

Citybuilders

Editorhandbuch



Teil 2

Einheiten, Objekte und Ressourcen

V 2.3

Inhalt

| | |
|-------------------------------------|----|
| Allgemeines | 3 |
| Vorbereitungen..... | 3 |
| Der Einheitenbildschirm | 4 |
| Welteinheit /Spielereinheit | 4 |
| an Land | 4 |
| in der Luft | 4 |
| im Wasser | 4 |
| Gebäude | 4 |
| Ressourcen | 4 |
| Die Handhabung | 5 |
| Platzieren und löschen..... | 5 |
| Verschieben und drehen | 5 |
| Mengenplatzierung und Zufall..... | 6 |
| Die Anwendung | 7 |
| Die Berge - Ressourcen | 7 |
| Die Berge - Dekoration | 8 |
| Der Fluss - Texturen | 10 |
| Der Fluss - Dekoration | 11 |
| Der Fluss - Ressourcen | 12 |
| Die Landschaft – Die Bewohner | 14 |
| Die Landschaft - Ressourcen | 15 |
| Die Landschaft – Dekoration..... | 16 |

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Children of the Nile> / Kinder des Nils autorisierte Fassung eines oder des mit dem Produkt ausgelieferten Handbuches sondern stellt eine Verfahrensbeschreibung da, die wir aufgrund der Arbeit mit dem Programm erstellt haben. Die Angaben und Arbeitsanweisungen werden ohne Gewähr auf Richtigkeit, Vollständigkeit oder Funktionsfähigkeit erteilt und stellen nur Vorschläge da, die wir nach bestem Wissen erarbeitet haben. Es wird keinerlei Haftung für jedweden Schaden der aus der Anwendung der hier gemachten Angaben entsteht übernommen. Alle genannten Markennamen oder Markenhinweise sind Eigentum der jeweiligen Markeninhaber

Allgemeines

Einheiten und Objekte sind die Elemente der Karte, die neben den Texturen des Bodens und deren verschiedenen Bedeutungen die Karte gewissermaßen mit Leben füllen und ein realistisches "Spielfeld" ermöglichen. Seien dies die diversen Dekorationselemente wie Palmen, Schilf und Felsen, seien es die Ressourceneinheiten wie Steinbrüche, Minen oder Papyrusschilf. Einheiten bestehen aus einem oder mehreren Feldern des Kartenrasters. Das Haus des Schreibers bedarf z.B. einer Fläche von vier Kartenfeldern, das der Palme nur eines.

Die Begriffe Einheiten und Objekte werden im Editor leider nicht eindeutig verwendet. Im Zuge der Kartenentwicklung und der Eventsteuerung werden beide Begriffe bedeutungsgleich verwendet, erzwungen durch die von den Entwicklern vorgegebenen Editorbezeichnungen. Wir tun dies zu diesem Zeitpunkt auch, meist nutzen wir den Begriff Objekt.

Aus der Sicht des Szenarioentwicklers gilt folgende Einteilung bzw. Beschreibung:

Alle Elemente, die der Designer auf der Karte platzieren kann, sind Einheiten. Sei dies nun ein Blumenfeld, ein Dorfbewohner, Gebäude, Minen, Dattelpalmen oder Papyrusschilf. Alle Einheiten sind nach Ihrer Platzierung entweder dem Spieler zugeordnet oder der Spielwelt. Durch diese Zuordnung einer Einheit wird daraus ein Objekt – also ein Spielerobjekt oder ein Weltobjekt. In der Regel kann ein Spielerobjekt vom Spieler entfernt oder gesteuert werden, ein Weltobjekt nicht. So ist ein Tempel ein Spielerobjekt, das er direkt bearbeiten (bauen oder löschen) und das er direkt steuern kann (Zuordnung zu einem Gott). Ein Basaltsteinbruch ist ein Weltobjekt, das der Spieler eben nicht direkt bearbeiten oder steuern, sondern nur nutzen kann.

Diese mehr theoretische Betrachtung wird sich im Laufe der Anwendung der Einheiten relativieren. Ein entscheidender Vorteil gegenüber der Arbeit bei der Landschaftsbearbeitung - hier insbesondere der topografischen Arbeit - ist die Tatsache, dass man problemlos platzieren und auch problemlos löschen kann.

Die Platzierung der Einheiten wird im Wesentlichen nicht im Einheitenbildschirm vorgenommen, sondern vom Volumen her betrachtet im Terrainbildschirm, wie im ersten Teil unter dem Kapitel Terrain bereits erwähnt. Der Einbau der Ressourcen und einiger anderer Einheiten erfolgt aber ausschließlich im Einheitenbildschirm.

Vorbereitungen

Wie schon im ersten Teil hier ein paar Hinweise und die Wiederholung der Spielidee:

Der Spieler soll eine Stadt errichten, in der 12 hochrangige Adelige leben und eine Stadtwache von 30 Mann Dienst tut. Er muss 2 Pyramiden und 8 Tempel bauen, einen Feind besiegen und hat in seiner Stadt außer Basalt und Türkisen keine Rohstoffe.

Daraus ergibt sich für die Arbeit mit den Einheiten oder Objekten schon der Hinweis, dass zwei Ressourcen gesetzt werden müssen. Auch in diesem Teil des Handbuches gehen wir Stück für Stück vor und geben Arbeitsanweisungen und weisen auf beliebte Fehler hin. Dazu :

Optische Hinweise :

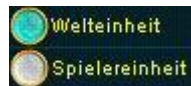
| | |
|---------------|--|
| Blau : | die immer wieder zu Rate gezogene und erweiterte Spielidee |
| Grün : | die Arbeitsanweisungen, die Sie so umsetzen sollten |
| Rot : | Warnungen vor Fehlerquellen und allgemeine Hinweise |
| Rot : | <u>Wer das macht ist selber schuld und besondere Hinweise</u> |
| Pink : | besondere Hinweise am Ende des Textes |

Los geht's.

Der Einheitenbildschirm



Der Arbeitsbereich 1 – siehe Handbuch, Teil 1, Der Hauptbildschirm – ist im Einheitenbildschirm bis auf das große, graue Schaltelement mit dem Pfeil ohne Funktionselemente ausgestattet. Der Arbeitsbereich 2 enthält alle erforderlichen Steuereinheiten. Als erstes die beiden Optionen:



Welteinheit / Spielereinheit

Hier legen Sie fest, was bezogen auf die darüber befindlichen Schalter im Listenfeld unten angezeigt werden soll: die Welteinheiten oder die Spielereinheiten der jeweiligen Gruppe.

an Land



Bezogen auf die Option Welteinheit sind dies lediglich die Tiere, die auf der Karte gesetzt werden können, bei Auswahl der Option Spielereinheit sind das alle Spielfiguren (Personen), die zum Einsatz kommen können. **Achtung: Jedes Gebäude, das hier gesetzt wird, "enthält" im Spiel bereits alle Bewohner. (1)**

in der Luft



Auch hier gilt die Unterscheidung nach Welt/Spieler. Von der Bezeichnung her ist klar welche Objekte gemeint sein könnten, allerdings gibt es weder Welt- noch Spielereinheiten der Lüfte.

im Wasser



Welteinheiten "im Wasser" gibt es nicht, wohl aber Spielereinheiten: Schiffe. (2)

Gebäude



Die Welteinheiten dieser Auswahl beinhalten keine Gebäude im eigentlichen Sinn sondern - neben den Steinbrüchen – Dekorationsobjekte, die Terrainbereich nicht verfügbar sind. Die Spielereinheiten sind tatsächlich alle Gebäude, die dem Spieler zur Verfügung stehen.

Ressourcen



Diese Einheiten/Objekte sind nur als Welteinheit verfügbar, Spielereinheiten gibt es nicht.

Die Handhabung

Alle Einheiten werden mittels der Maus am Mauszeiger "hängend" platziert. Dabei dient das Bild des Elementes es Hilfe.

Platzieren und löschen

Nicht jedes Element kann beliebig platziert werden. Häuser logischerweise können nicht im Wasser aufgestellt werden. Um sicherzustellen, dass richtig gearbeitet wird gibt es vier Zustände : (3)



Okay



Hochwasserbereich



Wasserbereich



nicht möglich

Ist das Objekt an der Basis **nur** von einem grünen Laufrahmen umgeben kann das Objekt platziert werden. Der grün/gelbe Laufrahmen bedeutet wie im Spiel die "Wegspülgefahr" bei Hochwasser, wobei aber bekanntlich alles außer Gebäuden stehen bleibt. Der grün/braune rahmen weist darauf hin, dass dieses Objekt gelegentlich im oder gar unter Wasser steht. Das rote Objektbild bedeutet schlicht: hier kann nicht positioniert werden.

Bei größeren Objekten gibt es dabei noch die Möglichkeit, dass die Platzierung nur wegen eines nicht nutzbaren Feldes der Gesamtzahl der Objektfelder möglich ist. Im Bild hier ist dies erkennbar an dem einzelnen, mit dem roten Laufrand versehen Feld. (blauer Kreis). An dieser Stelle kann zum Beispiel ein anderes Objekt oder die Topografie – ein steiler Hang etwa - stören.

Wenn das Objekt an der gewünschten Stelle sitzt, klickt man einfach (links) und hat platziert. Man kann nun weitermachen und das gewählte Objekt weiterverwenden oder klickt einmal rechts und hebt die Auswahl damit auf.

Möchte man das platzierte Objekt wieder löschen, klickt man einfach mit der rechten Maustaste darauf.

Verschieben und drehen

Wenn Sie das platzierte Objekt verschieben woll, klicken sie mit der linken Maustaste doppelt auf diese Einheit, womit sie wieder "losgelöst" und neu Platzierbar wird.



Dann gibt es

zwei Möglichkeiten das Objekt auszurichten, also zu drehen. Dies kann einmal in relativen achteil Schritten – wie in Spiel – geschehen, oder per Maus stufenlos.

In Achtelschritten: Klicken Sie das Objekt mit der linken Maustaste einmal an. Es erscheint um das Objekt herum ein 10 Eck. Nun können Sie durch klicken auf den im Arbeitsbereich 1 befindlichen Schalter das Objekt in 36 Grad Segmenten drehen. Mit diesem Pfeilschalter

kann man auch eine Ausrichtung für ein ausgewähltes Objekt einstellen. Solange dieses Objekt platziert wird, behält es die eingestellte Ausrichtung bei.



Die freie Positionierung erfordert etwas Übung. Markieren Sie das Objekt mit der linken Maustaste, damit die Markierung erscheint. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und halten die Taste gedrückt. Es erscheint der aus dem Spiel bekannte rote Pfeil. Nun können Sie – bei gedrückter Maustaste! – das Objekt frei drehen.

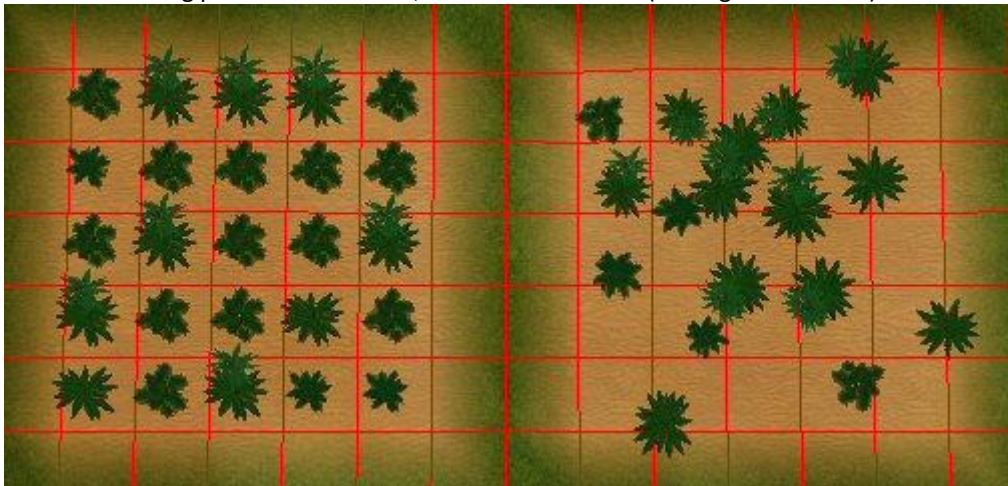
Sie können auch mehrer Objekte gleichzeitig drehen, indem Sie die gewünschten Objekte bei gedrückter Strg.-Taste nacheinander anklicken.

Mengenplatzierung und Zufall

Bisher haben wir die Platzierung einzelner Objekte beschrieben. Die ist bei vielen Elementen auch nicht anders möglich. Dekorationselemente allerdings sollten im Terrainbildschirm platziert werden, insbesondere natürlich die botanischen Objekte am Flusslauf. Hierzu sind im Terrainbildschirm folgende Dinge zu beachten:

Zufallsgenerator

Zuerst: wählen Sie diese Option an. Sie stellt sicher, dass alle platzierten Objekte bei jeder Pinselgröße in unterschiedlicher Menge und Ausrichtung positioniert werden, wie hier bei Palmen (Pinselgröße Normal):



ohne Zufall

mit Zufall

Bei den dekorativen Elementen des Einheitenbildschirms trifft dies auch zu. Wenn Sie hier die einzelne Palme oder einen Felsen wählen, wird dieses Objekt bei jeder Platzierung anders ausgerichtet. Wählen Sie die kleinste Pinselgröße aus, dann in der Liste "Terraintexturen" eine Textur der Gruppe "Objekt". Nun können Sie die Objekte wie Texturen bei gestalten des Bodens auftragen.

Flächig entfernen können Sie diese – und alle später gesetzten Objekte – mit der Option "Objekte entfernen".

Alle im Terrainbildschirm angewandten Objekte unterliegen bestimmten Restriktionen. So können Sie zum Beispiel auf der Textur "Überschwemmungsgebiet" keine Objekte auftragen. Dies können Sie nur mit den Einheiten im Einheitenbildschirm, allerdings sind bestimmte Platzierungen hier auch nicht möglich - Unterwasserfelsen zum Beispiel.

Damit wäre eigentlich alles zur Handhabung der Einheiten und Objekte gesagt. Nun kommen wir zu der eigentlichen Anwendung der Einheiten, denn hier gilt es einiges zu beachten.

Die Anwendung

Wir werden jetzt anhand von Beispielen die im Teil 1 unseres Editorhandbuches vorbereitete Karte Defru-12 mit Objekten versehen. Zuerst sind dies die Ressourcen, denn zu diesem Zweck müssen wir noch einmal den Topografiebildschirm bemühen.

Die Berge - Ressourcen

Als erstes wollen wir nämlich den Basaltsteinbruch platzieren. Man kann natürlich dieses Element irgendwo auf der Karte setzen, wir halten aber eine bergige Gegend für logischer als die flache Wüste.

Laden Sie die Karte <Defru-12>

Wählen Sie das Bedienelement <Topografie>

Wählen Sie die Option <Klippen zeichnen>

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <extra groß>

Stellen Sie die <Terrainerhöhung> auf 8 ein.

Platzieren sie diesen Pinsel in etwa in der Mitte des Gebirges oben rechts.

Klicken Sie einmal.

Mitten im schönsten Gebirge ist nun eine große Wüstenbodenfläche entstanden, auf der der Basaltsteinbruch entstehen soll.

Allerdings wird dieser Platz zum einen nicht ausreichen um einen Steinbruch zu setzen, zum anderen brauchen die Arbeiter eine Transportstrecke und eine Rampe. Der Steinbruch alleine braucht schon eine Gitterfläche von 13x13 Feldern.

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <sehr klein>

Erweitern Sie den Bereich um einige Felder und führen Sie einen Weg nach vorne.



Das weiße Quadrat hier im Bild entspricht dem extra großen Pinsel. Daran können Sie etwa abschätzen, wie groß der gesamte Bereich sein muss, um den Basalt Steinbruch aufzunehmen.

Bei der Anlage von Steinbrüchen, insbesondere der beiden Typen Kalkstein und feiner Kalkstein, müssen Sie immer einen größeren Bereich vor dem Steinbruch einplanen, in dem die Arbeiter die geförderten Steinblöcke lagern können. Der Weg aus dem Gebirge bzw. von der Förderstätte zum flachen Land sollte rund zwei kleinste Pinselbreiten betragen. Verwenden Sie niemals – siehe Teil 1, Die Landschaft II -die normale Terrainerhöhung um diese Fläche zu schaffen sondern ausschließlich die Option <Klippen zeichnen>.

Als nächstes wird nun der Basaltsteinbruch platziert und in die korrekte Ausrichtung gebracht.

- Wählen Sie den Einheitenbildschirm aus.**
- Wählen Sie den Schalter <Gebäude>**
- Wählen Sie die Option <Welteinheit>**
- Wählen Sie in der Liste den <Steinbruch, Basalt>**
- Positionieren Sie den Steinbruch.**



Gegebenenfalls müssen Sie die Positionierungsfläche noch weiter vergrößern, falls sich das Objekt nicht platzieren lässt.

Hier im Beispiel ist der Steinbruch nach seiner Positionierung zufällig so ausgerichtet, dass die Abbaurampe (roter Pfeil) aufgrund des davor befindlichen Platzes (blaue Pfeile) durchaus an dieser Seite bleiben kann.

Als nächstes kommt nun die Türkismine an die Reihe. Diese kann fast beliebig gesetzt werden, lediglich das Hochgebirge sollte ausgenommen sein. Eine Mine reicht völlig aus, denn im Spiel wird die den Aufseherhäusern am nächsten gelegene Mine in Anspruch genommen, andere werden ignoriert.

- Wählen Sie in der Liste die <Türkismine, groß>**
- Positionieren Sie die Mine.**

Auch hier müssen Sie eventuell den Mineneingang so zurechtdrehen, dass davor ein Warenlagerstätte Platz hat. Nach der Platzierung sollten Sie die Mine von allen Seiten in Augenschein nehmen. Da Sie ja im bergigen Gelände platziert haben, kann es manchmal vorkommen, dass man die Mine "in der Luft" platziert, d.h. einen Teil der Mine hängt zum Beispiel an einem Abhang in der Luft.

Als letzte mineralische Ressource müssen noch Antimon und Quarz platziert werden. Aufgrund des geringen Bedarfs sind 3 Einheiten völlig ausreichend.

- Wählen Sie in der Liste die <Antimonpulverfundstätte>**
- Platzieren Sie max. 3 Einheiten**
- Wählen Sie in der Liste die <Quarz/Fayenncefundstätte>**
- Platzieren Sie auch hier max. 3 Einheiten.**
- Speichern Sie die Karte unter <Defru-13>**

Die Berge - Dekoration

Als nächstes schließen wir die Arbeiten in den Kartenbergen durch ein paar optische Anpassungen ab. Hierzu bemühen wir noch einmal den Terrainbildschirm.

- Wählen sie den Terrainbildschirm aus**

- Wählen sie Option <Texturen auftragen>.
- Wählen Sie die Pinselstärke <Sehr klein>.
- Aktivieren Sie die Option <Zufallsgenerator>
- Wählen Sie die Textur <A: Übergang Steinbruch/Wüste>
- Egalisieren Sie die Ränder der Steinbruchfläche und die Ränder des Transportweges.
- Passen Sie auch den Rest des Gebirges ggf. nochmals Ihren Vorstellungen an.

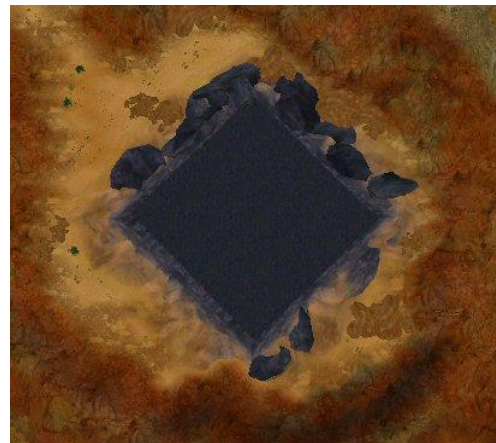
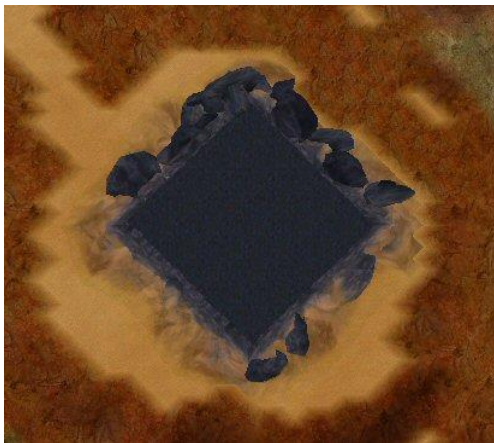
Neben der A: Übergangstextur stehen auch noch 2 weitere Übergangstexturen unter F:Felsen zur Verfügung, die ja auch durch eine andere Farbeinstellung angepasst werden können. (siehe Teil 1, Die Bodentexturen)

Nun kommen wir zur Platzierung von Dekorationsobjekten. Geröll, Palmen, Gras und Felsen scheinen am besten zu passen, aber auch hier könne Sie natürlich machen was Sie möchten. Zu beachten ist hier folgendes: Zwar können alle Spielfiguren durch Felsen hindurchgehen inkl. ihrer Ladung – Basaltblöcke –, trotzdem sollte man diese natürlich nicht gerade auf dem Transportweg positionieren. Palmen und Gras stehen eher selten mitten in der Gegend. Sie schmiegen sich meist zusammen an Felsbrocken oder in windgeschützte Ecken. Platzieren Sie auch keine Objekte im Lagerbereich des Steinbruches.



- Wählen sie den Einheitenbildschirm aus
- Wählen sie den Schalter Gebäude.
- Wählen sie die Option <Welteinheit>.
- Wählen Sie in der Liste den <Felsen, Standard, Größe 1> oder /Größe2/Größe1
- Platzieren Sie <Palmen, klein> oder <Palme, niedrig> sowie <Elefantengras>

Verwenden Sie zur Dekoration an diese Stelle nicht die Dekorationstexturen der <C:> Gruppe im Terrainbildschirm. Gerade im topografisch aufwendigerem Berggelände springt der Pinsel gerne hin und her und dann haben Sie mehr zu entfernen als zu platzieren. Neben den Standardfelsen gibt es noch die verschiedenen Felstypen, passend zu den jeweiligen Steinbrüchen. Wer mag kann natürlich auch diese anwenden. Wer mag.



- Speichern Sie die Karte unter <Defru-14>

Der Fluss - Texturen

Der Fluss wartet noch auf sein Überschwemmungsgebiet (das Ackerland), Flussboden und Tonlager. Letztere gehören sowohl zu den Texturen als auch den Objekten. Wir haben deshalb die Tonlager bei den Resourceobjekten untergebracht – siehe dort. Wie im ersten Teil des Handbuches beschrieben haben diese Texturen Funktionen und können - eigentlich - überall auf der Karte platziert werden. Wir halten uns aber in diesem Fall an die vorgegebene Optik.

Laden Sie die Karte <Defru-14>

Wählen Sie den Topografiebildschirm

Wählen Sie Option <Überschwemmung, Level niedrig>

Dies legt den Bearbeitungsbereich "trocken".

Wählen Sie den Terrainbildschirm^

Aktivieren Sie die Option <Zufallsgenerator>

Wählen Sie die Option <Texturen auftragen>

Wählen Sie die Pinselgröße <sehr klein>

Wählen Sie die Textur <B: Überschwemmungsgebiet>

Tragen Sie die Textur zwischen der Wasserkante und dem grünen Uferbereich auf.



Dies muss nicht auf den Millimeter gemacht werden, lediglich die Wasserkante sollte beachtet werden. Denken Sie am Kartenrand auch an die Neigung des Editors zum "Ausreißen"!

Als nächstes kommen wir zum Flussbett. Hier können Sie alles so lassen wie es ist oder dem Fluss ein realistisches "schlammiges" Aussehen verpassen.

Wählen Sie die Textur <B: <Lehm, dunkel>

Wählen Sie die Pinselgröße <normal>

Tragen Sie die Textur zwischen den Wasserkanten im Flussbett auf

Nach dieser Textur kommt nun schon ein erstes Objekt zum Tragen, das Sie jetzt nicht platzieren sollen sondern nur testen müssen, ob Sie es platzieren können: die Barkenanlegestelle. Dies ist unbedingt erforderlich,

Wählen Sie den Topografiebildschirm

Wählen Sie Option <Überschwemmung, Level normal>

Wählen Sie den Terrainbildschirm

Aktivieren Sie die Option <Zufallsgenerator>

Wählen Sie den Einheitenbildschirm

Wählen Sie die Option <Spielereinheiten>

Wählen Sie den Schalter <Gebäude>

Wählen Sie die <Barkenanlegestelle> aus.

Versuchen Sie das Bauwerk entlang des Flusses auf beiden Seiten jeweils an drei Stellen und mit einem gewissen Abstand zu platzieren.

Gelingt dies nicht unwahrscheinlicher Weise nicht, müssen Sie noch einmal das Flussbett nacharbeiten wie im Teil 1 des Handbuches, Der Fluss, beschrieben. Drei Stellen und Abstand? Dies soll ein Gedränge beim Abladen von späteren Händlern verhindern, außerdem will der Spieler vielleicht eine Werft bauen. Merken Sie sich die getesteten Positionen in etwa. Dort darf nämlich später keine Ressourcenpflanze gesetzt werden.

Speichern Sie die Karte unter <Defru-15>

Der Fluss - Dekoration

Für die Dekoration des Flusses bietet sich wieder der Terrainbildschirm an. Es ist entschieden einfacher mit den dort befindlichen Objekten den Flusslauf zu gestalten (malen) als mit den Einzelobjekten des Einheitenbildschirmes (einzeln platzieren).

Wir haben mit der Anpassung der Language-datei des Spiels auch einige Objektnamen angepasst und Reihenfolgen gebildet. So ist zum Beispiel die Objektgruppe: Uferpflanzen aufsteigend in Form, Art und Dichte vom Wasser aus gesehen aufgelistet.

Nebenstehend haben wir drei Beispiele für die Anlage einer sehr dichten Bepflanzung des Flussrandes. Bei unserer Beispielkarte macht es schon einige Arbeit, das gesamte Ufer derart zu bestücken. In unseren Karten sind die Pflanzen weitläufiger verteilt.

Bedenken Sie das jedes Objekt Speicherplatz kostet. Zudem kommen noch die Ressourcen hinzu (Binsen, Papyrus, Blumen) mit denen das Ufer ansprechend ergänzt und gestaltet werden kann.

Die im Einheitenbildschirm unter der Option Welteinheit/Gebäude befindlichen Flusspflanzen unterscheiden sich nur marginal von denen des Terrainbildschirmes – bis auf die drei Kombinationen von Wasserpflanzen.

Nutzen Sie die Option <Objekte entfernen> um zu dichte Anpflanzungen aufzulockern.

Sie können kein Objekt auf ein anderes Objekt setzen.

Wie Sie die Gestaltung vornehmen ist natürlich Ihre Sache. Wir bevorzugen ein eher lichtetes Ufer. Die Entwickler des Spiels haben mal so und mal so gearbeitet. In jedem Fall ist - bezogen auf die Spielbarkeit einer Karte - neben der Größe dieser Karte (Teil 1 des Handbuches, Die Kartenerstellung) auch die Dichte der aufgesetzten Objekte wichtig. Und : Denken Sie an die Option Zufallsgenerator!

Lassen Sie den Fluss neu berechnen.

Speichern Sie die Karte unter <Defru-16>



Der Fluss - Ressourcen

Am Fluss wachsen ein paar Ressourcen, die für das Spiel wichtig sind. Genauer: dort wachsen Sie von Natur aus, deshalb platzieren wir Sie an dieser Stelle. Rein technisch geht das auch mitten in der Wüste.

Wie bei der Dekoration der Flussufer erwähnt, können Sie keine Objekte auf ein anderes Objekt setzen. Bei pflanzlichen Ressourcen ist das jedoch möglich. Setzen Sie langsam und bewusst mit einem Klick jede einzelne Ressourceneinheit auf die Spielkarte!

Wie viele Ressourcen brauchen wir? Eine Formel gibt es nicht. Wir haben festgestellt, dass sich bei einem Flusslauf, wie wir ihn hier in der Karte haben, die gezielte Anlage von Ton, Papyrusschilf, Binsen und Flachs in Pulkform an bestimmten Stellen am besten bewährt hat und völlig ausreichend ist. Beispielfrage: Wo würde ich auf dieser Karte die Ziegelmacher platzieren? Und dort in die Nähe setzt man einen solchen Pulk aus vielleicht zehn Pflanzen. Wenn man aber in loser Reihenfolge hier und da am Ufer Papyrus, Binsen und Flachs setzt ist das auch ausreichend. Wir wählen hier die Pulkform.

- Wählen Sie den Terrainbildschirm**
- Aktivieren Sie die Option <Zufallsgenerator>**
- Wählen Sie den Einheitenbildschirm**
- Wählen Sie die Option <Welteinheiten>**
- Wählen Sie den Schalter <Ressourcen>**
- Wählen Sie das <Papyrusschilf> aus.**
- Platzieren Sie die Objekte nach Ihren Wünschen, (Barkenanlegestellen!)**
- Platzieren Sie ebenso die Ressource <Binsen>**
- Platzieren Sie ebenso die Ressource <Flachs>**
- Speichern Sie die Karte unter >Defru-17>**

Nach Abschluss Ihrer Arbeit befinden sich auf der MiniMap entlang des Flusslaufes nun einige grüne Punkte, die dem Spieler Ressourcen biologischer Natur anzeigen. (im Bild hervorgehoben)

Jetzt fehlt hier noch das Tonlager. Wie bei den Texturen bereits gesagt, sind Tonlager einerseits Objekte (Ressourcen), andererseits auch eine Textur. Diese Textur nun sollten Sie wie eben die ursächlich dazugehörigen Objekte, Papyrusschilf und Binsen in einem Verbund platzieren. Die alternative Möglichkeit der Platzierung im Einheitenbildschirm geht natürlich auch, nur kann der spätere Spieler kaum erkennen, wo denn nun Tonlager sind.



- Wählen Sie den Topografiebildschirm**
- Wählen Sie Option <Überschwemmung, Level normal>**
- Wählen Sie den Terrainbildschirm**
- Wählen Sie die Option <Texturen auftragen>**
- Wählen Sie die Pinselgröße <sehr klein>**
- Wählen Sie die Textur <B: Tonlager>**
- Tragen Sie die Textur an der Wasserkante auf.**
- Speichern Sie die Karte unter >Defru-18>**

Im Einheitenbildschirm können Sie die Platzierung prüfen. Ziehen einen Auswahlrahmen über das fragliche Gebiet. Wie alle anderen Objekte haben die Tonlager ein 10-Eck als "Erkennungszeichen".



Als nächstes kämen nun die eher als Kulturpflanzen zu bezeichnenden Ressourcen: Blumen, Henna, Myhrre, Akazien sowie die Fruchtbäume. Die Platzierung dieser Objekte ist jedoch mit dem Blick auf die spätere Bautätigkeit zu sehen – Ressourcen kann der Spieler nicht entfernen. Um also derartige Probleme zu vermeiden, konzentrieren wir diese Ressourcen außerhalb der großen Bauflächen in den Dörfern: also werden wir diese zunächst anlegen. Wo setzen wir das Dorf oder auch die Dörfer und somit auch die eben genannten Ressourcen nun hin?

Hierzu ist die nebenstehende MiniMap eine Informationsquelle. Der hellgrün umrandete Bereich markiert die wohl wahrscheinlichsten Baugebiete des Spielers. Deshalb sollte man hier von Dörfern und Ressourcenplatzierungen absehen. Die roten Quadrate stellen aus unserer Sicht den vernünftigen Platz für die Dorfanlage da.

Auf dem grünen Land unten rechts kann man praktisch sofort loslegen, oben links ist Wüste - und da niemand sein Dorf in die Wüste stellt wenn man direkt am Fluss wohnen kann, werden wir den Untergrund etwas anpassen.



Erläuterungen :

Zu keinem Zeitpunkt kann man im Spiel feststellen, wie viel von einer Ware – außer den Waffen – denn nun produziert wurde. Man weiß nicht, ob die gesetzten Ressourcen ausreichend sind, weil keine Ressource "verschwindet". (Haben Sie schon mal Papyrus wachsen sehen?) . Für viele andere Spiele gibt es nette Tabellen, in denen genau steht, was und wie viel ein Handwerksbetrieb in einem Zyklus produziert. In CotN ist das seriös nicht zu machen, da viele weitere Komponenten in die Produktionsmenge hineinfließen.

Die wichtigsten Einflüsse wären: (eben) die vorhandenen Ressourcen, die Entfernung zu diesen, Feste die gefeiert werden, Proteste die gehalten werden, religiöse Tätigkeiten, Krankheiten. Wohl aus diesem Grunde haben die Entwickler auch bewusst keine Zahlen angegeben, wenn man denn einen Händler anklickt. Dort steht nur "keine zu verkaufen", wenige..., viele usw.

Um nun wenigstens einen Aspekt auszuschließen, sollte man nicht allzu geizig Ressourcen setzen und deren Platzierung gut überlegen.

Bisher haben wir uns wenig ausgelassen über den strukturellen Aufbau der Karte sondern eigentlich nur losgelegt. In unserer Beispielkarte hier ist der grüne Bereich groß, flach und bestens bebaubar. In einigen der mitgelieferten Szenarien ist die eher selten, mitunter sogar gewollt nicht so.

Wenn wir nun das Genre betrachten und unter dem obersten Gesichtspunkt des Städtebaus zur Beurteilung heranziehen, halten wir eine schöne große Baufläche für genau das, was man haben sollte. Welcher Pharaos würde sich denn das kleinste, winkeligste und hügeligste Tal aussuchen, um eine Stadt zu errichten? Leider fehlt im Spiel ja auch die Möglichkeit, dass der Spieler "Erdarbeiten" ausführen kann um Gelände anzupassen.

Alle unsere Karten sind auf den Punkt einer großen Baufläche hin ausgerichtet. So auch dieses Beispiel. Natürlich bleibt es jedem Designer überlassen, wie er seine Karte gestaltet. In der Anfangszeit empfehlen wir jedoch das Planen der Karte mit "unserer" Methode. Es gibt jede Menge Stolpersteine, die die Karte später nicht spielbar geraten lassen. Meist sind dies Geländefehler, wegen denen zum Beispiel Bauarbeiter nicht an eine Baustelle herangeführt werden können. Oder die Rohstoffe.

Die Landschaft – Die Bewohner

Entsprechend unserer Szenariogeschichte soll es zwölf Familien geben, was inkl. Palast 120 Bauern werden können. Aus dieser Mindestanforderung rekrutieren sich fast alle anderen Stadtbewohner. Legen wir rund 150 Dorfbewohner an, gibt es reichlich Potential. Bei 80 Dorfbewohnern wird der Stadtbau langsam von statten gehen. Der Mittelweg : 100 Bewohnern. Zuerst bearbeiten wir den Untergrund des "Wüstendorfes".

Wählen Sie den Terrainbildschirm
Wählen Sie den Pinsel <sehr klein>
Wählen Sie die Textur
<A: Übergang Gras/Wüste A>
Legen Sie eine Camouflage wie im Bild
gemischt mit der Textur
<A: Übergang Gras/Wüste B>

Das wäre der angepasste Untergrund.

Wählen Sie die Option <Strassen anlegen>
Wählen Sie den Strassentyp
<Schlechte Strasse>
Legen Sie ein weites Strassennetz wie
im Bild an

Die Anlage der Strasse erfolgt gezielt mit der Option <Strassen anlegen>, denn als Textur sind Strassen von Spieler nicht mehr zu entfernen und verhindern eventuelle Baumaßnahmen. (siehe auch Teil 1 des Handbuches). Mit gedrückter Umschalttaste können Sie gelegte Strassen wieder entfernen.

Wählen sie den Einheitenbildschirm
Wählen Sie die Option <Spielereinheiten>
Wählen Sie den Schalter <Gebäude>
Wählen Sie die <Kate eines Dorfbewohners> aus.
Platzieren Sie zunächst 10 Hütten entlang der
Strasse, frei verteilt.
Klicken Sie zweimal auf diesen Schalter
Platzieren Sie nun die nächsten 10 Hütten
(nunmehr gedreht) entlang der
Strassen und Flächen.
Wiederholen sie den Vorgang bis 50 Hütten platziert sind.



Nun wäre das erste Dorf fertig und zur Aufnahme der letzten noch verbliebenen Ressourcen bereit.



Die Landschaft - Ressourcen

Ein Wort noch zu den Bewohnern des Dorfes: Wie schon zu Beginn des Handbuches erwähnt, enthält bereits jedes hier platzierte Gebäude beim Spielstart alle Bewohner. Es ist also nicht notwendig auch noch 50 einzelne Figuren im Dorf aufzustellen. Nun kommen die restlichen Ressourcen biologischer Art auf die Karte.

Wählen Sie den Terrainbildschirm
Wählen Sie die Option <Zufallsgenerator>
Wählen Sie den Einheitenbildschirm
Wählen Sie die Option <Welteinheiten>
Wählen Sie den Schalter <Ressourcen>
Wählen Sie nacheinander die Objekte:
 Akazien, Blumen, Dattelpalme, Myrrhe
 Grantapfelbaum, Henna, und Weinrebe
Platzieren Sie je 3-5 Einheiten
Lassen Sie den Fluss neu berechnen.
Speichern Sie die Karte unter >Defru-18>

Damit wäre dann das erste Dorf fertig und die biologischen Ressourcen auch platziert. Jedenfalls beinahe.

Legen Sie nun noch das zweite Dorf im linken, unteren Bereich der Karte entsprechend der eben beschriebenen Vorgehensweise an.
Speichern Sie die Karte unter >Defru-18>



Der letzte Schritt im Aufbau unserer Karte ist nun die Positionierung der Fauna, also der tierischen Ressourcen. Hierbei ist der Logik geschuldet, dass Katzen, Geflügel und Kühe im Dorf oder in der unmittelbaren Nähe platziert werden. Nilpferde gehören in größeren Gruppen, Krokodile in kleineren an den Fluss, Gazellen in großen Herden in die grüne Savanne, Löwen in kleinen Gruppen in deren Nähe.

Alle (!) Tiere sind bekanntlich im Spiel keine Gefahr für den Menschen. Die Tiere reproduzieren sich selbst, maximal bis zur Startpopulation. Jeder wird im übrigen nur von Kühen und Gazellen gewonnen – soweit wir wissen.

Wählen Sie den Einheitenbildschirm
Wählen Sie die Option <Welteinheiten>
Wählen Sie den Schalter <an Land>
Wählen Sie nacheinander die Objekte
 Gazelle, Geflügel, Katze, Krokodil
 Kuh, Löwe, Nilpferd
Platzieren Sie diese entsprechend unserer Beschreibung.

In der Minimap werden diese Ressourcen als helle Punkte dargestellt.

Speichern Sie die Karte unter >Defru-19>

Damit hätten wir alle Ressourcen der Karte gesetzt, die die Stadt für eine fast autarke Funktion benötigt. Handelsgüter mit anderen Städten kommen im Rahmen der Weltkarte, Handelsgüter fremder Händler ebenso. Es funktioniert übrigens nicht besonders gut, einzelne Luxuswaren nur einführen zu lassen. Dies reicht nicht aus, um die vornehme Gesellschaft zu befriedigen.



Die Landschaft – Dekoration

Jetzt fehlt noch die Dekoration der Landschaft. Dies wird wieder im Terrainbildschirm ausgeführt, da hier bekanntlich großflächig gearbeitet werden kann.

Bevor nun große Urwälder und Dschungel gepflanzt wird halten wir fest:

Es ist nicht anzunehmen, dass in Ägypten extrem dichter Wald (Palmen) zu finden ist (war). Es ist auch nicht anzunehmen, dass im Hinterland (vom Fluss aus gesehen) etwas anderes als Savanne oder gar Wüste zu finden ist. Beide sind nicht gerade für üppige Flora bekannt. Und am die wesentlichste Feststellung: prachtvoller Bewuchs kostet enorm viel Speicherplatz und kann eine Karte unspielbar machen – nicht jeder besitzt die neueste Grafikkarte.

Ergo muss der Szenariodesigner angemessen vorgehen und die Fauna vorsichtig platzieren. Im Bild 1 aus unserer Karte ist der Nahbereich des Flusses relativ dicht bewachsen, zum Kartenrand wird das eindeutig weniger. Die Wüste lebt im Bild 2, denn ganz kahl ist auch unschön.



Die verschiedenen Objekte wurden mit dem mit dem kleinsten Pinsel aufgetragen, das ganze jeweils mit schwungvollen "Strichen" verteilt, anschließend mit der Option <Objekte entfernen> wieder ausgedünnt.

Daneben gibt es in den Terraintexturen die dekorativen Texturen des Types <C>, die bereits zufällig zum jeweiligen Untergrund passend Objekte platzieren. Wir haben festgestellt, dass diese Methode in der Regel viel zu viele Elemente setzt und auch nur aufwendig wieder auszudünnen ist. Außer bei der Wüste sollte man diese Texturen nicht anwenden.

Wählen Sie den Terrainbildschirm
 Wählen Sie die Option <Zufallsgenerator>
 Wählen Sie nacheinander die Objekte die Sie als
 Dekoration der Landschaft hinzufügen wollen.
 Lassen Sie den Fluss neu berechnen.
 Speichern Sie die Karte dabei gelegentlich unter <Defru-20>

Damit wäre die Spielkarte fertig. Sie sollten zum Abschluss noch einmal Ihr "Grundstück" prüfen. Es finden sich sicherlich noch ein paar Schönheitsfehler.

Testen

Nun ist der Moment für einen Test gekommen. Diesen werden wir allerdings nicht im Editor starten.

Speichern Sie die Karte unter <Defru-20>
 Verlassen Sie den Editor.
 Starten Sie die Karte <Defru-20> wie ein normales Szenario.



Prüfen Sie hier die Kartenbeweglichkeit, also ob Sie flüssig auf dieser Karte "umherfliegen" können. Wenn nicht, haben Sie zumindest für Ihren Rechner zu viele Objekte platziert oder die Karte ist zu groß. Stellen Sie probeweise einen Palast auf, um zu prüfen ob die Bewohner der Karte auch an der Baustelle erscheinen. Tun die Herrschaften es nicht, rufen Sie den Editor auf, laden die Karte Defru-20, lassen den Fluss neu berechnen, speichern und testen noch mal.

Verläuft dieser Test zufriedenstellend, folgt nun in Teil 3 als nächstes die Weltkarte.

Besondere Bemerkungen

(1) Gebäude

Alle im Editor vom Designer platzierten Gebäude sind bei Spielbeginn bewohnt, wobei in den Häusern der Dorfbewohner Kinder zu finden sind, in allen anderen nur Erwachsene. Insoweit ist es nicht erforderlich, einzelne Spielfiguren zu platzieren, da diese in der Regel postwendend auswandern.

Alle Gebäude sind neutral, d.h. Tempel sind keinem Gott zugeordnet, Beamtenhäuser (Schreiber, Priester etc.) sind allgemeinen Aufgaben zugeordnet, Soldaten sind immer Stadtwachen usw.

(2) Schiffe

Alle Wasserfahrzeuge sind dem Spieler zugeordnet, Leider werden Sie nicht immer als Spielereigentum vom Spiel erkannt. So befinden sich vielleicht Barken an den Anlagestellen, werden aber nicht genutzt. Platzierte Schildboote gehen sofort unter, Yachten werden wie zumeist auch ignoriert.

(3) Platzierung

Was augenscheinlich im Editor gemacht werden kann ohne Probleme zu verursachen, kann das Spiel später abstürzen lassen. So kann man zum Beispiel ganz zu Beginn große Felsen dort platzieren, wo der Fluss später entstehen soll. Diese Steine "sinken" dann im Zuge der topografischen Bearbeitung im Wasser und sehen sehr dekorativ aus. Aus welchen Gründen auch immer – denn eine Kollisionskontrolle gibt es bei Felsen nicht – das Spiel stürzt zumeist ab, wenn ein Schiff in die Nähe kommt.

©Citybuilders 2004-2015