wird in diesem Modus exakt die angegebene Höhenstufe gesetzt.

Dieser Modus empfiehlt sich besonders, wenn man nur die Berg Rücken setzen möchte. Hohe Werte sind dabei von Vorteil.

Besonders scharfe Grade verwandeln sich dann in Wohlgefallen, wenn man im Glättungsmodus mit einem Wert von 5 - 10 die scharfen Kanten in runde Formen zwingt. Spiele ruhig ein wenig mit dem „Total“ - Button im Glättungsmodus - er fördert ganz individuelle Ergebnisse zu Tage (siehe Punkt: „Glättungsmodus“).

#### Hinweis:

Man kann Berge mit maximalen Höhen (100) editieren, aber sie dürfen keine „scharfen“ Kanten haben. Ein scharfer „Grat“ mit der absoluten Höhe 100 wird in jedem Fall beim Betätigen der Taste „Höhen gültig machen“ angepasst (verringert). Solltest du das Betätigen dieser Taste vergessen, passiert die Höhenanpassung automatisch beim exportieren.

#### 5.2.2. DELTA - MODUS

Hier gibst du per Wert die Höhenstufen an, um welche die jeweilige Höhe addiert oder subtrahiert werden soll. Drücken und gedrückt halten der Maus im Editorfenster verstärkt also den jeweiligen Effekt. (Es gibt zwei Möglichkeiten in diesem Menü: Höher oder Tiefer.) Du kannst auch die Höhen mit der linken, die Tiefen mit der rechten Maustaste setzen.

Werte von 1 - 10 sollten hier genügen, 3 oder 4 eignen sich am besten zum Editieren.

Das Überarbeiten mit dem Glättungswerkzeug sollte hier auch erfolgen!

#### 5.2.3. ZUFALLSMODUS

Dieser Modus setzt unterschiedliche Höhen und Tiefen innerhalb der jeweiligen Brushgrenzen. Daher sollte der Brush in diesem Modus recht groß sein (Brushgröße ca. auf 5).

Der Wert in diesem Modus gibt auch hier den Wert der Höhen und Tiefen an – nicht etwa die Anzahl der Bergspitzen innerhalb des Brushes.

Mit einem niedrigen Wert sollte man grundsätzlich jede Landschaft nachbearbeiten, inklusiv bereits editierter Berge. Dies gibt ihnen oft den letzten Schliff.

Mit einem etwas höheren Wert (ca. 4-5) lassen sich hervorragend Mulden für Lehm erstellen (am besten, wenn die Ränder innerhalb der Mulde zusätzlich im Delta Modus abgesenkt werden...).

Beachte, dass Gebäude nur auf möglichst glatten Flächen gebaut werden können.

#### 5.2.4. GLÄTTUNGSMODUS

Wie bereits erwähnt können Höhen und Kanten in diesem Modus abgeschwächt bzw. angeglichen werden. Er erleichtert das Höheneditieren sehr, da er automatische Zwischenhöhen erzeugt.

Drückt ihr die „Total“ - Schaltfläche, werden vorwiegend die Höhen innerhalb des Brushes geglättet. Der Wert bezieht sich auf die niedrigste „Stufe“, auf welche die Höhe gesenkt werden soll.

Ist der „Total“ - Button deaktiviert, bezieht sich der Glättungsvorgang, dessen Wert du unter „Schwelle“ eingibst, auch auf die Ränder und sogar darüber hinaus.

#### 5.2.5. TIPPS

Wenn dir der Boden als gelungen erscheint, solltest du in jedem Falle (auch bei Wiesen und Wüsten) die Höhen und Tiefen editieren.

Zum Beispiel liegt Lehm oft in kleinen Mulden bzw. Gruben. Wiesen und Wüsten dagegen sind zwar flach, aber nie ganz eben. Sie sollten zufällige Höhen bekommen. Auch das Wasser sieht erst dann wirklich gut aus, wenn ihm unterschiedliche Zufallshöhen gegeben werden.

Typische Vorgehensweisen bei bestimmten Landschaften:

##### A) ZUFALLSMODUS

- Dieser ist für Wiesen, Wälder und Wüsten geeignet, auch für Wasser jeder Art und für Lehmgruben.

##### B) ABSOLUTER ODER DELTA MODUS

- Dieser ist für Berge (auch Vulkane) und Täler geeignet, ebenso für Ränder von Lehmgruben und Stränden (in Richtung Wiese).

##### C) GLÄTTUNGSMODUS

- Dieser ist grundsätzlich nach Einsatz der anderen Modi (sämtliche Bodenarten) einzusetzen. Lässt die Höhen der Landschaften weicher und realistischer aussehen.
- Außerdem ist der Bauplatz von Gebäuden direkt von der Glätte des Bodens abhängig. Ist ein Boden zu unregelmäßig, kann eventuell kein Haus darauf platziert werden.

#### 5.3. LANDSCHAFTEN SETZEN

Lsc = Landscapes (Landschaften)

Beim Setzen der Landschaftselemente empfiehlt es sich, zusätzlich das Brushfenster („Pinselgröße und Objektdichte - Menü“) zu öffnen. Du wirst häufig die Größe deines Editierwerkzeuges ändern, genauso wie

die Dichte, mit der du Landschaftselemente setzt.

Öffne das „Landschaften setzen“ - Fenster.



In diesem Fenster werden dir sämtliche Landschaftselemente, die du zum Editieren brauchst, angeboten. Wenn du eine Erklärung für diese benötigst, bleib einfach kurz mit dem Mauszeiger über einem Element, und eine Beschreibung erscheint.

Da es sich um recht viele Landschaftselemente handelt, gibt es zwei Filtermöglichkeiten (Hauptkategorie und Unterkategorie).

Für mehr Überblick wähle eine der Hauptkategorien (Ressourcen, Verzierungen oder Waren) aus. Sollten es jetzt noch immer zu viele Elemente sein, kannst du auch noch eine Unterkategorie wählen.

Ein Beispiel:

Du möchtest Ressourcen (Rohstoffe) setzen, und nicht lange danach suchen. Wähle also in der in der Hauptkategorie „Ressourcen“.

Später merkst du, dass erst einmal nur die Bäume gesetzt werden sollen, die anderen Ressourcen stören dich. In diesem Fall wählst du zusätzlich die Unterkategorie „Bäume“. Hier werden nur die Bäume angezeigt.

Um ein Landschaftselement zu setzen, klicke einfach mit der LINKEN Maustaste auf die Vorschau des entsprechenden Elements. Ein aktives Landschaftselement erhält einen grauen Hintergrund und die Bezeichnung „aktiv“. Im Editorfenster kannst du es nun mit der LINKEN setzen, mit der RECHTEN Maustaste kannst du es wieder löschen.

Hat dein Brush nur Punktgröße, setzt du automatisch mit 100 % Dichte. Das heißt, mit jedem Klick setzt du ein Landschaftselement. Besitzt er jedoch einen größeren Radius, kannst du die Dichte zwischen 1% und 100% variieren (Brushfenster).

Bedenke:

Wenn du mit weniger als 100% Dichte - Wahrscheinlichkeit arbeitest, wird nicht jedes Element sofort gesetzt und auch nicht gelöscht. So kannst du ganze Wälder setzen und „ausdünnen“, bis sie die gewünschte Dichte haben.

Es gibt zwei grundlegende Vorgehensweisen, um Landschaften zu editieren – die flächendeckende Arbeit und die präzise.

Wenn du größere Flächen bearbeiten möchtest, solltest du einen größeren Brush benutzen. Das solltest du in der Regel dann machen, wenn du Bodentexturen und Höhen fertig editiert hast. Nun setzt du den Schieberegler auf 1-5 % Wahrscheinlichkeit. Dies bewirkt, dass Landschaften unregelmäßig gesetzt werden, und nicht zu dicht beieinander stehen.

Wenn du die Flächen in deiner Karte ausreichend mit Landschaftselementen versehen hast, möchtest du wahrscheinlich noch hier und da feilen, um dem Ganzen die Krone aufzusetzen. Dabei möchtest du normalerweise einzelne Elemente setzen, also sehr präzise arbeiten. Dies funktioniert am besten, wenn du den Brush auf Punktgröße reduzierst (die Dichte wird automatisch auf 100% gesetzt).

### 5.3.1. TIPPS

Wenn du ein Landschaftselement setzen möchtest, solltest du vorher eine Bodentextur darunter editiert haben, denn viele Elemente (z.B. Bäume) können sonst nicht gesetzt werden.

Wenn du deine Landschaftselemente setzt, achte darauf, dass sie nicht zu dicht beieinander stehen. Das zerstört den Gesamteindruck und wirkt meist sehr unrealistisch. Außerdem findest du im Spiel eventuell deine Wikinger nicht mehr, wenn sie hinter einer Wand von Bäumen laufen. Lass also stets genug Freiräume, besonders in Wäldern!

Übrigens:

Es werden stets unterschiedliche Landschaftselemente einer Art gesetzt - denn nur so wirkt die Landschaft am Ende auch realistisch, da zufällig.



## 5.4. GEBÄUDE SETZEN

Bld = Buildings (Gebäude)

Aktiviere das „Häuser setzen“ - Menü.

Auf deiner editierten Karte erscheinen jetzt an vielen Stellen kleine Punkte. Auf diesen Punkten kannst du

die selektierten Häuser setzen. Da verschiedene Häuser auch unterschiedliche Grundflächen benötigen, verändert sich die Anzeige bei jedem Gebäude entsprechend.

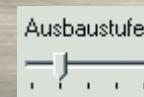


Um Häuser in einer höheren Ausbaustufe zu setzen, betätige den Schieberegler unter „Ausbauweise“ (erscheint nur, wenn das Haus mehrere Stufen hat!), oder drücke ‘+’ für eine höhere oder ‘-’ für eine tiefere Ausbaustufe. Das jeweilige Gebäude wird dir im Vorschaufenster grob angezeigt. Eine Nummer hinter der Bezeichnung eines Gebäudes gibt Auskunft über dessen maximale Ausbaustufe.

Am Fuß eines Hauses erscheint die Kennzahl (ID) des Volkes, zu dem die Figur nun gehört. Hast du ein Haus mit falscher Spieler-ID (also ein Haus eines falschen Stammes) gesetzt, musst du das alte löschen, und ein neues setzen (diesmal mit richtiger ID).

#### Wichtig:

Für jeden Spieler kannst du nur die Gebäude setzen, die dessen Stamm auch besitzt. Wundere dich also nicht, wenn z.B. die Franken weit weniger Gebäude zur Auswahl haben als deine Wikinger!



#### 5.4.1. AKTIVER SPIELER

Unter „aktiver Spieler“ kannst du wählen, für welchen Spieler du das Haus setzen möchtest. Hast du noch keine weiteren Spieler im Menü „Spielereigenschaften setzen“ definiert, kannst du hier nur für den Stamm des (Single-) Spielers Häuser setzen.

Hast du bereits mehrere Spieler definiert, kannst du den Spieler wählen, für den du die Gebäude setzen möchtest.

#### 5.4.2. BAUSTELLE

Du hast die Möglichkeit, die Häuser auch als Baustelle zu setzen, d.h., sie sind beim Start des Levels noch nicht gebaut. Wenn du Bauarbeiter gesetzt hast oder im Spiel Wikinger zu solchen machst, werden sie diese Gebäude dann bauen.

#### 5.4.3. TIPPS

Da es Stämme mit weniger Gebäudeklassen gibt, als die Wikinger haben, kann es problematisch sein, nachträglich im Spielereigenschaftsmenü die Stämme neu zu definieren.

Wenn du z.B. ein komplettes Wikingerdorf für (Wikinger-) Spieler 2 gesetzt hast, und machst daraus einen Frankenstamm, dann hast du eventuell Gebäude gesetzt, welche die Franken nicht haben. In diesem Falle werden sämtliche Gebäude des alten Stammes beim „Stammeswechsel“ gelöscht, die der neue nicht kennt. Bevor dies geschieht, erscheint jedoch eine Bestätigungsabfrage - du wirst also nie aus Versehen ein ganzes Dorf löschen.

Du solltest dir also besser im Voraus über die Spieleranzahl und deren Stamm im Klaren sein, und sie gleich zu Beginn des Editierens definieren.



#### 5.5. INFRASTRUKTUREN FÜR SPIELER SETZEN

Way (Weg) = Wegesystem

Aktiviere das „Infrastrukturen für Spieler setzen“ - Menü.



Bevor Wegweiser, Palisaden und Tore gebaut werden, muss der Spieler, dem das jeweilige Objekt zugewiesen werden soll, selektiert werden.

Gesetzt wird dann mit der LINKEN Maustaste, gelöscht mit der RECHTEN.

#### 5.5.1. STRASSEN

Straßen können jederzeit gesetzt werden und sind unabhängig von einem Spieler.

Sie werden jedoch nur sichtbar, wenn sich eine Bodentextur darunter befindet; durch das Setzen von Bodentexturen werden sie nicht gelöscht!

Befindest du dich im Menü „Infrastrukturen“ → „Straßen“, werden alle möglichen Positionen angezeigt, auf denen du ein Straßensegment platzieren kannst.

#### Wichtig:

Um Straßen zu löschen, musst du das Menü „Infrastrukturen“ → „Straßen“ öffnet haben, dann kannst du die RECHTE Maustaste auf einem Straßensegment drücken, um das Segment zu löschen.

#### 5.5.2. WEGWEISER

Jedes editierte Dorf MIT oder NOCH OHNE Einwohner benötigt Wegweiser, die netzartig verflochten etwa der Dimension des jeweiligen Dorfes entsprechen sollten.

Die Computergesteuerten Völker benötigen diese Wegweiser im Besonderen, da die voreditierten Einwohner von Beginn an ihre Ressourcen finden müssen.

Menschliche Spieler benötigen diese Wegweiser insofern weniger, da der menschliche (Single-) Spieler ohnehin zumeist ohne ein großes „Startdorf“ beginnt.

Wegweiser erfordern die vorherige Auswahl des Spielers, der sich danach orientieren soll. Sie können nur in bestimmten Abständen gesetzt werden.

#### 5.5.3. PALISADEN

Auch Palisaden erfordern die vorherige Selektion des Spielers, dem diese gehören sollen.

#### Hinweis:

Ziehst du eine Palisade zwischen zwei Wegweisern des gleichen Stammes, wird deren Verbindung oft getrennt (da ja nun eine Wand dazwischen steht...). Du musst dann weitere Wegweiser setzen.



#### 5.8. TIERE UND FISCHSCHWÄRME SETZEN

Swa = Swarms (Fische)

#### 5.5.4. TORE

Tore können nur in bestehende Palisadenäume an besonders markierten Stellen eingefügt werden.

Beim Setzen der Tore ist darauf zu achten, das diese nur in gerade Palisadenabschnitte eingefügt werden können, egal ob horizontal oder diagonal.

Hier kann auch festgelegt werden, ob das Tor zu Beginn des Spiels geöffnet oder geschlossen sein soll (kann im laufenden Spiel natürlich wieder geändert werden).

Sonst: siehe Palisaden.

#### 5.5.5. TIPPS

Achtung:

Es ist ein gern gemachter Fehler, den aktiven Spieler im Infrastrukturenmenü vor dem Setzen NICHT anzupassen.

Achte unbedingt auf die richtige Spieler-Kennzahl für die entsprechenden Wegweiser, Palisaden und Tore!

Erscheint kein anderer Spieler im „Infrastrukturen für den Spieler setzen“ - Menü, liegt dies daran, dass noch kein weiterer Spieler im Menü „Spielereigenschaften setzen“ (PLY) definiert wurde.



#### 5.6. MENSCHEN SETZEN

Hum = Human (Mensch)



Aktiviere das „Menschen setzen“ - Menü.

Wähle den Spieler, für den du die Einwohner setzen möchtest. Selektiere dann die Berufsklasse. Nun kannst du die Figur mit der LINKEN Maustaste setzen. Wählst du einen Abbauer, kannst du dessen Typ im „Produktion einstellen“ - Feld angeben.

Am Fuß eines Menschen erscheint die Kennzahl (ID) des Volkes, zu dem die Figur nun gehört. Hast du eine Figur mit falscher Spieler-ID (also eine Figur eines falschen Stammes) gesetzt, musst du die alte löschen, und eine neue Figur setzen (diesmal mit richtiger ID).

Figuren werden mit der RECHTEN Maustaste gelöscht, und zwar genau an der Stelle, wo sich die Zahl befindet.

##### 5.6.1. TIPPS

Da es Stämme mit weniger Berufsklassen gibt, als die Wikinger haben, kann es problematisch sein, nachträglich im Spielereigenschaftsmenü die Stämme neu zu definieren.

Wenn du z.B. ein komplettes Wikingerdorf für (Wikinger)-Spieler 2 gesetzt hast, und machst daraus einen Frankenstamm, dann hast du eventuell Menschen mit Berufen gesetzt, welche die Franken nicht haben. In diesem Falle werden sämtliche Figuren mit unbekannten Jobs beim „Stammeswechsel“ gelöscht.

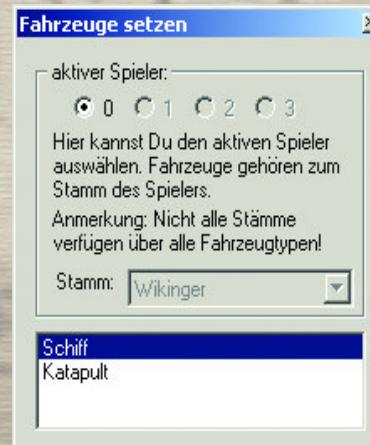
Bevor dies geschieht, erscheint jedoch eine Bestätigungsabfrage.

#### Veh

#### 5.7. FAHRZEUGE SETZEN

Veh = Vehicles (Fahrzeuge)

Aktiviere das „Fahrzeuge setzen“ - Menü.



Wähle den Spieler, für den du das Fahrzeug setzen möchtest. Selektiere dann die Fahrzeugart. Nun kannst du es setzen.

Achtung:

Ein Schiff muss stets auf Wasser in der Nähe des Strandes gesetzt werden. Denn du kannst es nur im Spiel benutzen, wenn ein Mensch an Bord gehen kann! Punkte, an die Schiffe gesetzt werden können, werden dir ähnlich wie bei Häusern angezeigt.

Auch bei einem Fahrzeug erscheint die ID des Volkes, zu dem es nun gehört. Hast du ein Fahrzeug mit falscher ID (also eines von einem falschen Stamm) gesetzt, musst du das alte löschen, und ein neues Fahrzeug setzen (diesmal mit richtiger ID).

Fahrzeuge werden mit der RECHTEN Maustaste gelöscht, und zwar genau an der Stelle, wo sich die Zahl befindet.

##### 5.7.1. TIPPS

Da es Stämme ohne Schiffe oder Katapulte gibt, kann es problematisch sein, nachträglich im Spielereigenschaftsmenü die Stämme neu zu definieren.

Wenn du z.B. ein Schiff für (Wikinger)-Spieler 2 gesetzt hast, und machst daraus einen Frankenstamm, werden sämtliche Schiffe beim „Stammeswechsel“ gelöscht.

Bevor dies geschieht, erscheint jedoch eine Bestätigungsabfrage.

Aktiviere das „Tiere setzen“ - Menü.

Wähle die Tierart, die du setzen möchtest, und platziere sie dann auf der Karte. Fische kannst du logischer Weise nur ins Wasser setzen, an mit Punkten markierten Stellen.

Die maximale Anzahl von Tieren, die du pro Karte setzen kannst, beträgt 200 Stück. Fische werden nicht dazugezählt.



Vergiss nicht, genügend Ochsen und Schafe zu setzen, am besten am Startpunkt eines Spielers und ansonsten punktuell auf der gesamten Karte verteilt. Sie werden zum Unterhalt einer Viehzüchterei benötigt.

#### 5.8.1. TIPPS

Tiere bilden eine Art Horde und können sich sogar fortpflanzen, wenn dein Jäger sie im Spiel nicht vorher erlegt.

Sie bilden im Spiel automatisch kleinere Gruppen - selbst wenn du sie nicht direkt nebeneinander setzt.

Setze stets genug Wildtiere (z.B. Hasen) auf deine Karte! Nur wenn dein Jäger Erfahrung beim Jagen sammeln kann, wird die Viehzüchterei freigeschaltet.

Fische sind gerade zu Beginn eines Levels gern gesehene Nahrungslieferanten. Auf Karten mit viel Wasser und weit entfernten Feinden kann ein gut platziert Fischschwarm die Nahrungsversorgung deiner etwas später anrückenden Soldaten sicherstellen! (Vorausgesetzt, du hast einen Fischer rechtzeitig zu diesem Schwarm geschickt!)

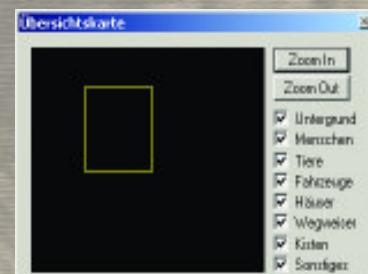
Apropos: Fische kann man nur in Wasserabschnitten setzen, die groß genug sind. Ein kleiner Teich oder schmaler Fluss ist oft zu klein.

## 5.9. ÜBERSICHTSKARTE EINBLENDEN

Map = Übersichtskarte

Du kannst in die Karte hinein und herauszoomen, in dem du auf die Schaltflächen „Zoom In“ und „Zoom Out“ klickst.

#### 5.9.1. SICHTBARER AUSSCHNITT



Der sichtbare Bildschirmausschnitt kann in diesem Fenster bewegt werden. Klicke dazu einfach in der Übersichtskarte auf den Punkt, an den du springen willst.

#### 5.9.2. ANZEIGEOPTIONEN

Indem du die Häckchen in die Felder setzt, blendest du die jeweiligen Objekte in der Karte ein (bzw. aus, wenn das Häckchen nicht gesetzt ist). Dies kann den Überblick über deine Karte stark verbessern.

## 5.10. PINSELGRÖSSE UND OBJEKTDICHE



Über dieses Bedienfeld kannst du die Größe des Editierwerkzeuges, also deines Brushes (Pinsels) festlegen.

Das gleiche gilt für die Dichte, mit der du die Landschaftselemente setzen möchtest (siehe Punkt Landschaften setzen).

#### 5.10.1. BRUSH-/ PINSELGRÖSSE BETRIFFT

...folgende Menüs:

Bodentexturen setzen  
Höhen setzen  
Landschaftselemente setzen  
Infrastrukturen setzen

#### 5.10.2. OBJEKT-DICHE BETRIFFT

...folgendes Menü:

Landschaften setzen

#### 5.10.3. TIPPS

Die Brushgröße kannst du alternativ auch mit „Bild auf/ab“ oder dem Mausrad verändern, die Dichte mit „Strg“ + „Bild auf/ab“. Allerdings musst du dich dafür im Brushfeld befinden.



## 6. Skripten

Ply

### 6.1. SPIELEREIGENSCHAFTEN/DIPLOMATIEEINSTELLUNGEN SETZEN

Ply = Player = Spieler

Zu Beginn des Editierens (gleich nach dem Öffnen einer neuen Karte) solltest du die Spieleranzahl und den Stammestyp festlegen (siehe auch: Punkt Anzahl der Spieler festlegen). Du kannst diese Einstellungen später noch ändern, doch kann sich eine spätere Änderung auf bereits editierte Dörfer auswirken (siehe Punkte Gebäude setzen, Menschen setzen, Fahrzeuge setzen).

Die Standardfarbe für den menschlichen Spieler im Singleplayermodus ist „Blau“. Du kannst die Farbe aber nach Belieben ändern.

Aktiviere das „Spielereigenschaften“ - Menü.



#### 6.1.1. MIT- ODER GEGENSPIELER EINSTELLEN

Im Bereich „Spielereigenschaften“ kannst du die Anzahl, den Steuertyp (Mensch oder Computer), den Stammestyp (Wikinger, Franken, Byzantiner, Sarazenen, Werwölfe, Schlangen), den Namen eines Spielers und dessen Farbe einstellen.

Wenn ein Volk von einem Spieler gesteuert werden soll, kann dessen Stammestyp nur „Wikinger“ sein. Daher wird das Feld dieses Spielers grau hinterlegt und kann nicht geändert werden. Ohne zumindest einen menschlichen Spieler geht es nicht!

Nur wenn der Steuertyp „KI“ lautet, erscheint eine zusätzliche Kontrollbox („Skript“). Setzt du keinen Haken in das Feld, kannst du auch keine skriptspezifischen Vorgänge festlegen („AI“ - z.B. Soldatenproduktion, Angriffspositionen).

Das entsprechende Symbol der Hauptsymbolleiste bleibt nach Bestätigen der „OK“ - Taste grau hinterlegt - du kannst dieses Menü dann nicht aufrufen.

Setzt du den Haken, kannst du die höhere KI (Künstliche „Intelligenz“, auch „AI“ genannt („Artificial Intelligence“)) festlegen. Das sonst ausgeblendete Symbol „AI“ der Hauptsymbolleiste wird nach dem Beenden dieses Menüs aktiviert (und das „Militärverhalten von KI-Spielern“ - Menü freigeschaltet).

### 6.1.2. DIPLOMATIEEINSTELLUNGEN

Je mehr Spieler du definierst, desto mehr Diplomatieeinstellungen musst du vornehmen. Um dir selbst einen besseren Überblick zu verschaffen, gib einfach jeweils nur einen weiteren Spieler an und stelle dann die Diplomatie für den neuen Spieler ein.

(Danach gibst du gegebenenfalls einen weiteren Spieler an und manipulierst nur die dazugekommenen Diplomatieeinstellungen.)

Hinweis:

Für etwas unerfahrenere Benutzer eignet sich die folgende Leseweise (oder Verstehensweise):

Waagerechte Leseweise: „Spieler [Y]“ soll „zu Spieler [X]“ [waagerecht nach Feld suchen] [Status Z wählen] sein [aus Listenfeld wählen]. Beispiel: Spieler Y soll zu Spieler X neutral sein.

Das X steht für die Spieler - ID in der waagerechten Spalte.  
Das Y steht für die Spieler - ID in der senkrechten Spalte.

Wichtig ist, dass diese Leseweise konsequent (!) für alle Spieler von oben nach unten angewandt wird.

### 6.1.3. TIPPS

Solange du hier keine KI - Spieler definierst, bleiben die Icons „Trib“ (trib), „Trad“ (trad) und „AI“ (ai) der Symbolleiste deaktiviert.

Außerdem geht der Editor bei mehr als einem vorhandenen menschlichen (und gleichzeitig nicht vorhandenem KI - Spieler) davon aus, dass du einen Multiplayer - Level editieren möchtest. Im „Siegbedingungen“ - Menü sind dann „Singleplayer“ - spezifische Bereiche deaktiviert.

Umgekehrt erkennt der Editor bei ausschließlich gesetzten KI - Mitspielern, dass du einen Singleplayer - Level editieren möchtest. Im „Siegbedingungen“ - Menü sind dann „Multiplayer“ - spezifische Bereiche deaktiviert.

Durch diese Kontextbezogenheit der Menüs soll dir der Überblick erleichtert werden und möglichen Fehlern vorgebeugt werden.

**Trib****6.2. TRIBUTE AN MENSCHLICHE SPIELER**

Trib = Tribute = Forderung

Aktiviere das „Tribute an menschliche Spieler“ - Menü.



Tribute machen nur im Singleplayermodus Sinn (mit mehreren KI - Spielern), da nur KI - Spieler Tribute fordern können. Daher werden in diesem Menü keine Felder für menschliche Spieler angezeigt.

Für die KI - gesteuerten Spieler kannst du maximal drei verschiedene Waren aus einem großen Sortiment auswählen. Diese Waren werden sie dann vom Spieler fordern, um entweder neutral oder sogar freundlich zu werden.

Sobald ihr eine Ware definiert habt, taucht vor dem Textfeld ein Eingabefeld auf. Tragt hier die Höhe des Tributes ein. Die Stückzahl ist von 1-99 wählbar.

**6.2.1. TIPPS**

Wichtig:

Man kann erst mit anderen Stämmen Handel treiben, wenn sie einem freundlich gesinnt sind.

Ein „Freundlich“ - Tribut, um mit einem feindlichen (oder neutralen) Stamm handeln zu können, ist dann also unabdingbar!

**Trad****6.3. HANDELSANGEBOTE DEFINIEREN**

Trad = Trade = Handel

Menschliche Spieler können untereinander nicht handeln (jedenfalls nicht von Lagerhaus zu Lagerhaus).

Um mit Lagerhäusern eines KI - Spielers handeln zu können, musst du erst im Menü „Handelsangebote vorgeben“ sämtliche Handelsangebote definieren.

Um Handelsangebote festlegen zu können, muss mindestens EIN Lagerhaus für einen KI - Spieler gesetzt sein.

Aktiviere das „Handelsangebote vorgeben“ - Menü.



Wähle im Bereich „aktiver Spieler“ den Punkt „Alle KI-Gegner“.

Im großen Textfeld („Liste aller Lagerhäuser“) erscheinen nun sämtliche Lagerhäuser, die du für KI - Spieler bereits editiert hast. Setzt du später weitere Lagerhäuser, erscheinen auch diese im Fenster (in der Reihenfolge, wie du sie gesetzt hast).

Dieser Liste kannst du den Stammestyp des Lagerhauses und dessen Position entnehmen. Klickst du im Textfenster auf ein bestimmtes Lager, springt der Bildschirm sofort dahin. Bei großen Dörfern mit mehreren Lägern ist das sehr nützlich.

Wählst du einen bestimmten „aktiven Spieler“, erscheinen auch nur die Lagerhäuser, welche du für diesen gesetzt hast.

Bevor du für ein Lagerhaus ein Handelsangebot definieren kannst, musst du das gewünschte Lager im Textfeld selektieren. Nun kannst du im Bereich „Handelsangebote für Lagerhaus“ maximal drei Waren wählen, die es anbieten bzw. nachfragen soll.

Hast du eine Ware eingegeben, erscheint links daneben ein Feld, in dem du die Höhe des Angebotes (einen Wert von 1 - 10) eingeben kannst.

Um ein Angebot zu löschen, setze es einfach auf „<Nichts>“ zurück.

Im unteren Bereich („gültige Handelsangebote“) findest du eine Übersicht über die vorhandenen Handelsangebote.

### 6.3.1. TIPPS

Denk daran, jedem Angebot eine Nachfrage und jeder Nachfrage ein Angebot zu geben! Machst du das nicht, wird das ungültige Angebot bei Aufruf einer anderen Funktion gelöscht.

Insgesamt können max. 60 Handelsangebote, pro KI - Spieler also maximal 20 eingestellt werden.

Übrigens:

Ein Angebot „A“ von 5 [Stück] mit einer Nachfrage von 5 [Stück] hat fast die gleiche Bedeutung, wie ein Angebot „B“ von 1 [Stück] mit einer Nachfrage von 1 [Stück] ([Stück] der jeweils gleichen Ware für Angebot oder Nachfrage).

Mit einem Unterschied: Hat der Spieler nur 4 [Stück] im Lager, kann er zwar Angebot „B“ wahrnehmen, nicht aber „A“.



## 6.4. MILITÄRVERHALTEN VON KI - SPIELERN DEFINIEREN

AI = Artificial Intelligence = Künstliche Intelligenz (meint: KI)

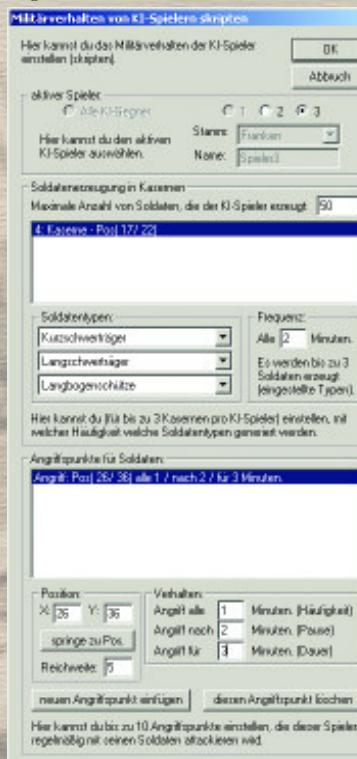
Dieses Menü ist nur aktiv/selektierbar, wenn das Kontrollfeld 'Skript' im Menü „Spielereigenschaften“ bei einem Spieler markiert ist.

Es müssen Kasernen für die Völker gesetzt sein, für die du das Militärverhalten einstellen möchtest. Außerdem musst du im „Spielereigenschaften“ - Menü den Haken in das Skriptfeld gesetzt haben.

Aktiviere das „Militärverhalten von KI-Spielern“ - Menü.

### 6.4.1. SOLDATENERZEUGUNG IN KASERNEN

Wähle den Spieler, für den du mindestens eine Kaserne gesetzt hast aus, um ihm besondere Eigenschaften zu geben.



Gib einen Wert an, wie viele Soldaten ein KI - Spieler insgesamt erzeugen (maximal besitzen) soll.

Selektiere dann die Kaserne, für die du die KI setzen möchtest. Im Bereich „Soldatentypen“ kannst du für diese aktuelle Kaserne bis zu drei verschiedene Soldatenklassen auswählen und einstellen, wie schnell diese Kaserne neue Soldaten erzeugen soll (Frequenz).

Für bis zu drei Kasernen PRO Spieler kannst du diese Soldatentypen und Frequenz einstellen.

### 6.4.2. ANGRIFFSPUNKTE FÜR SOLDATEN

Um Angriffspunkte zu definieren, musst du sie über die Schaltfläche „neuen Angriffspunkt einfügen“ hinzufügen. Hast du mindestens einen Angriffspunkt hinzugefügt, erscheint eine zusätzliche Schaltfläche „diesen Angriffspunkt löschen“.

Auch hier musst du in das Textfenster klicken, um einen bestimmten Angriffspunkt zu wählen.

Nun musst du die Position festlegen, die attackiert werden soll. Gehe dazu im Editorfenster mit dem Mauszeiger über die Position, die du angreifen lassen möchtest. (Das muss übrigens kein Haus sein, es reicht eine beliebige Stelle...). Du kannst nun die Reichweite angeben, in der die Krieger angreifen werden.

In der Statuszeile kannst du nun die Koordinaten dieser Stelle ablesen (x/y). Diese kannst du im KI - Menü eintragen (im Bereich „Position“). Bei mehreren Angriffspunkten kann man diese Koordinaten leicht vergessen, daher kannst du komfortabel über die Schaltfläche „springe zu Pos.“ an die Angriffposition des selektierten Angriffspunktes springen.

Zum Schluss legst du das Verhalten der Soldaten fest: Wie oft? (Angriff alle X Minuten), Wann? (Angriff nach X Minuten) und Wie lange? (Angriff für X Minuten) sind die gebotenen Optionen.

Mit mehreren Kasernen, die unterschiedliche Soldatenklassen unterschiedlich schnell produzieren, und mit mehreren Angriffspunkten der Soldaten, welche in verschiedenen Angriffswellen angreifen, kann eine sehr große Flexibilität in der Kriegskunst deiner KI - Spieler geschaffen werden.

### 6.4.3. TIPPS

Bedenke, dass ein kompletter Stamm nie mehr als 200 Figuren haben kann, und dass das Spiel bei sehr vielen Figuren je nach Rechnerleistung langsamer werden kann.

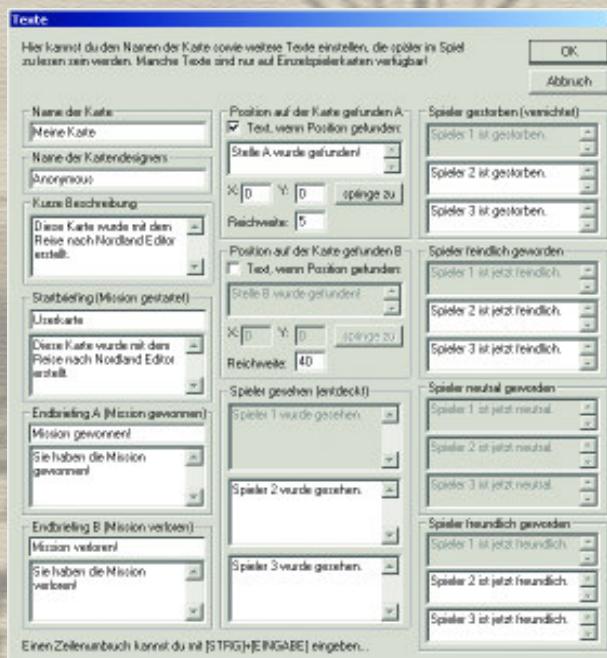
Als Regel: Mehr als 50 Soldaten sollte eine KI lieber nicht erzeugen.

## 6.5. TEXTE EINGEBEN

Text

Txt = Texte

Aktiviere das „Texte“ - Menü



In diesem Menü kannst du die Texte eingeben, die im Spiel erscheinen werden (Autor, Kartename, Kurzbeschreibung, Briefings...).

Gib den Namen deiner Karte ein - er wird später im Menü des Spiels erscheinen, nachdem du die Karte exportiert hast.

Eine Kurzbeschreibung darf auch nicht fehlen - sie wird im gleichen Menü erscheinen und anderen Spielern erklären, worum es in deinem Level geht.

Ganz wichtig ist natürlich auch dein Name (oder dein Kürzel, oder dein Künstlername)!

### 6.5.1. MISSIONSTEXTE

Das Wichtigste sind natürlich die „Ingame“ („Im-Spiel“)-Texte. Sie werden deine Geschichte erzählen oder zumindest die Aufgabenstellung erklären.

Unter den Punkt „Startbriefing“ („Startbesprechung“) gehört der Text, mit dem der Spieler auf deiner Karte begrüßt wird. Du kannst hier eine kleine Hintergrundgeschichte erzählen. In der einzelnen Textzeile kannst du eine Überschrift definieren. Diese sollte in der Regel dem Titel deiner Karte entsprechen.

Des Weiteren gibt es zwei mögliche „Endbriefings“ („Nachbesprechungen“): das eine erscheint im Falle eines Sieges, das andere im Falle einer Niederlage des Spielers. Beide sollten definiert sein. Auch hier kannst du eine Überschrift des Briefings festlegen.

„Mission gewonnen!“ oder „Mission verloren!“ sind beispielsweise schon aussagekräftige Formulierungen, die du auch beibehalten kannst.

Du kannst Texte an vier weiteren Ereignissen anzeigen lassen: beim Finden einer bestimmten Position (2x), „Entdecken“ bzw. erstmalige Sehen eines anderen Volkes (Spielers), Tod eines anderen Spielers (Vernichtung) oder bei einem Diplomatiewechsel (feindlich, neutral, freundlich).

Um Text für das Finden einer Position eingeben zu können, musst du das Feld durch Setzen eines Kontrollhakens aktivieren. Du kannst dann deinen Text eingeben - und die Koordinaten der Position, die gefunden werden muss. Diese Möglichkeit kannst du zweimal pro Karte nutzen.

Für jeden Spieler, den du im „Spielereigenschaften“ - Menü definiert hast, kannst du Texte für die Ereignisse „Spieler gesehen“, „Spieler gestorben“, „Spieler feindlich geworden“, „Spieler neutral geworden“ und „Spieler freundlich geworden“ festlegen.

Textfelder sind dann deaktiviert, wenn sie nach den Definitionen im „Spielereigenschaftsmenü“ keinen Sinn machen würden. (Ist z.B. kein Spieler 3 gesetzt, tauchen für diesen auch keine Textoptionen auf!)

## 6.5.2. TIPPS

Du kannst in die Textfenster unterschiedlich lange Texte eingeben: Dein Kartenname kann 20 Zeichen lang sein, das Autorentextfeld kann 40 Zeichen enthalten, genauso wie die Überschriften für Start- und Endbriefings.

Die Kurze Beschreibung deiner Mission (Hauptmenü) darf 200 Zeichen enthalten.

Alle anderen Textfelder (Position gefunden, Spieler gesehen, gestorben, feindlich, neutral oder freundlich geworden, Texte für Start- und Endbriefings) dürfen bis zu 1000 Zeichen enthalten (entspricht grob ca. 160 Wörtern).

Um in einem Textfeld einen Absatz/eine Freizeile zu lassen, drücke „Strg“ + „Enter“ („Return“)!

Tipp:

Denke dran, das Kontrollfeld im „Position gefunden“ - Bereich zu deaktivieren, wenn du später feststellst, dass du doch keinen Text einblenden möchtest, denn sonst erscheint die voreingestellte Textmitteilung im Spiel.

## 6.6. SIEGBEDINGUNGEN DEFINIEREN

Goal

Goal = Sieg

Welche Optionen dir hier zur Verfügung stehen, definierst du durch das „Spielereigenschaften“ - Menü. Hast du dort mehr als einen menschlichen Spieler eingestellt, kannst du automatisch nur auf typische Multiplayer - Siegbedingungen zugreifen. Hast du keine weiteren menschlichen Mitspieler eingestellt, stehen dir automatisch nur die Singleplayer - Siegoptionen zur Verfügung.

Aktiviere das „Siegbedingungen“ - Menü.



An folgende Bedingungen kannst du einen Sieg knüpfen:

#### 6.6.1. MULTI- UND SINGLEPLAYER

##### A) ERWIRTSCHAFTETE WAREN, DIE SICH IM LAGER BEFINDEN

Du kannst hier festlegen, welche Waren in den Lagern des Spielers vorhanden sein müssen. Diese Waren müssen sich insgesamt im Lagerbestand des Spielers befinden, nicht in einem einzelnen Lager. Bis zu fünf unterschiedliche Waren und deren Mengen kannst du hier festlegen.

##### B) STELLE AUF DER KARTE GEFUNDEN

Aktiviere das Kontrollfeld und gib eine Position an, die zum Sieg gefunden werden soll. Über den „Springe zu Pos.“ Schalter kannst du direkt zu diesem Punkt springen.

#### 6.6.2. NUR SINGLEPLAYER

##### A) GEGNER VERNICHTET

Stelle hier den Spieler ein, der vernichtet werden muss, um zu siegen. Alternativ auch mehrere Spieler. Grau hinterlegte Spieler sind im „Spieleigenschaften“ - Menü nicht gesetzt.

#### 6.6.3. NUR MULTIPLAYER

##### A) MITSPIELER VERNICHTET

Stelle hier ein, welche Gegner (gruppen) vernichtet werden müssen. Einzelne Spieler können nicht abgefragt werden. Zur Auswahl stehen folgende Abfragen:

- Alle Mitspieler vernichtet (Menschen und KI)

- Alle menschlichen Mitspieler vernichtet.
- Alle computergesteuerten Mitspieler vernichtet.

#### 6.6.1. TIPPS

Wenn du das Finden einer Stelle als Siegbedingung definieren möchtest, dann lege KEINEN Text für diese Position im „Texte“ - Menü fest. Ansonsten würden im Spiel zuerst der Text erscheinen, den du für das Finden der Stelle geschrieben hast, und gleich danach die „Mission gewonnen“ - Nachricht.

Übrigens:

Du musst nicht unbedingt eine Siegbedingung definieren. Eine Karte ohne eine solche ist automatisch eine Freispielkarte. Du kannst mehrere Bedingungen definieren, welche zum Sieg erfüllt sein müssen, z.B.: Vernichte Spieler 1 und finde Position (X/Y)!

## 7. Erweiterte Funktionen

Du kannst dir sehr viel Editierarbeit sparen, wenn du außerhalb des Editors die Karte vorzeichnest.

Geeignet sind dafür viele Programme. Wir empfehlen Programme ohne automatische Kantenglättung, wie z.B. PaintShopPro oder „ProMotion“ der Firma Cosmigo.

Eine kostenlose Demoversion davon kannst du von der Firmenseite downloaden (<http://www.cosmigo.com/promotion/downloads.html>). Stand: September 2002. Ohne Gewähr.

Wichtig ist, dass du Vorlagen mit deinem Malprogramm im „.pcx“ Format abspeichern kannst und musst. Gemalt wird nur mit einfachen Farben, deren Farbwerte jeweils für bestimmte Bodentexturen stehen. Wichtig ist, dass KEINE anderen Farben benutzt werden als in der Vorlagekarte vorhanden sind.

Die Farben der Palette aus der Vorlagendatei des Editors (s.u.) eignen sich, um eigene Karten zu generieren.

#### 7.1. PALETTE

Hier nun eine Übersicht der verwendeten Farben:

Du findest sie auch im Verzeichnis:  
[Spielverzeichnis]\Editor\Premaps\Misc\Palette.pcx

|    |                              |
|----|------------------------------|
| 0  | Tiefer Wasser                |
| 1  | Flaches Wasser               |
| 2  | Strand mit Wassergrenzlinie  |
| 3  | Lehm                         |
| 4  | Weizen                       |
| 5  | Tiefer Wald                  |
| 6  | Wald                         |
| 7  | Sumpf                        |
| 8  | Steinwiese                   |
| 9  | Berg                         |
| 10 | Eis                          |
| 11 | Rand                         |
| 12 | Pflasterstein                |
| 13 | Wiese A                      |
| 14 | Wiese B                      |
| 15 | Wiese C                      |
| 16 | Wiese D                      |
| 17 | Strand ohne Wassergrenzlinie |
| 18 | Schnee                       |
| 19 | Lava                         |

#### 7.2. EDITIEREN PER VORLAGEBILD (MIT

## **,ProMotion'**

Der Einfachheit halber erklären wir das Editieren per Vorlagebild anhand des Programms „ProMotion“. Es ist sehr leicht zu bedienen und besitzt sämtliche benötigten Werkzeuge.

Lade ein Vorlagenbild aus dem Premaps - Ordner in deinem Spielverzeichnis und speicher es unter einem anderen Namen ab.

Oben links wird dir die Palette der Farben angezeigt, die im Bild vorhanden sind.

Zum malen stehen dir die Standardwerkzeuge eines jeden Bildeditors zur Verfügung, z.B. Pinsel-, Auswahl- und Füllwerkzeug.

Nach dem Zeichnen speicherst du das Bild einfach irgendwo ab. (Hauptsache ist, du findest es wieder!)

### **7.3. TIPPS**

Du solltest stets nah genug heranzoomen, um die einzelnen Bildpunkte gut erkennen zu können. Sorge für zufällige und/oder ausgefranste Kanten, um das Ganze natürlich wirken zu lassen. Eine gerade Linie von mehr als 5-8 Bildpunkten wirkt in der generierten Karte garantiert störend!

Bevor du beginnst zu zeichnen, solltest du dir über die Dimensionen deiner späteren Karte im Klaren sein. Die Vorschaukarte sollte die gleiche Dimension haben, die du später im Editor angibst.

Willst du also eine Karte mit den Maßen 250 x 250 editieren, solltest du im Malprogramm die gleichen Werte (in „Pixeln“/„Bildpunkten“) angeben.

### **7.4. TUTORIAL**

Unter den „Premaps“ findest du auch den Ordner „Tutorial“ („Spielverzeichnis“\Editor\Premaps\Misc\Tutorial). Dieser beinhaltet die schrittweise erstellten Vorlagen der Singleplayerkarte „Das Geheime Volk“. Anhand dieser Bilder wollen wir dir eine typische Zeichnen (= Editieren) - Vorgehensweise erläutern.

Aus der Praxis:

**SECRETVILLAGE:**

Ich mache mir Gedanken über diese Karte. Sie soll möglichst viel davon zeigen, was Skript- und Storytechnisch machbar ist. Sie soll ein Labyrinth und mehrere Mit- bzw. Gegenspieler enthalten. Ein Volk soll gefunden werden... Ich zeichne eine sehr grobe Skizze (geht natürlich genauso gut von Hand).



Verwendete Farben: Berg (Grau, ID 10)  
Wiese (Hellgrün, ID 4)  
Tiefer Wald (Dunkelgrün, ID 5)

#### **SECRETVILLAGE1:**

Ich setze meine grobe Karte in Berg und Wiese um. Es geht erst einmal nur um eine grobe Aufteilung.

Verwendete Farben: Berg (Grau, ID 10)  
Wiese (Hellgrün, ID 4)



#### **SECRETVILLAGE2A:**

Dann zum wichtigsten Element meiner Idee: das Sumpflabyrinth! Die Gänge habe ich mit einem kleinen Pinsel als dünne Linien mit dem dunkleren Grasfarbwert vorgezeichnet. Als nächstes forme ich daraus die Gänge meines Sumpflabyrinths und frane die Kanten etwas aus.



Verwendete Farben: Berg (Grau, ID 10)  
Wiese (Hellgrün, ID 4)  
Wald (Mittleres Grün, ID 6)

#### **SECRETVILLAGE2B:**

Die Sumpfflächen kommen als nächstes dran. Mit dem Füllwerkzeug fülle ich die Bereiche, die komplett vom dunkleren Grün umgeben sind. Die restlichen Sumpfbereiche zeichne ich mit dem normalen Werkzeug. Nun habe ich mein Labyrinth komplett, aber irgendetwas fehlt noch...



#### **SECRETVILLAGE2C:**

Genau, ein paar Stellen tiefen Grüns, an denen später dichter Wald stehen soll! Je tiefer man in das Labyrinth vordringt, desto dichter soll er werden... Fertig. In diesem Gebiet werden später furchterliche Schlangenwesen hausen...

**SECRETVILLAGE3A:**

Ein Volk soll gefunden werden - also muss ein Versteck her! Der obere linke Bereich wird vom unteren bzw. mittleren getrennt sein (darum kümmere ich mich später). Also bietet sich die Ecke oben links an. Wasser wäre gut, eine Insel vielleicht... Ich zeichne die Umrisse des Sees und fülle die umschlossene Ecke mit dem Füllwerkzeug.

**SECRETVILLAGE3B:**

Jetzt kommt die Insel dran, ein ordentliches Ufer muss auch her.  
Voilá!

**SECRETVILLAGE4A:**

Als nächstes bekommen sämtliche Bergränder ausgefranste Kanten - und ein paar andersfarbige Grastexturen. Auch diese bekommen zufällige Kanten.

Gefällt mir schon ganz gut! Aber gerade der untere Bereich wirkt etwas trist...

**SECRETVILLAGE4B:**

Ein Fluss fehlt, am besten mündet er in einen kleinen See...  
Aber wo kommt der Fluss her? Genau - aus den Bergen!

Ich zeichne einen Fluss ein, der den unteren rechten Rand von der Mitte trennt. Ein oder zwei Übergänge wird es später dort geben, irgend etwas Wertvolles soll man unten rechts finden...

Doch was, wenn man dem Fluss in den Berg folgt? Sollte der Forscherdrang nicht belohnt werden? Ich entschließe mich, dort später ein weiteres Volk zu platzieren - vielleicht eines, das mit mir handeln möchte?

**SECRETVILLAGE5A:**

Jetzt der ganze Kleinkram... Es fehlen noch jede Menge Lehmstellen und Steingründe. Ich setze sie nach dem Zufallsprinzip, vermehrt in die Nähe von Bergen.

In der Mitte soll der Spieler sein Dorf haben. Hier muss genügend Platz für Ressourcen und zum Siedeln sein. Wenn er sich nach unten hin ausdehnt, soll er weitere reiche Bodenschätze finden...

An der linken Seite kann der tiefe Wald ruhig ein wenig dichter sein - ich ändere das gleich. Eine Lichtung wäre auch nicht schlecht - da können später Schatztruhen stehen...

Fertig!

Halt! Die Insel gefällt mir plötzlich nicht mehr! Zu einfach, zu simpel...

**SECRETVILLAGE5B:**

Ich male sie neu, und ein unkompliziertes Labyrinth aus Sandwegen kommt auch dazu... Die Grünfläche wird etwas knapper, aber das macht nichts - hier sollen später nur ein paar Wolfsmenschen stehen...

Jetzt hab ich 's, mir gefällt die Karte!



Doch da fällt mir ein, dass der Spieler den oberen Bereich ja nur durch das Sumpflabyrinth (oder einen geheimen Weg?) erreichen soll! Ich muss also die Mitte und den unteren Teil der Karte vom oberen Teil abgrenzen. Über normale Berge kann man in „Weltwunder“ schließlich drüberlaufen!

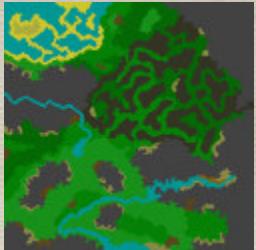
**SECRETVILLAGE6:**

Den oberen rechten Bereich beschließe ich, später per „Block“ - Landschaften zu sperren (z.B. Stonehenge-Elemente). Doch für das mittlere Gebirge soll ein weiterer Fluss her...

Etwas fehlt! Etwas, das die Landschaft etwas auflockert... genau, ein Gebirgs Wasserfall. (Später werde ich im Spiel stolz darauf hinweisen, ohne dass es jemand merkt...)

Ich zeichne also einen Flusslauf vom linken Rand der Karte bis zum Sumpflabyrinth ein, der in einem winzigen Bergteich mündet. An der wichtigsten Stelle grenzen Sumpf und Wasser aneinander - hier kommt

keiner mehr durch.



Ich speichere die Vorlage ab und lade (generiere) sie im Editor.

Ausgezeichnet!

**SECRETVILLAGE7:**

Doch der Bergfluss sieht im Spiel einfach nicht so toll aus... Und ein paar Ressourcenstellen (Lehm, Stein) sind zu klein. Was soll ich machen? Ich beschließe, die Vorlagekarte noch einmal zu bearbeiten - ich lösche den Fluss innerhalb des Berges einfach wieder. Den kleinen See mit Berganschluss lasse ich, er hat nicht gestört. Die Ressourcenstellen vergrößere ich.

Ich speichere erneut ab, und generiere die Karte noch einmal. Der Fluss ist weg - ich setze ihn im Editor einfach neu. Hier habe ich mehr Kontrolle über den Flusslauf!

Ich bin jetzt sehr zufrieden mit meiner Arbeit und beschließe, hier und da noch etwas innerhalb des Editors nachzubessern. Danach fange ich an, Stämme, Landschaften und Tiere zu setzen (und meinen Wasserfall!...)



## 8. Checkliste

Titel:

Autor:

Vom:

Version:

### 8.1. FRAGENKATALOG

Check:

**Sind genügend Nutztiere vorhanden?**

Sind genügend Kähe gesetzt?

Sind genügend Schafe gesetzt?

**Sind genügend Ressourcen vorhanden:**

Holz?

Stein?

Lehm?

Pilze?

Eisen?

Gold?

Genügend Fische?

**Genügend jagdbares Wild?**

Wichtig: Genügend Hasen?

**Dörfer:**

Genügend Platz zum Siedeln?

Hat jeder Spieler mit voreditiertem Dorf genügend Wegweiser?

Haben Wegweiser, Palisaden und Tore die richtigen Spieler – ID's?

**Skripting:**

Klare Missionsziele?

Korrekte Rechtschreibung?

Stimmen die diplomatischen Beziehungen?

**Sind die Texte alle gesetzt?**

Im Hauptmenü?

Im Spiel?

Sind die Spielerfarben gut sichtbar auf der Übersichtskarte?

**KI:**

Funktioniert die KI wie gewünscht?

Erfolgen die Angriffe wie gewünscht?

Werden genug Soldaten produziert?



**FUNATICS  
SOFTWARE**

Copyright 2003  
Funatics Software GmbH  
Aktienstrasse 214  
45473 Mülheim an der Ruhr  
GERMANY

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Funatics Software GmbH nicht kopiert, vermietet, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden!