





C4 Editorhinweise

Ein komplettes Handbuch für den Editor von Caesar IV ist der folgende Text nicht. Dazu ist dieser Programmteil des Spiels zu umfangreich. Optisch neue Karten kann man erstellen, benötigt aber Übung im Umgang mit Grafikprogrammen, die ihrerseits mit dem Grafikformat DDS umgehen können. Ein PlugIn dazu findet sich auf unserer C4 WebSite.

Am einfachsten beginnt man damit, ein vorhandenes Szenario zu kopieren und abzuändern. Folgende Dienst-anweisung gilt für das Kopieren eines Szenarios per pedes:

- I. Caesar IV ist nicht in Betrieb. (!)
- II. In das Verzeichnis des Spiels gehen, dort in DATA/SZENARIOS
- III. Alle Dateien markieren und per Eigenschaftendialog Schreibschutz entfernen
- IV. Die Liste anschließend alphabetisch sortieren
- V. Das gewünschte Szenario suchen
- VI. Alle Dateien dieses Szenarios ausser (!) **.scn** markieren, kopieren und einfügen
- VII. Am Ende der Liste stehen jetzt die Dateien mit dem Vorsatz "Kopie von..."
- VIII. Allen Dateien den gleichen (!) neuen Namen geben.
- IX. Mit dem Notepad die Datei mit der Endung **.cs** öffnen
- X. Die Zeile "public class Szenarioname : ScriptServer.IScript" suchen
- XI. Den alten Szenarionamen durch den neuen ersetzen, Datei speichern
- XII. Mit dem Notepad die Datei mit der Endung **.xml** öffnen
- XIII. Per Menübefehl 'Ersetzen' den alten Szenarionamen durch den neuen ersetzen
- XIV. Datei speichern

Anschließend kann dann dieses umbenannte Szenario bearbeitet werden. Im nachfolgenden Text beschreiben wir

-  die Grundeinstellungen
-  die Festlegung von Spielzielen
-  die Bearbeitung der Imperiumskarte
-  die Anlage von Warenforderungen

Die Bearbeitung der Skriptdateien, die die Ereignisse steuern, sind in unserem <Skripting - CS Karavalis> auf unserer Website enthalten.

Zuerst ist es in jedem Fall erforderlich die sachlichen Bedingungen eines Szenarios zu kennen. Alle Szenariodateien identifizieren Ihre Zugehörigkeit zu einem Szenario über den Szenarionamen !

Ein Szenario muss aus folgenden Dateien bestehen:

Szenarioname.scn

Hierin sind enthalten die topografischen Einstellungen der Karte (Berge, Gewässer etc.), die Warenforderungen, die Einstellungen der Imperiumskarte, Gebäudebeschränkungen, Warenpreise, Typen und Positionen der Kartenobjekte (Bäume, Büsche etc.)

Szenarioname_Blend.dds

Die Texturen der Spielkarte – Felsen, Gras, Sand, Erde -, strukturiert in vier Basisfarben

Szenarioname_Color.dds

Die eigentliche, für den Spieler sichtbare Spielkarte.

Szenarioname_xml

Alle Texte und Bezeichnungen innerhalb des Szenarios wie Eröffnungstext, Texte zu Militäraktionen, Warenanforderungen und anderen Events, Stadtnamen etc.

Das Szenario kann außerdem folgende Dateien enthalten:

Szenarioname.cs

Enthält bzw. kann enthalten alle militärischen Aktionen, Lohnerhöhungsereignisse sowie ein Naturereignis.

Szenarioname.mp3, Szenarioname Win.mp3, Szenarioname Lose.mp3 = Explizite Musikdateien : die erste erklingt bei Anzeige des Szenariotextes, die zweite beim Sieg, die dritte bei einer Niederlage.

Szenarioname.sco

Dies ist das Szenario in der Form für die Online-Option des Spiels und kann nicht bearbeitet werden.

*Eine Spielkarte innerhalb von CaesarIV besteht im **grafischen** Aufbau neben den eben erwähnten Dateien Color.dds und Blend.dds aus weiteren, dem Szenariobauer nur bedingt zugänglichen Dateien : einer weiteren .dds Datei und einer 3D Layer Datei. Die letztere erzeugt die optische Kartenumgebung sowie den Himmel und gibt den Eindruck landschaftlicher Tiefe, wobei sie die eigentliche Karte wie ein starrer Bilderrahmen umgibt. Da man die 3D Layer Datei nicht bearbeiten kann ist man in seiner Kreativität auf die vorgefertigten Elemente angewiesen. Außerdem beschränkt diese Datei die mögliche Kartengröße. Letztendlich sollten Sie sich deshalb ein Szenario kopieren – siehe oben – und verändern.*




Wie bei Tilted Mill üblich ist die Übersetzung des Editors ziemlich schräg oder besser sehr schlecht. Viele Bezeichnungen sind irreführend oder auch nicht zu entziffern, weil das deutsche Wort oft länger ist als das englische.

Deshalb haben wir die entsprechende Datei bearbeitet und auf unserer WebSite zum Download bereitgestellt. Es sind ausschließlich die für den Editor maßgebenden Informationen geändert worden. Diese Datei heißt <language_text.xml> und befindet sich im Hauptverzeichnis des Spiels. Benennen Sie die Originaldatei um und kopieren die neue <language_text.xml> in das Verzeichnis.

Alle im Editor anschließend nicht mehr vorhandenen Beschriftungen (!) weisen darauf hin, dass hier eine Funktion oder Einstellung angezeigt wird, die keine solche ist, die keinerlei Ergebnis zeitigt oder auch einen Absturz verursacht. Wo möglich haben wir auch Formulierungen wie <nicht genutzt>, <keine Funktion> oder <xxx> verwandt. Auch haben wir mitunter englische Worte benutzt. <Copy> als Ersatz für <Löschen> zum Beispiel dürfte wohl jeder mittlerweile verstehen oder auch <OK> anstelle von <Ersetzen>. Die deutschen Bezeichnungen waren schlicht nicht zu lesen weil zu lang.

Da viele Begriffe der <language_text.xml> nicht nur im Editor sondern auch im Spiel verwendet werden war es leider völlig unmöglich im Bereich der Objekte (Bäume, Häuser etc.), die man auf der Karte platzieren kann, irgendwelche Änderungen vorzunehmen. Hier heißt es: Jede leere Zeile in den Auswahlrollfeldern ist ein möglicher Auslöser für einen Absturz. Achten Sie auch auf die gelegentlich angezeigten Tooltips, in denen weitere Infos untergebracht sind.

Sie sollten entweder einen Notizzettel samt Bleistift (gibt's tatsächlich) bereitlegen, denn wenn Sie später die Steuerungsdateien bearbeiten wollen – siehe dazu unseren Artikel <CS Karavalis> – müssen Sie sich folgende Dinge, deren Einstellung wir anschließend beschreiben, notieren.

-  *Die Anzahl der angelegten Städte und die Indexnummer der Spielerstadt*
-  *Die Nummern der angelegten Wegpunkte (Wasser und Land!)*
-  *Die Anzahl der Warenforderungen (und ggf. was gefordert wird)*

Was jetzt was ist kommt gleich. Welche Rohstoffe auf der Karte sind und ob der Spieler sowohl Land- als auch Wasserhandelsposten errichten kann haben Sie ja (hoffentlich) im Kopf.

Speichern Sie ihre Arbeit immer wieder und in kurzen Abständen, außerdem sollten Sie immer wieder und in kurzen Abständen speichern. Und als Tipp: Speichern Sie ihre Arbeit immer wieder und in kurzen Abständen.

Grundeinstellungen

Wenn Sie ein Szenario im Editor öffnen haben Sie sofort die Anzeige der Grundeinstellungen und der Spielziele auf dem „Tisch“.

Fangen wir oben an: die hier rechts in der Abbildung angezeigte Kartengröße <64> ist die kleinste Option, weitere stehen im Rollfeld. Achtung: Wählen Sie hier eine andere Angabe und klicken dann noch auf <Reset> zerhaut es Ihnen meist die ganze Karte. Unsere Empfehlung : Hand ab. Im Übrigen steht die <64> auch bei einer eigentlich viel größeren Karte dort, die Anzeige wird nicht korrekt aktualisiert.

Jetzt kommen bereits die Startbedingungen des Spiels:

Das <Startkapital> des Spielers kann bis maximal 99 Millionen gehen, dann kommt der Absturz. Die <Kreditsumme>, also der Dispo in Rom kann auch so hoch liegen. Die Kreditsumme hat in Ihrer Höhe keinen Einfluss auf die negative Wirkung bei der tatsächlichen Inanspruchnahme.

Das <Jahr> des Spielstarts geht von 0-2048, die <Woche> von 0-48, wobei hier immer zumindest eine 12 (Anfang April) stehen sollte. Wer den Tages/Nachtzyklus aktiviert hat steht sonst zu Szenariostart im Dunkeln.

<n.Ch.> <v.Ch.> ist ein Wechselschalter mit eindeutiger Funktion. Das <Ansehen> sollte immer über 50 angesetzt werden, sonst geht's recht zügig zu Ende mit dem Spieler. Der <Status> ist die Dienststellung des Spielers beim Start. (siehe Tooltipp!) Beim Status des Spielers denken Sie bitte daran: Je höher das Ansehen, desto höher ist die Geschwindigkeit mit der Ansehen verloren geht. Umso tiefer desto plumps eben.

Haben Sie diese Einstellungen vorgenommen wird das Kunstwerk mit der Taste <OK> oben eingestellt. Und dann speichern! (ESC drücken)

<Region> und <3D Layer> bestimmen die Umgebungskarte der eigentlichen Spielkarte, also das, was in der Ferne als Berge oder Meer erkennbar ist oder sein sollte. Sie können eine Region auswählen und dann aus der 3D Layerliste eine Umgebungskarte auswählen. Die Ergebnisse sind bunt und vielfältig, oft nicht zu gebrauchen oder passen der Größe wegen unter Umständen nicht zur Karte. Wenn Sie doch was gefunden haben: mit dem Schalter <aktivieren> wird diese Einstellung festgeschrieben.



Ziele festlegen

Um das Szenario gewinnbar zu machen müssen Bedingungen (Ziele) definiert werden. Folgende Zusammenstellungen von Bedingungsoperanden und Bedingungen sind möglich:

Bedingungsoperand kann sein:

Effekt Ergebnis
 SIEG(ODER) einzelne Bedingung (Ansehen=100)
 SIEG(ODER) mehrere Bedingungen (Ansehen=100 **oder** Bevölkerung=1000)
 SIEG(UND) mehrere Bedingungen (Ansehen=100 und Bevölkerung 10.000)

Eine Bedingung kann sein:

Kategorie Inhalt
 Wertungen <Ansehen : 50>
 Waren <100 Sack Sand>
 Gebäude <10 Villen Typ 10>

Das Rollfeld **<Effekt>** und **<Kategorie>** für diese Einstellungen sehen Sie hier rechts in der Abbildung.

Die Parameter einer Bedingung sind klar: Wenn Sie als Kategorie Waren ausgewählt haben, müssen Sie im Rollfeld **<Ziel>** die Ware auch auswählen. Das muss natürlich eine Ware sein, die der Spieler auch besitzt, kaufen oder herstellen kann. Ebenso ist das Eingabefeld **<Menge>** mit einem Wert zu versehen, also wie viel von der Ware oder wieviele Punkte.

Zwischen diesen beiden Felder steht das **<Operandenfeld>** als Rollfeld, leider ohne Beschriftung. Hier wählen Sie aus entweder das Gleichheitszeichen oder das Größerals -

/Gleichheitszeichen (>=). Sie sollten hier immer letzteres benutzen, da die Bedingung bei einem Gleichheitszeichen auch genau zutreffen muss. In das Feld **<Name>** geben Sie eine Bezeichnung für die Aktion ein, die ausschließlich Ihrer Orientierung dient.

Die Schalterkombinationen sind soweit wohl verständlich, allerdings ist das Ergebnis nicht immer sicher. Also: Klicken Sie für eine neue Bedingung immer erst auf den Schalter **<Neu>**. Löschen Sie außerdem eine Bedingung besser und legen Sie diese dann neu an anstatt sie zu **<Ersetzen>**. Jede mit **<Neu>** erstellte Bedingung muss mit **<Annehmen>** akzeptiert werden und taucht dann auch im unteren Listenfeld auf.

Gehen Sie am Schluss durch anklicken der Einträge die Liste noch einmal durch ob alle Bedingungen inhaltlich (!) so sind wie gewünscht. Bevor Sie ein anderes Register öffnen speichern Sie das Kunstwerk.



Ziele aus dem Bereich Wertungen werden über in der XML Datei angelegte Texte angezeigt, Warenziele und Gebäudeziele müssen Sie im allgemeinen Szenariotext – der Geschichte zum Szenario – direkt formuliert werden!

Zur freundlichen Beachtung: Denken Sie bei der Vergabe von Spielzielen auch an die resultierenden Anforderungen. Wenn Sie eine Wohlstandswertung von 100 fordern muss auch wirklich sichergestellt sein das alle dafür erforderlichen Waren in der Stadt sind und das die Karte groß genug ist für die erforderlichen Bauten!

Städte anlegen, 1.) Heimatstadt

Unter dem Register <I> finden Sie die Imperiumskarte. Hier werden die Städte des Szenarios und Ihre Stadt angelegt und per Handelsroute verbunden.

Leider ist die Namensvergabe der Städte von der Anlage hier im Editor getrennt. Sie sollten vor Anlage der Städte im Editor über die XML Datei des Szenarios festlegen, wie viele Städte Sie haben wollen – außer Ihrer eigenen Stadt – und wie diese heißen sollen. Dazu lesen Sie bitte unseren Artikel <CS Karavalis> auf unserer Website und die dort dokumentierte XML Datei. Haben Sie ein Szenario nach unseren Angaben kopiert sind natürlich bereits Städtenamen vorhanden. Ansonsten heißt jede neu angelegte Stadt erstmal <Kartenbezeichnung> - solange, bis eine XML vorhanden ist.

Auf der Imperiumskarte befindet sich rechts der Bearbeitungsbereich, auf dem momentan nichts zu sehen ist außer dem Schalterpaar <Neue Stadt> und <Ihre Stadt>. Mit der Spielerstadt, die in jedem Szenario vorhanden sein muss, fangen wir an.

Klicken Sie auf den Schalter <Ihre Stadt> und Sie bekommen nebenstehende Anzeige:

In das Feld <Stadtname> brauchen Sie nichts eingeben, das kommt später aus der XML Datei. Im Rollfeld <Grafik> bestimmen Sie das Aussehen des Icons auf der Karte, hier wählen Sie jetzt den Eintrag <Ihre Stadt>. Die Felder <Eingang>-<Ausgang> spielen hier noch keine Rolle. Klicken Sie jetzt auf den Schalter <Hinzufügen> unten, dann erscheint Ihre Stadt als Icon auf der Karte. Ebenso ist in dem Listenfeld rechts der Stadtname eingetragen.

Klicken Sie nun direkt auf diesen Eintrag oder das Stadtbildchen auf der Karte, um die Einstellungen erneut aufzurufen.

Um nun die Position der Stadt auf der Karte zu verändern, müssen Sie die beiden Felder <X-Pos.> und <Y-Pos.> bearbeiten. Diese bestimmen die Position des Icons auf der Karte. X = Links/Rechts (0-950), Y = Oben/Unten (0-650), wobei oben links der Nullpunkt beider Werte liegt. Nehmen Sie die Testwerte x=400,y=150 und klicken Sie dann auf <Ersetzen>. Das Stadtbildchen wird an der neuen Position (Hamburg/Elbe) angezeigt. Mit ein wenig Übung haben die bald diese Positionierungsmethode im Griff.

Neben den Einstellungselementen auf der rechten Seite befinden sich in der unteren Hälfte des Bildschirms noch zwei weitere Checkboxes. Momentan ist die Box <Aktiv> mit einem Haken versehen, die Box <Eigene> muss noch damit versehen werden. Dies ist erforderlich um dem Spiel eindeutig mitzuteilen welche der angelegten Städte ihre Spielerstadt ist.

Ganz links wird noch eine Checkbox namens <Stadtname links> angezeigt. Damit wird der Stadtname, der normalerweise immer rechts vom Icon steht, auf die linke Seite gesetzt. Ganz unten in der Mitte ist – leider kaum zu erkennen – eine Checkbox namens <UI einblenden> angezeigt. Diese brauchen wir erst im nächsten Abschnitt.



**Für Änderungen muss ein Stadtelement markiert -> aktiviert sein!
 Änderungen an allen Stadtelementen müssen mit dem
 Schalter <Ersetzen> bestätigt werden!**

Städte anlegen, 2.) Handelspartner

Die Handelspartner anlegen ist etwas aufwändiger, da hier die Warenströme und Handelsrouten zugefügt werden müssen.

Mit dem Schalter <Neue Stadt> erstellen Sie eine solche Handelsstadt. Klicken Sie gleich anschließend auf <Hinzufügen> und positionieren Sie die Stadt mit den X/Y Angaben wie eben auch und bestätigen mit <Ersetzen>. Aktivieren Sie die Stadt dann wieder. Die Felder <Stadtname> und <Stadttyp> bleiben auch hier leer (XML!). Ganz rechts daneben haben wir ein Rollfeld <<„römisch“>>. Hier sind drei Einträge vorhanden, von denen lediglich <<„feindlich“>> einen Effekt hat: mit dieser Stadt kann man nicht handeln, ansonsten ist „römisch“ die richtige Wahl.

Benötigen Sie für militärische Anforderungen feindliche Städte notieren Sie sich die Position, die diese Stadt in der Listenanzeige einnimmt. Ist beispielsweise die 8.te Stadt in dieser Liste als feindlich von Ihnen angelegt, wäre das die sogenannte Indexnummer 7, ein Kartenzielpunkt. Dieser muss bei militärischen Anforderungen angegeben werden. Natürlich können Sie auch jede andere Stadt als Ziel Ihrer ausgesandten Truppen angeben - außer Ihrer eigenen.

Im Feld **<Kosten Route>** geben Sie an was die Eröffnung dieser Handelsroute den Spieler kostet. Der rechts daneben befindliche Schalter wechselt beim klicken darauf die Beschriftung von **<Land>** zu **<Wasser>** und zurück. Damit legen Sie fest, ob der Handelsposten in der Spielerstadt ein Hafen ist oder per Land erreicht werden kann. Natürlich muss dann auch auf der Karte die Möglichkeit eines Hafenbaus gegeben sein. Die **<Grafik>** liegt in Ihrem Belieben und sollte sachlich passend sein.

Die Punkte **<Eingang/Ausgang>** sind nunmehr von Bedeutung, denn es müssen solche Wegpunkte wie hier links gezeigt auf der Karte am Kartenrand angelegt sein, dazu noch in Abhängigkeit von Land –

Wasserhandelsposten. Diese Wegpunkte setzen Sie über das Register **<O>** für Objekte, wählen über den Schalter **<Ander>** die entsprechende Liste aus, suchen in dieser List z.B. den **<Wegpunkt 01>**, Kartenansicht an den Rand navigieren, Wegpunkt aus der Liste wählen, auf die Karte setzen – geht nur direkt am Rand – fertig.

Sie brauchen mindestens einen Wegpunkt irgendwo am Kartenrand auf der Landmasse, für Wasserhandelsposten einen am Kartenrand **im Wasser**. Diese Wegpunkte sind auch später für militärische Aktionen erforderlich! Geben Sie also hier bei der Stadtanlage an, welche Punkte für diese Stadt gelten sollen. Das Spiel schickt dann an diesen Positionen die Händler (und die feindlichen Truppen) auf Ihre Karte. Übernehmen Sie jetzt die Stadt mit **<Ersetzen>**.



aktivieren Sie die Stadt wieder durch anklicken.

Das Rollfeld **<Auswahltyp>** hat nur einen Eintrag: Waren. Das Rollfeld darunter **<Importe>** **<Exporte>** legt fest, für welchen Bereich des Handels die jetzt gleich folgenden Wareneinstellungen gelten. Also erstmal Importe.

Wählen Sie nun aus dem Rollfeld **<Ton>** die Ware aus, die diese Handelsstadt in der Spielerstadt (Ihrer Stadt) kaufen soll. Direkt rechts daneben geben Sie ein, wie viele Einheiten das sein sollen. Ganz rechts steht der Importpreis dieser Ware. Durch anschließendes klicken auf **<Hinzufügen>** wird diese Importeinstellung übernommen, erkennbar am Eintrag im Listefeld links. 3

Waren sind möglich, mehr legen unter Umständen das Spiel lahm.

Achten Sie darauf nie mehr als 26 Waren insgesamt zu handeln – exklusive der Produkte im Silo natürlich. Das Lagerhaus im Spiel kann nicht mehr als 26 Waren anzeigen ohne das das Spiel abstürzt. Auch sollten sie nicht mehr als 6 Exotenwaren ermöglichen, das bringt Probleme bei der Anzeige im Exotenmarkt.

Mit der gleichen Aktionsfolge legen Sie die Exporte der Spielerstadt fest. Zum Abschluss klicken Sie ganz unten wieder auf den Schalter **<Ersetzen>** um die Ergänzungen zu übernehmen.

Jetzt fehlt noch die optische Verbindung zwischen der Spielerstadt und der neuen Handelsstadt. Dies ist die rote Linie die im Spiel zu sehen ist. Im Grunde ist das nicht notwendig, schafft aber bei vielen Städten auf der Karte eine bessere Übersicht.



Aktivieren Sie die Handelsstadt erneut. Deaktivieren Sie nun die Checkbox <UI einblenden>. Die Anzeige der Stadtdaten verschwindet, zwei kleine Checkboxes erscheinen :

<Alle Wegpunkte anzeigen>
<Wegpunkte setzen>.



Aktivieren Sie jetzt <Wegpunkte setzen>, klicken Sie auf die Handelsstadt, dann ein/zwei Zentimeter in Richtung auf die Spielerstadt auf die Karte. Es erscheint das erste Stück der bewussten roten Linie. Klicken Sie sich nun durch bis zur Spielerstadt, nicht einfach gerade sondern so wie eine Handelsroute verlaufen würde: der Küstenlinie folgend. Der letzte Punkt sitzt praktisch unter dem Bildchen der Spielerstadt. Aktivieren Sie jetzt wieder die Checkbox <UI einblenden>, klicken Sie auf den wieder sichtbaren Schalter <Ersetzen> und übernehmen damit die Handelsroute.



Die eben genannte Option <Alle Wegpunkte anzeigen> tut genau dies für alle angelegten Routen.

Das anlegen dieser Routen entspricht dem Handling nach einem Vektorgrafikprogramm. Die kleinen gelben Kästchen auf dieser roten Linie sind „Anfasser“. Wenn Sie genau (!) auf ein solches Kästchen klicken und halten können Sie den Punkt und damit die Linie mit einer Mausbewegung versetzen, Modus „Gummiband“.

Durch einen Rechtsklick auf ein solches Kästchen wird dies gelöscht..

Im Entwurfsmodus werden gelegentlich nur die gelben Kästchen, nicht aber die rote Linie angezeigt, im Spiel meistens schon.



Man kann es auch übertreiben.

Warenforderungen anlegen

Das Anlegen der Warenforderungen ist für einen Aspekt von Bedeutung: das Ansehen des Spielers in Rom. Ohne diese Möglichkeit des Erzielens von Ansehenspunkten kann das Spiel schlicht chancenlos verloren gehen, da das Ansehen kontinuierlich sinkt. Und Geschenke führen nach der dritten Anwendung zu nichts mehr.

Auch hier ist die Namensvergabe von der Anlage hier im Editor getrennt. Sie sollten vor Anlage der Warenforderungen hier im Spieleditor über die XML Datei des Szenarios festlegen, wie diese Warenforderungen heißen sollen. Dazu besorgen Sie sich bitte unseren Artikel <CS Karavalis> von unserer Website und können dort in der dokumentierten XML Datei die entsprechenden Sektionen nachsehen. Bedenken Sie außerdem, dass im Spiel insgesamt nicht mehr als 16 Anforderungen der beiden Typen – militärisch und wirtschaftlich – angezeigt sind. Bei mehr Anforderungen gibt das Spiel mittendrin gerne den Geist auf.

Wechseln Sie zum Register <P>, dann mit dem Schalter <Warenforderungen> links unten holen Sie sich die Einstellungselemente für Warenforderungen auf den Bildschirm. Im ersten Feld <XML Text> des Eingabebereiches steht die eben angesprochene Bezeichnung, allerdings erst wenn eine Forderung angelegt ist.

Dann müssen Sie den Forderungs-<Typ> auswählen. Hierbei bedeutet die Null, dass eine Ware ausgewählt werden soll, eine 2 steht für Denarii, also einen reinen Geldbetrag.

Wenn Sie eine Ware fordern wollen, müssen Sie diese im Feld <Ware> auswählen. Auch hier gilt natürlich, dass der Spieler diese Ware auch aufreiben kann. Dann folgt noch die <Menge>. Haben Sie als Typ die 2 angegeben – Denarii – geben Sie hier bei Menge den Betrag an.

Die <Startwoche> zählt ab Beginn des Spiels, z.B. 48 würde bedeuten, dass 48 Wochen (1 Jahr) nach Spielstart diese Forderung gestellt wird. Wenn Sie möchten, dass diese Forderungen regelmäßig wiederholt wird, geben Sie im Feld <Wiederholen> an, wie viele Wochen nach Abschluss(!) der Forderung diese erneut gestellt wird.

<Varianz> ist ein Wochenwert, um den der Starttermin bzw. der Wiederholungszeitpunkt variieren kann. Wichtig wird dann in jeden Fall <Ansehen +> bzw. <Ansehen ->. Hier legen Sie fest, wie viele Punkte der Spieler beim Erfüllen der Forderung erhält (+) bzw. verliert(-). Mit dem Feld <erfüllen innerhalb> legen Sie fest, wie lange der Spieler Zeit hat die Forderung zu erfüllen. In das Feld <1. Warnung nach> geben Sie ein, wie viele Wochen nach Start der Forderung die erste Warnung erscheint, mit <2. Warnung nach> den Termin der zweiten Warnung.

Abschließend klicken Sie auf den Schalter <OK>, woraufhin in der links daneben stehenden Liste die in der XML Datei befindliche Bezeichnung erscheint. Wenn Sie etwas ändern wollen, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag, nehmen die Änderungen vor und bestätigen das dann mit dem Schalter <Ersetzen>.

<Storno> löscht schlicht alle Felder, <Löschen> tut genau das: die Forderung wird entfernt.

Zur Beachtung :

Es gibt noch jede Menge andere Elemente des Editors die erläutert werden könnten. Das meiste davon ist relativ intuitiv zu handhaben, da hilft ausprobieren. Solange Sie nicht versuchen die Karte maltechnisch zu bearbeiten und die ganz zu Anfang angesprochenen leere Felder und Listen zu benutzen, sind Sie vor Abstürzen sicher. Relativ.

Unsere Angaben hier ermöglichen vor allem das Editieren und Anpassen eines vorhandenen Szenarios. Oder einer Szenariokopie.

Die Anzeigeaktualisierung der Daten im Editor ist gelegentlich etwas irreführend. Wenn mal was nicht stimmt obwohl Sie meinen es eingestellt zu haben: Speichern und neu laden, meist passt dann alles zusammen.



Testorium

Zu diesem Text haben wir eine neue Karte vorbereitet, die bis auf die hier beschriebenen Elemente fertig ist - zum üben, komplett mit 6 Warenforderungstexten und 8 Städtenamen.

Auf dieser Karte befinden sich alle abbaubaren Rohstoffe : Holz, Eisen, Gold, Sand und Ton sowie natürlich landwirtschaftliche Nutzflächen. Die Kartengröße ist 256x256, Nordeuropa.

© Citybuilders 2006-2015

Wer Rechtschreibfehler findet darf sie behalten.

Dieser Text sowie die beschriebene Vorgehensweise ist kein vom Hersteller des Spiels <Caesar IV> autorisiertes Hilfsmittel, Zusatz- oder Erweiterungsprogramm für das Spiel <Caesar IV>. Der Text wurde als Fanprojekt ohne Unterstützung oder Wissen des Spielherstellers erstellt, basiert aber auf Veröffentlichungen in den Foren und empirischen Arbeiten. 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 Markennamen oder Markenhinweise sind Eigentum der jeweiligen Markeninhaber