

# Citybuilders

## Editorhandbuch



### Teil 3

Weltkarte. Händler, Ökonomie

V2.3

## Inhalt

Allgemeines .....	4
Vorbereitungen.....	4
Die Weltkarte.....	5
Weltkarte .....	5
Ihre Hauptstadt .....	5
Neues Objekt .....	5
Neue Region .....	5
Export Karte .....	5
Import Karte .....	6
Objektliste .....	6
Löschen .....	6
UI aus .....	6
Der Bildschirm – Ihre Hauptstadt .....	7
Weltkarte .....	7
Kartenbezeichnung .....	7
X-Pos./Y-Pos           (roter Punkt im der obigen Grafik) .....	7
Icongrafik .....	7
Aktiv / Stadt / Kamp. .....	7
Szenariodatei (nur Kamp.) .....	8
Hinzufügen .....	8
Abbrechen .....	8
Ersetzen .....	8
Text linksbündig .....	8
Move .....	8
Objektbeschreibung .....	8
Aktiv / Inaktiv / Kampagne .....	8
Der Bildschirm – Neues Objekt .....	9
Weltkarte .....	9
Kartenbezeichnung .....	9
Icongrafik .....	9
Vollständiger Name .....	9
Keine Aktivierungsmeldung .....	10
Plünderer generieren .....	10
X-Pos./Y-Pos .....	10
Aktiv / Sichtbar / Kampagne .....	10
Route .....	10
Prestige erforderlich .....	10
Objekttyp .....	10
Objektkategorie .....	10
Kostenkategorie .....	10
Hinzufügen .....	10
Abbrechen .....	10
Ersetzen .....	10
Text linksbündig .....	10
Move .....	10
Objektbeschreibung .....	11
Aktiv / Inaktiv / Deaktiv .....	11
Kampagne / Promotion 1 / Promotion 2 .....	11
Menge .....	11
Ressourcen .....	11
Kostentyp .....	11
Propagandawert .....	11
Hinzufügen/Ersetzen/Löschen .....	11
Menge, Ressourcen, Kostentyp .....	11
Eigentum des Spielers und Handelspartner:.....	11
Händler .....	11

feindlicher Ort.....	12
Eigenschaften? Prestige .....	12
Eigenschaften? Obj. anzeigen .....	12
Der Rest .....	12
Der Bildschirm – Neue Region .....	13
Weltkarte .....	13
Kartenbezeichnung .....	13
X-Pos./Y-Pos .....	13
Hinzufügen / Ersetzen / Abbrechen .....	13
Die Anlage der Hauptstadt .....	14
Weltobjekte anlegen .....	14
Städte, Minen, Steinbrüche .....	14
Fehler? .....	17
Forschungsreisen 18 .....	
Feinde .....	19
Händler .....	19
Monumente ? Monumente ! .....	20
Regionen anlegen .....	21
Defru-25.lcl .....	21

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

Im Gegensatz zu fast allen früheren Städtebauspielen gibt es in diesem Spiel jede Menge Freiheiten hinsichtlich der Gestaltung der "Aussenwelt" des Spielers. Fast beliebig viele Handelspartner (255), Händler (255) oder auch eigene Städte (124) – man könnte auch Vasallen sagen – und auch alle möglichen Handelsgüter in beliebiger Zusammenstellung sind möglich. Lediglich auf die Anzahl von drei Gütern pro Handelsverbindung ist man festgelegt. Es ist zur allgemeinen Verwunderung auch ohne weiteres möglich, ein Szenario völlig ohne Weltkarte zu spielen. Natürlich gibt es dann keine Händler oder Handelspartner, außerdem sind bestimmte Rohstoffe nicht zu haben – Zeder beispielsweise. Aber es ist durchaus möglich. Die Weltkarte wird gelegentlich auch als Weltlevel bezeichnet, da in ihr auch verschiedene programmierte Aktionen stattfinden – Forschungsreisen, Feindangriffe, Monumente. Wenn später in unserem Handbuchprojekt die Scriptingoptionen hinzukommen, wird aus der Weltkarte ein sehr großes und wichtiges Element des Spiels.

Und die Weltkarte ist innerhalb des Editors auch das Element mit den meisten Fehlern. Neben den Übersetzungsfehlern, die wir mit unserer angepassten Version ausgebessert haben – siehe unten – ist die Weltkarte in der Benutzereinführung schlampig programmiert und sehr störanfällig. Deshalb ist das Speichern teilweise sogar nach einzelnen Einstellungen "lebenswichtig". Und:

**Folgen Sie bei der Anlage der Karte unbedingt unseren Arbeitsanweisungen.**

**Lesen Sie im Anhang die Rubrik Achtung !**

In diesem Handbucheil werden wir die normalen und direkt von den Entwicklern vorgesehenen Techniken zur Erstellung verwenden. Die weiteren Möglichkeiten werden später im Scriptingteil erörtert.

Wir verwenden zudem in der Regel Phantasienamen für die Objekte der Weltkarte. Historische Genauigkeit halten wir im Zusammenhang mit diesem Spiel für Unsinn. Für das Arbeitsbeispiel sollten Sie der Namensgebung bitte folgen.

## Vorbereitungen

Im ersten Teil des Handbuches hatten wir darauf hingewiesen: Bitte benutzen Sie die von uns angepasste Übersetzungsdatei des Spiels. Die mitgelieferte Originaldatei strotzt vor Fehlern. Sie können diese Datei von unserer Seite herunterladen und/oder auch das Programm zur problemlosen Installation auch fremdsprachiger Lokalisierungsdateien.

Wie sonst auch schon dann hier noch 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.

Aus diesem knappen Text und aus dem, was hier nicht steht, folgern bereits einige Erfordernisse für die Weltkarte. Zum Beispiel: Es wird ein Lieferant für Kalkstein gebraucht. Auch in diesem Teil des Handbuches gehen wir Stück für Stück vor und geben Arbeitsanweisungen und weisen auf beliebige Fehler hin. Dazu :

Optische Hinweise :

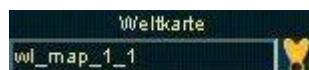
Blau : die immer wieder zu Rate gezogene und erweiterte Spielidee  
 Grün : die Arbeitsanweisungen, die Sie so umsetzen sollten  
 Rot : Warnungen vor Fehlerquellen und allgemeine Hinweise  
 Rot : Wer das macht ist selber schuld und besondere Hinweise  
 Pink : besondere Hinweise am Ende des Textes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

Los geht's.

## Die Weltkarte



Alle Arbeitsbereiche (siehe Handbuch Teil 1) sind im Bereich der Weltkarte je nach gewähltem Unterbildschirm mit vielen Funktionselementen ausgestattet. Der Startbildschirm enthält relativ wenige Elemente. Den großen roten Pfeil haben wir einmontiert. Ab dieser Position ist der Bildschirm nach rechts gesehen für den Spieler sichtbar. Die linke Seite wird im Spiel von den Anzeigen verdeckt. Der Arbeitsbereich 1 muss gelegentlich ausgeblendet werden, um im unteren Kartenbereich Einstellungen zu prüfen. (UI aus, Schalter unten rechts)



### Weltkarte

Im oberen Bereich des Weltkartenbildschirms wird die Karte Ägyptens angezeigt. Die Standardkarte ist immer die von ganz Ägypten, hier im Listenfeld mit <wl\_map\_1\_1> bezeichnet. Durch die Auswahl einer der beiden anderen Listeneinträge kann ein anderer Kartenteil – entweder Ober- oder Unterägypten – angezeigt werden. Dieser Schalter ist in den Unterbildschirmen teilweise ebenfalls enthalten.

### Ihre Hauptstadt

Dieser Schalter aktiviert den zur Anlage der Spielerhauptstadt notwendigen Unterbildschirm, dessen Einstellungselemente alle im Arbeitsbereich 1 liegen.



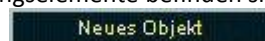
### Neues Objekt

Dieser Schalter zeigt den Unterbildschirm zur Erstellung von Handelspartnern, Händlern, eigenen Städten oder feindlichen Orten an. Die notwendigen Einstellungselemente befinden sich im Arbeitsbereich 1 und 2.



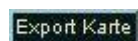
### Neue Region

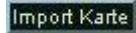
Damit wird der Unterbildschirm für die Einstellungselemente zur Anlage der allgemeinen Kartenbeschriftung eingeblendet. Die Einstellungselemente sind dann im Arbeitsbereich 1.



### Export Karte

Mit diesem Schalter wird die aktuell angezeigte Weltkarte in den Speicher kopiert. Diese Option wird fast nur bei der Kampagnenerstellung benötigt. Der Schalter wird immer angezeigt.

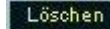


**Import Karte**A small, dark rectangular button with the text "Import Karte" in a light, monospaced font.

Dieser Schalter importiert die kurz vorher exportierte Karte. Also: aktuelle Karte exportieren, neues Szenario anlegen (oder laden), Karte importieren. Der Schalter wird immer angezeigt.

**Objektliste**A small, dark rectangular button with the text "Objektliste" in a light, monospaced font.

In diesem Listenfeld erscheinen alle von ihnen angelegten Objekte. Beim anklicken werden die Objektbezogenen Daten des ausgewählten Eintrags angezeigt. Dieses Element ist in allen Unterbildschirmen sichtbar.

**Löschen**A small, dark rectangular button with the text "Löschen" in a light, monospaced font.

Beim klicken auf diesen Schalter wird der ausgewählte Eintrag der Objektliste gelöscht. Der Schalter gehört nur zur Objektliste und ist immer sichtbar.

**UI aus**A small, dark rectangular button with the text "UI aus" in a light, monospaced font.

Dieser Schalter blendet die Arbeitsbereiche 1 und 2 (UI=Userinterface) aus oder ein. Dies ist erforderlich, wenn im unteren Kartenbereich, der im Spiel ja benutzt wird, Objekte angelegt bzw. geprüft werden sollen. Dieser Schalter ist immer sichtbar.



## Der Bildschirm – Ihre Hauptstadt



Einige der hier angezeigten Elemente finden sich mit der entsprechenden oder einer ähnlichen Funktion auch in den drei anderen Unterbildschirmen der Weltkarte.

### Im Arbeitsbereich 1 :

#### Weltkarte

Dies ist das gleiche Element wie im Startbildschirm - siehe dort

#### Kartenbezeichnung

Mit diesem Element geben Sie an, was auf der Karte als Name ihrer Hauptstadt erscheinen soll. Dieser Name wird auch im Spiel selbst auf der Spielkarte unten rechts angezeigt.

#### X-Pos./Y-Pos

Damit legen Sie die Position des Icongrafiken und deren Beschriftung fest, die auf der Weltkarte den Standort ihrer Hauptstadt markieren sollen. (Siehe auch die Option <Move> auf der nächsten Seite)

#### Icongrafik

In dieser Liste finden sich alle möglichen Icons, die auf der Karte die jeweiligen Objekte repräsentieren. Im Falle der eigenen Hauptstadt wählen Sie hier üblicherweise den Eintrag: "ägyptische Hauptstadt, gross". Diese kleinen Bildchen haben keinerlei Funktion sondern eher einen Wiedererkennungswert.

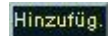
#### Aktiv / Stadt / Kamp.

Mit diesen Schaltelementen legen den Status ihrer Stadt fest, wobei im Falle Ihrer Hauptstadt die Optionen <Aktiv> und <Stadt> aktiviert sein müssen. Die Option <Kamp.> wird nur bei der Kampagnenbearbeitung benötigt.



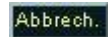
### Szenariodatei (nur Kamp.)

Auch diese Einstellung ist für ein einzelnes Szenario ohne Bedeutung. Hiermit wird die Weltkarte einem Szenario zugeordnet. In unserem Falle spielt dies aber keinerlei Rolle.



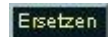
### Hinzufügen

Sind alle Einstellungen für ein Objekt gemacht, setzt es dieser Schalter auf die Karte. Gleichzeitig werden alle Einstellungselemente ausgeblendet. Erst ein klicken auf das neue Objekt in der Karte oder – was besser ist – in der Objektlis- te, zeigt die Einstellungselemente wieder an.



### Abbrechen

Dies dürfte klar sein: hiermit brechen Sie alle Aktionen an diesem Objekt ab. Auch hier werden alle Einstellungselemente wieder ausgeblendet.



### Ersetzen

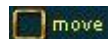
**! Achtung !**

Dieser Schalter wird erst sichtbar, wenn ein bestehendes Objekt ausgewählt wird. Nachdem Sie ihre Änderungen gemacht haben wählen Sie diesen Schalter und überschreiben damit die alten Werte.



### Text linksbündig

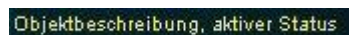
Wenn diese Option aktiviert ist wird der Text des Kartenobjektes links ausgerichtet vom Mittelpunkt der Icongrafik angezeigt. Dies ist bei Überschneidungen oder am rechten Kartenrand manchmal erforderlich.



### Move

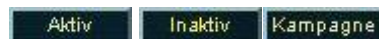
Das positionieren von Objekten ausschließlich über die X/Y Wertangabe ist schwierig ist. Mit dieser Option kann die Maus zum verschieben genutzt werden. Beispiel: Ein bestehendes Objekt auswählen, die Option <Move> wählen, auf der Karte an die gewünschte Position klicken (auch mehrfach), die Option <Move> deaktivieren (!), den Schalter <Abbrechen> wählen.

## Im Arbeitsbereich 2



### Objektbeschreibung

Im Infobereich der Weltkarte wird beim anklicken eines Objektes im Spiel ein kleine Text angezeigt, der im Editor an dieser Stelle festgelegt wird. Dieser Text beschreibt einerseits das Objekt im inaktiven Zustand bzw. aktiven Zustand. Diesen Text sollten Sie in der Länge so gestalten, dass im Anzeigebereich des Spiels später keine Rollbalken eingeblendet werden.



### Aktiv / Inaktiv / Kampagne

Klicken Sie auf den Schalter <Aktiv>, können Sie im Feld darüber den Text eingeben, der im Spiel bei aktivierten und vom Spieler ausgewähltem Objekt im Infobereich der Weltkarte angezeigt wird. Wählen Sie den <Inaktiv> Schalter um den entsprechenden Text für den inaktiven Status anzugeben. Über den Schalter <Kampagne> soll ein entsprechender Text für eine Kampagne angelegt werden. Dieser wird aber nie angezeigt.

## Achtung

Das Ersetzen oder in Windowsdeutsch >Änderungen speichern< ist der Knackpunkt in der Weltkarte schlechthin. Versuchen Sie diese Option weitestgehend zu vermeiden – was leider nicht immer möglich ist. In jedem Falle sollten Sie vor betätigen dieses Schalters ihr Werk speichern.



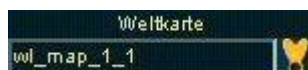
## Der Bildschirm – Neues Objekt



Dieser Bildschirm ist sehr komplex, die Inhalte der Listenfelder ändern sich durch Einstellungen in anderen Feldern, die Bedienung ist schwierig. Und auf diesem Bildschirm finden wir die meisten Absturzmöglichkeiten des Spiels. deshalb ist der andauernde Speichern – manchmal nach nur einer einzigen Änderung - unbedingte Pflicht.

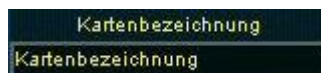
### Im Arbeitsbereich 1:

#### Weltkarte



Dies ist das gleiche Element wie im Startbildschirm - siehe dort

#### Kartenbezeichnung



Dieses Element entspricht in seiner Funktion ebenfalls dem Element im Bildschirm <Ihre Hauptstadt>. Die Kartenbezeichnung erscheint auf der Weltkarte, in der Liste der Warenabladestellen, in der Standardmeldung. bei Aktivierung, im Nachrichtenfenster.

#### Icongrafik



Ähnlich dem Bildschirm <Ihre Hauptstadt> sind in dieser Liste alle Icons, die in der Weltkarte das jeweilige Objekt und dessen Status grafisch anzeigen.

Deaktiviert = z.B.



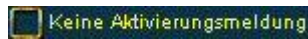
Aktiviert = z.B.



Die einzelnen Elemente der Liste sind leider nicht alphabetisch zu sortieren, Elemente mit dem gleichen Namen sehen auch gleich aus.

#### Vollständiger Name

Diese Angabe wird im Spiel im Infobereich der Weltkarte – links oben also – angezeigt, ebenso in der Propagandaliste des Verwaltungsberichtes. In der Regel sollte man hier den gleichen Namen wie bei der Kartenbezeichnung verwenden.

**Keine Aktivierungsmeldung**

Wählen Sie diese Option, wird die Standardmeldungsbox bei Aktivierung eines Objektes unterdrückt.

**Plünderer generieren**

Diese Option generiert einen Satz Plünderer ein einziges Mal bei Anzeige des Objektes. Im Scriptingteil des Handbuchs sind andere Möglichkeiten aufgeführt.

**X-Pos./Y-Pos**

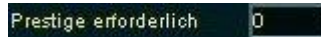
Auch diese Angabe entspricht der im Bildschirm <Ihre Hauptstadt> und legt die relative Position des Objektes zur linken, oberen Ecke des Bildschirms fest. Beachten Sie auch hier die Funktion <Move>.

**Aktiv / Sichtbar / Kampagne**

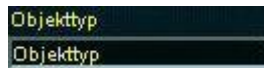
Hier legen Sie fest, ob das Objekt für den Spieler von Anfang an aktiv, sichtbar oder eine Kombination davon sein soll. Diese Einstellung kann unter anderem im Scripting beeinflusst. die Option "Kamp." hat keinen Bedeutung.

**Route**

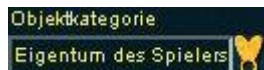
Hier legen Sie fest, ob das Objekt beim Warenaustausch den Landweg (Eselskarawanen) oder den Seeweg benutzen soll, bei feindlichen Objekten ob die Armee zu Fuß oder per Schiff transportiert wird!!

**Prestige erforderlich**

Neben den üblichen Aktivierungskosten kann noch festgelegt werden, dass der Spieler erst ab einem bestimmten Prestigelevel dieses Objekt aktivieren kann.

**Objekttyp**

Der Objekttyp hat einen Informationswert und wird in der Quickinfo angezeigt, die erscheint, wenn man die Maus auf der Karte über das Objekt führt.

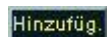
**Objektkategorie**

Die Objektkategorie bestimmt die Art des Objektes. Vier Einstellungen sind möglich:

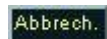
- <Eigentum des Spielers> = das Objekt gehört dem Spieler und muss/kann versorgt werden.
- <Handelspartner> zumeist Städte (nicht nur fremde), die einen Warenaustausch betreiben.
- <Händler> Personen, die Fertigwaren in der Stadt kaufen / verkaufen
- <feindlicher Ort> Diese Einstellung dürfte klar sein

**Kostenkategorie**

Die Kostenkategorie legt fest, welcher Art die für die Aktivierung / Deaktivierung / Import / Export eines Objektes notwendigen Ressourcen sind: Güter (Rohstoffe, Fertigwaren), Personen (Abgesandte/Soldaten), Eigenschaften. Letzteres ist eher ein Ertragsfaktor für den Spieler, da hier z.B. ein Prestigewert für die Aktivierung eines Objektes angelegt werden kann. (siehe auch Seite 12)

**Hinzufügen**

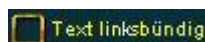
Entsprechend zu der Vorgehensweise bei der Anlage der Heimatstadt fügt dieser Schalter das angelegte Objekt zur Karte hinzu. Erst ein klicken auf das neue Objekt in der Karte oder in der Objektliste zeigt die Einstellungselemente wieder an.

**Abbrechen**

Analog zur Heimatstadt: hiermit brechen Sie alle Aktionen an diesem Objekt ab. Auch hier werden alle Einstellungselemente wieder ausgeblendet.

**Ersetzen**

Auch analog zur Heimatstadterstellung: Dieser Schalter wird erst sichtbar, wenn ein bestehendes Objekt ausgewählt wird. Nachdem Sie ihre Änderungen gemacht haben, überschreiben Sie hiermit die alten Werte aus. **Auch hier gilt: möglichst nicht benutzen!**

**Text linksbündig**

Dito. Heimatstadt: Wenn diese Option aktiviert ist wird der Text des Kartenobjektes links ausgerichtet vom Mittelpunkt der Icongrafik angezeigt. Dies ist bei Überschneidungen manchmal erforderlich.

**Move**

Dito. Heimatstadt: Ein bestehendes Objekt auswählen, die Option <Move> wählen, auf der Karte an die gewünschte Position klicken (auch mehrfach), die Option <Move> deaktivieren, den Schalter <Abbrechen> wählen.

## Im Arbeitsbereich 2:

### Objektbeschreibung

Objektbeschreibung, aktiver Status

Analog zur Heimatstadt: Im Infobereich der Weltkarte wird beim anklicken des Objektes im Spiel ein kleiner Text angezeigt, der im Editor an dieser Stelle festgelegt wird. Dieser Text beschreibt einerseits das Objekt im inaktiven Zustand bzw. aktiven Zustand. Diesen Text sollten Sie in der Länge so gestalten, dass im Anzeigebereich des Spiels später keine Rollbalken eingeblendet werden.

### Aktiv / Inaktiv / Deaktiv

Aktiv Inaktiv Deaktiv

Fast analog zur Heimatstadt: Klicken Sie auf den Schalter <Aktiv>, können Sie im Feld <Objektbeschreibung> den Text für den aktiven Status eines Objektes eingeben. Wählen Sie den <Inaktiv> Schalter um den entsprechenden Text für den inaktiven Status anzugeben. Über den Schalter <Deaktiv> können Sie den Text eingeben, der bei deaktivierten, feindlichen Objekten angezeigt wird - also bei besiegten Feinden.

### Kampagne / Promotion 1 / Promotion 2

Kampagne Promotion 1 Promotion 2

Die Schalter <Kampagne> und <Promotion 1> sind ohne Funktion. Der Text, den Sie unter Promotion 2 ablegen, wird im Spiel beim anklicken des entsprechenden Propagandabaus angezeigt. Diese Einstellung korrespondiert mit der Einstellung Propagandawert (siehe weiter unten).

### Menge

Menge  
0

Diese Angabe legt die Menge der Ressourcen fest, die für einen bestimmten Zweck erforderlich sind, z.B. **1** Abgesandter, **10** Papyrus, **600** Nahrung. (nächste Seite beachten)

### Ressourcen

Ressourcen

Je nach den Einstellungen im Feldern Objektkategorie / Kostenkategorie / Kostentyp werden die Inhalte dieses Listenfeldes angezeigt und legen den Ressourcentyp fest, der für einen bestimmten Zweck erforderlich ist. (nächste Seite beachten)

### Kostentyp

Kostentyp

Der Kostentyp legt fest, für welchen Zweck diese Ressource zu zahlen ist: für die Aktivierung, die Dekativierung (bei feindlichen Orten), ob die Importe oder Exporte gemeint sind oder Eigenschäften. (nächste Seite beachten)

### Propagandawert

Propagandawert 0

Soll der Spieler nach Aktivierung eines Objektes für diese Leistung die Möglichkeit für den Bau eines Propagandamomentes (Stele, Obelisk etc.) erhalten, müssen Sie hier einen Wert angeben. Dies gilt nicht für eine Deaktivierung, also für einen feindlichen Ort!!! Gehen Sie im Übrigen nicht über einen Wert von 2 hinaus. Der im Spiel zugestandene Propagandawert berechnet sich nach einer nur den Entwicklern bekannten Formel. Bei einem hier gesetzten Wert von 10 kann schon mal am Ende 100 herauskommen

### Hinzufügen/Ersetzen/Löschen

Hinzufüg. Ersetzen Löschen

Diese Schalter arbeiten entsprechend den Schaltern für das Objekt insgesamt, hier natürlich bezogen auf die einzelne Zeile der Kostenliste.

### Menge, Ressourcen, Kostentyp

Für die Nutzung jedes Objektes auf der Weltkarte ist bekanntlich ein Preis zu zahlen. Für die Aktivierung sind Waren und – meist – Abgesandte aufzuwenden, für den eigentlichen Handel sind die Waren und Mengen für den Im- und Export festzulegen. Feinde haben Deaktivierungskosten, eigene Städte müssen versorgt werden. Diese Angaben manifestieren sich im Arbeitsbereich 2. **Beachten Sie bitte auch unser Beispiel auf und ab Seite 16.**

### Eigentum des Spielers und Handelspartner:

Sie wählen zuerst die <Kostenkategorie> "Ressourcen". Dann aktivieren Sie im Arbeitsbereich 2 den <Kostentyp> "Aktivierungskosten", dann den gewünschten Rohstoff. Neben den Rohstoffen gelten in diesem Bereich auch Waffen als solcher. Dann noch die gewünschte Menge angeben und mit <Hinzufügen> in die Kostenliste einsetzen. Möchten Sie einen Abgesandten als Aktivierungskosten hinzufügen, wählen Sie als Kostenkategorie "Soldaten/Abgesandte" und als Kostentyp "Abgesandte". Insgesamt können Sie drei unterschiedliche Aktivierungskosten festlegen. Hinzu kommt nun noch der Import/Export. Wieder benötigen Sie die <Kostenkategorie> "Ressourcen". Wählen Sie als Kostentyp "Import", geben sie Ware und Menge an, welche das Objekt von ihnen bekommt. Drei Importe sind maximal möglich. Den Kostentyp "Exporte" definieren Sie genauso und legen damit fest, was das Objekt von Ihnen bekommt.

### Händler

Die Konstruktion der Angaben entspricht hier der bei "Eigentum des Spielers" und "Handelspartner". Die Aktivierungskosten sind auch hier die bekannten Rohstoffe und Waffen. Die Import/Exportwaren sind jedoch ausschließlich Luxusartikel. Während der Händler alle möglichen Artikel wie Affen und Weihrauch in die Stadt bringen kann (exportiert), wird er aus der Stadt nur die sechs Kernprodukte kaufen (importieren) können.

### feindlicher Ort

Aktivierungskosten gibt es natürlich nicht, sondern nur Deaktivierungskosten. Dies können Ressourcen, also Rohstoffe, sein oder aber natürlich die bekannte <Kostenkategorie> "Soldaten/Abgesandte". Auch hier sind drei unterschiedliche Kosten möglich, also beispielsweise Soldaten aller Waffengattungen. Import/Export entfällt natürlich.

### Eigenschaften? Prestige

Die <Kostenkategorie> "Eigenschaften" stellt im Feld "Kostentyp" fünf Funktionen bereit, von denen nur zwei einen Effekt haben. Als erstes wäre da "Prestige". Hierbei gibt es dann drei Ressourcen, von denen wiederum nur die Ressource "Standard" etwas bewirkt.

Beispiel: Sie legen für eine eigene Stadt "100/Prestige/Standard" fest, so werden kurz nach Aktivierung des Objektes 50 Punkte auf Ihr Prestigekonto geschrieben, die nach und nach zu 100 Punkten auflaufen. Bei einem feindlichen Ort kann man nur über das Scripting Prestige ernten.

### Eigenschaften? Obj. anzeigen

Diese Auswahl im Feld "Kostentyp" bringt alle Objekte der Weltkarte in das Listefeld "Ressourcen". Dies ist die übliche Methode, um "Forschungsreisen" zu erfinden. Legen Sie als Objekt ein "Eigentum des Spielers an", erstellen Sie die Namen und Icons passend zur Forschungsreise. Legen Sie Aktivierungskosten fest und bestimmen Sie die Orte auf der Karte als "Obj. anzeigen", die "entdeckt werden sollen". Diese müssen natürlich alle als nicht sichtbar gekennzeichnet sein. Sobald der Spieler diese "Forschungsreise" aktiviert, werden die hier angegebenen Orte als "gefunden" auf der Karte angezeigt.

### Der Rest

Alle anderen Kombinationen werden vielleicht angezeigt bzw. auch angenommen, funktionieren aber nicht. So kann man als Import zwar Soldaten anlegen – aber die Herren erscheinen nicht.

Achten Sie bei der Anlage immer darauf, was genau in der Liste der Ressourcen steht! Wenn Sie nacheinander drei Aktivierungskosten festlegen bedeutet das nicht immer, dass der Editor ihre Angaben auch akzeptiert hat!

Des Öfteren schaltet der Editor die Einträge der Listfelder auf die Standardeinstellungen zurück. Also immer hübsch kontrollieren!



## Der Bildschirm – Neue Region



Dieser Bildschirm dient der "Ausschmückung" der Karte, aber auch als Orientierung. Sie vergeben hier die Namen der Landstriche oder geografischen Landmarken – Oberägypten, Lybien, Libanon respektive das, was Ihrer Geschichte am ehesten entspricht.

### Im Arbeitsbereich 1:

#### Weltkarte

Dies ist das gleiche Element wie im Startbildschirm - siehe dort

#### Kartenbezeichnung

Dieses Element entspricht in seiner Funktion ebenfalls dem Element im Bildschirm <Ihre Hauptstadt> bzw. <Neues Objekt>. Dieser Text erscheint ausschließlich auf der Weltkarte

#### X-Pos./Y-Pos

Auch diese Angabe entspricht der im Bildschirm <Ihre Hauptstadt> und legt die relative Position des Objektes zur linken, oberen Ecke des Bildschirmes fest. Beachten Sie auch hier die Funktion <Move>.

#### Hinzufügen / Ersetzen / Abbrechen

Diese Schalter funktionieren nach dem gleichen Prinzip wie die anderen entsprechenden Schalter der Unterbildschirme.

Beachten Sie bitte hierfür das Beispiel auf Seite 19 dieses Textes.

## Die Anlage der Hauptstadt

Die Hauptstadt des Spielers muss angelegt werden, da sie als Zielpunkt der anderen Objekte dient. Fehlt Sie oder ist nicht <Aktiv> oder nicht als <Stadt> gekennzeichnet, gibt es im Spiel Probleme. Auf der Weltkarte wird die Beschriftung in großen, türkisfarbenen Buchstaben angezeigt, die nur für diesen Fall vorgesehen sind.

- Starten Sie den Editor mit der Karte <Defru-20>**
- Wählen Sie den Schalter <Weltkarte>**
- Wählen Sie dort den Schalter <Ihre Hauptstadt>**
- Klicken Sie in das Feld <Kartenbezeichnung> und geben Sie ein <Defru>**
- Wählen Sie in der Liste Icongrafik den Eintrag <ägyptische Hauptstadt, gross>**
- Wählen Sie die Option <Aktiv> und die Option <Stadt>**
- Klicken Sie im Arbeitsbereich 2 auf den Schalter <Aktiv>**
- Geben Sie im Feld <Objektbeschreibung ein: "Unsere Hauptstadt" o.ä.**
- Wählen Sie hinzufügen**

Alle Einstellungselemente werden ausgeblendet, es wird das Hauptstadtsymbol mit der Bezeichnung <Defru> in der Kartenmitte angezeigt. ebenso erscheint der Eintrag in der Objektliste rechts unten.

- Wählen Sie den Eintrag <Defru> in der Objektliste aus.**
- Es werden wieder alle Einstellungselemente angezeigt.**
- Wählen Sie die Option <Move>**
- Klicken Sie nun auf die Position, die Sie für Ihre Stadt wünschen.**
- Anschließend klicken Sie wieder auf die Option <Move>**
- Wählen Sie den Schalter <Abbrechen>**
- Speichern Sie die Karte unter <Defru-21>.**

Damit ist die Hauptstadt fertig angelegt.

## Weltobjekte anlegen

Jetzt gilt es zunächst ein paar Vorüberlegungen anzustellen und unsere Geschichte muss weiter ausgebaut werden. Bisher ist rudimentär nur festgelegt:

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.

Diese Story müssen wir nun erweitern um festzulegen, welche Rohstoffe der Spieler denn nun beschaffen muss und welche Objekte wir somit dafür anlegen müssen.

Der Spieler soll eine Stadt errichten, in der 12 hochrangige Adelige leben und eine Stadtwache von 30 Mann Dienst tut. Er muss in der Stadt eine kleine und eine mittlere Pyramide bauen sowie 8 Tempel und einen Kulttempel errichten. Er soll im Land selbst eine Kultstätte errichten und dafür Kalkstein, große Obelisksen und kleinen Stelen liefern. Er muss einen Feind im Lande Lybien mit 60 Soldaten besiegen. Er hat in seiner Stadt außer Basalt und Türkisen keine Rohstoffe.

### Städte, Minen, Steinbrüche

Diese erweiterte Geschichte gibt nun vor, was der Spieler an Rohstoffen brauchen wird. Hinzu kommt, dass für jeden Standort überlegt werden muss, welche Aktivierungskosten und vor allen Dingen welche Gegenleistungen der Spieler aufbringen soll. So kann die Beschaffung eines Rohstoffes vielleicht erst erfolgen, wenn ein anderer Rohstoff zur Verfügung steht. Dabei ist auch zu beachten, welche Materialien zu welchem Zeitpunkt zur Verfügung stehen können. Zum Beispiel wird der Spieler Türkise erst abbauen können, wenn Arbeiter und Aufseher verfügbar sind – er also ein gewisses Maß an Prestige besitzt. Konstruieren wir eine Tabelle:



Rohstoff	Name	Ort	Objektkategorie	Objekttyp	Aktivierungskosten	laufende Kosten	liefert	Route
Kalksteine, normal	Hedek-Ra	Ägypten,Nil	Eigentum des Spielers	Steinbruch	15 Papyrii, 600 Nahrung	600 Nahrung	10 Einheiten	Wasser
Kalksteine, fein	Katakoum	Ägypten,Nil	Eigentum des Spielers	Steinbruch	10 Papyrii, 800 Nahrung	800 Nahrung	15 Einheiten	
Obelisk, klein+groß	Mnanek	Nubien,Nil	Handelspartner	Handelspartner	1 Abgesandter, 5 Gold, 5 Türkise	4 Gold, 4 Türkise	1 großer Obelisk	Wasser
Statuen, groß			eigene Produktion					
Stele, klein+groß	Turukut	Nubien, Nil	Handelspartner	Handelspartner	1 Abgesandter, 1200 Nahrung	600 Nahrung	1 große Stele	Wasser
Gold	Defru-Na	Unterägypten	Eigentum des Spielers	Mine	1200 Nahrung	600 Nahrung	10 Gold	Land
Türkise			eigene Produktion					
Smaragde	Absaila	Persien	Handelspartner	Handelspartner	1 Abgesandter, 4 Zedern, 2 kl. Statuen	2 Türkise, 2 kl. Statuen	8 Smaragde	Land
Zinn	Beesa	Persien	Handelspartner	Handelspartner	1 Abgesandter, 8 Smaragde, 8 Türkise	4 Smaragde, 2 Türkise	12 Zinn	Land
Kupfer	Kanatais	Sinaii	Handelspartner	Handelspartner	1 Abgesandter, 10 Gold, 2 Smaragde	4 Gold, 2 Smaragde	12 Kupfer	Land
Ziegel			eigene Produktion					
Zeder	Beeka	Libanon	Handelspartner	Handelpartner	1 Abgesandter, 300 Ziegel, 8 Gold	300 Ziegel	20 Zedern	Wasser
Papyrus			eigene Produktion					
Leder	Oase Fala	Lybien	Handelspartner	Handelpartner	1 Abgesandter, 100 Ziegel,400 Nahrung	400Nahrung	20 Leder	Land
Waffen			eigene Produktion					
Rüstungen			eigene Produktion					
Streitwagen			eigene Produktion					
Kopheshes			eigene Produktion					

Der Begriff <eigene Produktion> bedeutet, dass dieser Rohstoff in der Stadt hergestellt wird und somit **kein Weltobjekt notwendig** ist. Aber natürlich kann man auch Lieferanten dafür anlegen.

Diese Tabelle enthält also neben einigen Tatsachen aus der erweiterten Spielgeschichte auch bereits ein paar andere Überlegungen: Das erste Ziel eines Spielers wird immer das Erringen von Prestige sein, um leitende Beamte engagieren zu können. Dazu braucht er vorzugsweise Statuen aus seinem Steinbruch. Neben den Arbeitern und einem Aufseher gibt aber die Karte auch vor, dass die Statuen von der anderen Seite des Nils geholt werden müssen. Dies erfordert Barken, die aus Holz gebaut werden, das über einen Handelsweg kommt, der mit Gold aktiviert werden muss. Ergo wird Gold das erste Ziel des Spielers sein und sollte deshalb auch vergleichsweise einfach zu aktivieren sein.

Die Mengen der erforderlichen Tauschgüter sind so angepasst, dass die gelieferten Mengen den Tauschmengen in etwa entsprechen. Es werden 10 Goldeinheiten eingenommen und 8 davon auch wieder ausgegeben, es werden 8 Smaragde importiert und 6 wieder ausgegeben. Ein umgekehrtes Verhältnis ist nicht ratsam.

Die anderen Rohstoffe sind auch nur über Verschachtelungen zu bekommen, soweit sie nicht im Eigentum des Spielers liegen. Beginnen wir mit dem ersten Objekt, dem Steinbruch für Kalkstein.

Wir gestalten diese eine Aktion in unserer Arbeitsanweisung sehr ausführlich. Dies soll Sie nicht nerven, sondern auf eine Schwäche des Editors hinweisen: Nicht immer sind die Standardeinstellung bei einer Neuanlage auch tatsächlich vorhanden. **AR1** bzw. **AR2** bedeuten Arbeitsbereich 1 res. Arbeitsbereich 2

- 1 **AR1** Wählen Sie den Schalter <Neues Objekt>
- 2 **AR1** Geben Sie im Feld <Kartenbezeichnung> "Hedek-Ra" ein
- 3 **AR1** Geben Sie im Feld <Vollständiger Name> ebenfalls "Hedek-Ra" ein
- 4 **AR1** Wählen Sie als <Icongrafik> "ägyptischer Steinbruch" aus
- 5 **AR1** Geben Sie im Feld <Objekttyp> "Steinbruch" ein
- 6 **AR1** Wählen Sie als <Objektkategorie> "Eigentum des Spielers" aus
- 7 **AR1** Deaktivieren Sie die Optionen <Aktiv> und aktivieren Sie die Option <Sichtbar> (ist Standardeinstellung) und deaktivieren Sie die Option <Kamp.(ange)> (ist Standardeinstellung)
- 8 **AR1** Deaktivieren Sie die Optionen <Keine Aktivierungsmeldung> und <Plünderer generieren> (ist Standardeinstellung)
- 9 **AR1** Wählen Sie als <Route> "Wasser" aus
- 10 **AR1** Geben Sie in das Feld <X-Pos> "400" ein, in das Feld Y-Pos "300" (ist Standardeinstellung)
- 11 **AR1** Deaktivieren Sie die Optionen <Text linksbündig> und <Move> (ist Standardeinstellung)
- 12 **AR1** Geben Sie in das Feld <Prestige erforderlich> eine "0" ein (ist Standardeinstellung)
- 13 **AR2** Wählen Sie den Schalter <Aktiv> aus.
- 14 **AR2** Text im Feld <Objektbeschreibung> ein: "Die Steinbrüche von Hedek-Ra haben mit der Lieferung von Kalkstein begonnen."
- 15 **AR2** Wählen Sie den Schalter <Inaktiv> aus.
- 16 **AR2** Text im Feld <Objektbeschreibung> ein: "Soliden, sauber geschlagenen Kalkstein versprechen die Steinbruchmeister von Hedek-Ra, wenn Pharao die Versorgung sichert."
- 17 **AR2** Wählen Sie den Schalter Promotion 2
- 18 **AR2** Text im Feld <Objektbeschreibung> ein "Die Steinbrüche von Hedek-Ra"
- 19 **AR1** Wählen Sie im Feld <Kostenkategorie> "Ressourcen" aus
- 20 **AR2** Wählen Sie im Feld <Kostentyp> "Aktivierungskosten" aus
- 21 **AR2** Geben Sie im Feld <Menge> eine 600 ein
- 22 **AR2** Wählen Sie im Feld <Ressourcen> "Nahrung" aus
- 23 **AR2** Wählen Sie den Schalter <Hinzufüg.>
- 24 **AR2** Geben Sie im Feld <Menge> eine 15 ein
- 25 **AR2** Wählen Sie im Feld <Ressourcen> "Papyrus" aus
- 26 **AR2** Wählen Sie den Schalter <Hinzufüg.>
- 27 **AR2** Wählen Sie im Feld <Kostentyp> "Importe" aus
- 28 **AR2** Geben Sie im Feld <Menge> eine "600" ein
- 29 **AR2** Wählen Sie im Feld <Ressourcen> "Nahrung" aus
- 30 **AR2** Wählen Sie den Schalter <Hinzufüg.>
- 31 **AR2** Wählen Sie im Feld <Kostentyp> "Exporte" aus
- 32 **AR2** Geben Sie im Feld <Menge> eine "10" ein
- 33 **AR2** Wählen Sie im Feld <Ressourcen> "Kalksteine" aus
- 34 **AR2** Wählen Sie den Schalter <Hinzufüg.>
- 35 **AR1** Wählen Sie den Schalter <Hinzufüg.>

Der Steinbruch Hedek-Ra erscheint auf der Weltkarte.

- 37 AR1 Speichern Sie die Karte unter <Defru-21>
- 38 AR1 Wählen Sie den Eintrag "Hedek-Ra" in der Objektliste
- 39 AR1 Wählen Sie im Arbeitsbereich 1 die Option <Move> (aktivieren)
- 40 AR1 Klicken Sie auf der Karte auf die gewünschte Position des Steinbruches (am Nil unterhalb ihrer Stadt, siehe Karte Seite 17)
- 41 AR1 Wählen Sie die Option <Move> erneut (deaktivieren)
- 42 AR1 Wählen Sie den Schalter <Abbrechen>
- 43 AR1 Speichern Sie die Karte unter <Defru-21>

Damit wäre für diesen Steinbruch alles getan was zu tun wäre, jedenfalls im Moment. Ob Sie übrigens einen Propagandawert eintragen und somit einen Propagandabau ermöglichen steht Ihnen natürlich frei.

#### Fehler?

Der Editor ist im Bereich der Weltkarte potentiell instabil. Einziges Hilfsmittel: Oft speichern. Sollten Sie bei den Objektangaben Fehler gemacht haben, sind folgende Felder auch außerhalb des Editors (in Windows) zu bearbeiten: Kartenbezeichnung, Vollständiger Name, Objekttyp, Objektbeschreibungstexte, Promotionstext. Sehen Sie hierzu bitte auf Seite 19 dieses Textes nach.

Alle anderen Fehler im **Arbeitsbereich 1** sind wie folgt zu bearbeiten:

- Klicken Sie in der Objektliste (!) auf das zu bearbeitende Objekt.
- Verbessern Sie ihren Fehler, wenn Sie das Objekt anders positionieren wollen, gehen Sie mittels der Option <Move> wie mehrfach beschrieben vor.
- Speichern Sie die Karte (!!!)
- Klicken Sie auf den Schalter <Ersetzen> im Arbeitsbereich 1
- Speichern Sie die Karte (!!!)

Fehler im Arbeitsbereich 2:

- Klicken Sie in der Objektliste (!) auf das zu bearbeitende Objekt.
- Nehmen Sie ihre Verbesserungen vor. Beachten Sie, dass Änderungen in der Ressourcenliste dort ebenfalls mit der Option <Ersetzen> bestätigt werden müssen.
- Speichern Sie die Karte (!!!)
- Klicken Sie auf den Schalter <Ersetzen> im Arbeitsbereich 1
- Speichern Sie die Karte (!!!)

Wenn Ihnen das hier jetzt zu übertrieben vorkommt: Es geht solange nichts schief, bis es schief geht. Dann aber richtig. Und:

**Testen Sie Ihre Karte niemals vom Editor aus!**

Und nun werden wir Sie alleine lassen. Mit den Erläuterungen zu den einzelnen Elementen, mit der Tabelle und dem Anlagebeispiel sollten Sie in der Lage sein, alle Objekte der Tabelle auf der Weltkarte anzulegen. Speichern Sie wie erwähnt häufig unter **<Defru-21>**. Am Ende Ihrer Bemühungen sollte die Karte dann in etwa so aussehen:



Natürlich verbirgt sich hinter unserer Vorgabe und Positionierung der Objekte noch ein wenig mehr zum Thema Weltkarte.

#### Forschungsreisen

Wie auf Seite 11 kurz beschrieben ist die Anlage von Forschungsreisen ein einfaches Feature und kann zum Erringung von Prestige bestens genutzt werden. Wir haben die Formulierung unserer Anweisungen Ihrem jetzigen Kenntnisstand angepasst und gekürzt.

#### Erstellen Sie ein neues Objekt.

**Kartenbezeichnung: "Die Nilreise der Prospektoren"**

**Objektkategorie: Eigentum des Spielers**

**Status : nicht aktiv, sichtbar**

**Aktivierungskosten nach Wunsch, hier maximal 2!!**

**Besondere Einstellungen:**

**Kostenkategorie: Eigenschaften**

**Kostentyp: "Obj. anzeigen"**

**Im Listenfeld "Ressourcen" auswählen: "Hedek-Ra", Menge 0**

**Den Schalter <Hinzufügen> (AR2) anwählen**

**Ebenso vorgehen für :Katakoum, Mnanek, Turukut**

**Den Schalter <Hinzufügen> (AR1) anwählen**

**Mittels der <Move> Option das Objekt zwischen Hauptstadt und Hedek-Ra platzieren**

**Speichern Sie die Karte unter <Defru-22>**

Jetzt wird es wieder etwas riskant. Der Spieler soll also diese vier Orte entdecken, ergo dürfen Sie bei Spielstart nicht sichtbar sein.

**Wählen Sie in der Objektliste den Eintrag "Hedek-Ra"**

**Deaktivieren Sie die Option "Sichtbar"**

**Wählen Sie den Schalter <Ersetzen> im Arbeitsbereich 1**

**Speichern Sie die Karte unter <Defru-22>**

Das Objekt "Hedek-Ra" ist von der Karte verschwunden, in der Objektliste aber ist es natürlich noch vorhanden. Gehen Sie nun mit den anderen drei Orten gleich vor. Inklusive Speichern!!

Damit sich das ganze auch für den Spieler nun lohnt brauchen wir noch Prestige und Propaganda.

**Wählen Sie in der Objektliste den Eintrag "Die Nilreise der Prospektoren"**

**Kostenkategorie "Eigenschaften"**

**Kostentyp : "Prestige"**

**Ressourcen : "Standard"**

**Menge : 25**

**Propagandawert: 2**

**Den Schalter <Hinzufügen> (AR2) anwählen**

**Den Schalter <Ersetzen> (AR1) anwählen**

**Speichern Sie die Karte unter <Defru-22>**

Diese Einstellung gesteht dem Spieler bei Aktivierung einen Prestigewert von 25 zu – beginnend mit 12 – und die Möglichkeit, einen Propagandabau zu errichten (Stele, Obelisk usw.). Damit wäre eine Forschungsreise programmiert.

**Feinde**

Die militärischen Optionen des Spiels sind recht dürftig. Die aus der Weltkarte heraus möglichen Angriffe sind rudimentär und wenig beeindruckend. Trotzdem haben wir entsprechend unserer Spielidee die Anlage eines Feindes ausgeführt, ebenfalls mit der Option einer Forschungsreise. Legen Sie folgendes Objekt an

**Kartenbezeichnung: Fort Ghadba**

**Vollständiger Name: Fort Ghadba**

**Icongrafik: Fort – feindlich**

**Objektkategorie: feindlicher Ort**

**X-Pos: 260 Y-Pos: 150**

**Aktiv aber nicht sichtbar**

**Plünderer generieren : aktivieren**

**Propagandawert: 15**

**Deaktivierungskosten : 30 Speerträger, 30 Bogenschützen, 30 Kopheshes(!)**

**Fügen Sie das Objekt hinzu, speichern Sie und legen Sie als Forschungsreise an:**

**Kartenbezeichnung: Die westliche Wüste**

**Vollständiger Name: Die westliche Wüste**

**Objektkategorie: Eigentum des Spielers**

**X-Pos: 350 Y-Pos: 150**

**nicht aktiv aber sichtbar**

**Propagandawert: 1**

**Aktivierungskosten : 3 Abgesandte, 1200 Nahrung**

**Über <Kostenkategorie> "Eigenschaften" einstellen :**

**Prestige, Standard, 10**

**Obj. anzeigen, Oase Fala, 0**

**Obj. anzeigen, Fort Ghadba, 0**

**Fügen Sie das Objekt hinzu**

**Wählen Sie das Objekt "Oase Fala in der Objektliste aus und deaktivieren Sie die Option "Sichtbar"**

**Wählen Sie den Schalter <Ersetzen> im Arbeitsbereich 1.**

**Speichern Sie Ihre Arbeit unter <Defru-23>**

Damit wäre ein "Feind" angelegt. Hierbei sind folgende Dinge anzumerken. Die Zahl der Abgesandten für die Forschungsreise ist bewusst hoch gehalten, damit der Spieler zunächst alle anderen Orte aktiviert bzw. erforscht. Das feindliche Fort ist aktiv, was aber erst zum tragen kommt, wenn es sichtbar wird. Prestige gibt es nur bei der Aktivierung der Forschungsreise. Ein entsprechender Eintrag beim feindlichen Fort würde beim Sichtbar werden Prestige bringen – es ist ja bereits aktiv - und nicht erst bei der Deaktivierung. Derartiges geht nur per Scripting.

Die Kopheshes als Deaktivierungskosten stellen sicher, dass der Spieler diese Waffen auch produzieren muss und dafür eben Kupfer und Zinn zu importieren hat.

**Händler**

Neben den Rohstofflieferanten sind weiterhin ein paar Händler vorgesehen. Händler sind je nach Handhabung nettes Beiwerk oder nützliche Hilfe. Wenn zum Beispiel diese Händler mittels Gold aktiviert werden müssen, kommen sie erst später im Spiel zum Einsatz – wie erläutert muss man schließlich erst mal Gold haben. Werden diese Händler aber als "Aktivierungskostenfrei" platziert, so können sie von Anfang an in der Stadt tätig werden und den Bedarf an Luxusgütern und somit die Entwicklung der Stadt unterstützen. Die Auswahl der Güter die diese Figuren handeln ist eigentlich ohne große Bedeutung. Also, kurz und knapp:

**Legen Sie insgesamt 5 Händler an, alle Himmelsrichtungen**

**Objektkategorie: Händler (!)**

**Keine Aktivierungskosten**

**jeweils maximal 3 Importwaren, 3 Exportwaren**

**Menge pro Ware nicht über 10 (!)**

**Speichern Sie die Karte unter <Defru-24>**

#### **Monumente ? Monumente !**

Eine gute Möglichkeit um dem Spieler Schwierigkeiten zu bereiten ist die Auftragsvergabe von Monumenten oder irgendwelchen anderen Aufgaben, die sich mit Objekten erstellen lassen.

Zum Beispiel hat der Spieler zur Vorbereitung einer kriegerischen Aktion zuerst ein Lager mit Waffen zu füllen. Dafür legt man einfach ein Objekt an, das als Aktivierungskosten eben diese Waffen beansprucht.

Monumente außerhalb der Stadt sind aus einigen mitgelieferten Szenarien bekannt. Hier kann sehr schön ein schwer oder aufwendig zu beschaffender Rohstoff "eingearbeitet" werden. Dies werden wir gemäß unserer Spielgeschichte jetzt tun:

**Kartenbezeichnung: Das Grabmal des Admirals**

**Vollständiger Name: Das Grabmal des Admirals**

**Icongrafik: Pyramide, klein**

**Objektkategorie: Eigentum des Spielers**

**X-Pos:420 Y-Pos:250**

**Nicht aktiv aber sichtbar**

**Propagandawert: 3**

**Aktivierungskosten : 30 Kalksteine, 4 große Obeliskten, 4 kleine Stelen**

**Speichern Sie die Karte unter <Defru-25>**

Damit wäre ein weiterer Punkt der Geschichte abgearbeitet. Wie schon weiter oben erwähnt sollten Sie Propagandawerte relativ gemäßigt anlegen, da zu verschiedenen Zeiten im Spiel der tatsächlich angezeigte Propagandawert erheblich darüber liegen kann, selten darunter.



## Regionen anlegen

Die Festlegung von Regionen ist nicht nur nettes Beiwerk, sondern auch für aufwendige Szenarien hilfreich. Leider haben die Entwickler ausgerechnet hier die <Move> Option nicht eingeblendet, man muss einen Trick anwenden.

**Wählen Sie ein Objekt aus der Objektliste**

**Aktivieren Sie die <Move> Option**

**Wählen Sie den Schalter <Abbrechen> im Arbeitsbereich 1**

**Wählen Sie den Schalter <Neue Region>**

**Kartenbezeichnung : "Unterägypten"**

**Wählen Sie den Schalter <Hinzufügen> im Arbeitsbereich 1.**

**Wählen Sie in der Objektliste den Eintrag "Unterägypten"**

**Platzieren Sie nun die Kartenbezeichnung mit der Maus an die gewünschte Stelle**

**Wählen Sie den Schalter <Abbrechen> (!!!) im Arbeitsbereich 1.**

**Stellen Sie nach Wunsch weitere Regionsbezeichnungen auf und fügen sie hinzu.**

**Zum Abschluss wählen Sie wieder ein Objekt (keine Region) in der Objektliste**

**Deaktivieren Sie die Option <Move>.**

**Wählen Sie den Schalter <Abbrechen> (!!!) im Arbeitsbereich 1.**

**Speichern Sie die Karte unter <Defru-25>**

Die Karte könnte nun in etwa so aussehen:



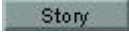
## Defru-25.lcl

Dies ist die Dateibezeichnung, die die weiter oben bereits angesprochene Textdatei darstellt. Diese Datei wird hier im Editor erzeugt, ist eine Unicode Textdatei und enthält fast alle Texte, die Sie im Editor anlegen können oder auch müssen.

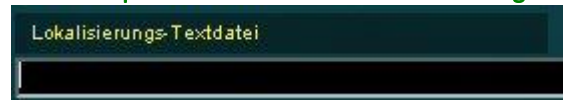
Damit haben Sie die besten Möglichkeiten, Texte auf Rechtschreibfehler zu prüfen und vor allen Dingen brauchen Sie in der Weltkarte den Schalter <Ersetzen> nur selten zu benutzen.

Windows 98SE/ME/2000/XP können Unicode Texte direkt bearbeiten – mit dem Windowstexteditor – und auch so wieder speichern. WIN95 geht leider nicht, nur über eine Textverarbeitung.

Der Dateiname den Sie vergeben muss die gleiche Schreibweise (auch Groß/Klein) verwenden wie für die Karte selbst, wenn Sie unserem Beispiel gefolgt sind wäre das "Defru-25". Zwar exportiert der Editor die Datei auch unter jedem anderen Namen, lädt aber den Text nicht wieder zurück und meldet einen Fehler, fordert eine neue Speicherung der Karte unter dem vermeintlich neuen Namen. Das führt dann zu Verwirrungen, Also ..

**Wählen Sie den Schalter <Story>  aus den Bearbeitungselementen.**

**Der entsprechende Bildschirm wird angezeigt.**



**Geben Sie in dieses Feld "Defru-25" ein.**

**Wählen Sie den Schalter**

**Export** 

**Der Editor meldet den erfolgreichen Export der Datei.**

**Speichern Sie nun ihre gesamte bisherige Arbeit erneut unter <Defru-25>**

Je nach Betriebssystem können Sie nun direkt zur Windowsoberfläche umschalten, den Windowseditor starten und im Szenarioverzeichnis die Datei <Defru-25.lcl> öffnen und bearbeiten oder müssen den Editor und das Spiel beenden um die Bearbeitung durchzuführen.

Folgende Zeilen sind ein Beispiel aus dieser Datei. Zu Beginn der Datei finden Sie die (noch leeren) Datenüberschriften für den Szenariotext. Weiter unten beginnen die durchnummerierten, in geschweiften Klammern stehenden Angaben zu jedem Objekt.

**{1\_World\_MapLabel}** (Kartenbezeichnung)

Hedek-Ra

**{1\_World\_ActiveText}** (Objektbeschreibung, aktiver Text)

Die Steinbrüche von Hedek-Ra haben mit der Lieferung von Kalkstein begonnen.

**{1\_World\_InactiveText}** (Objektbeschreibung, aktiver Text)

Soliden, sauber geschlagenen Kalkstein versprechen die Steinbruchmeister von Hedek-Ra, wenn Pharao die Versorgung sichert.

**{1\_World\_CarryOverText}** (Objektbeschreibung, Kampagne)

**{1\_World\_PropButtonText}** (Objektbeschreibung, Promotion 1)

**{1\_World\_PropDescriptionText}** (Objektbeschreibung, Promotion 2)

**{1\_World\_FullName}** (Vollständiger Name)

Hedek-Ra

**{1\_World\_SiteType}** (Objektyp)

Steinbruch

**{1\_World\_DeactiveText}** (Objektbeschreibung, deaktivierter Text)

Nicht alle Textangaben sind ausgefüllt, da sie ja auch nicht gebraucht werden. Ändern Sie niemals die Texte in den geschweiften Klammern und löschen Sie nichts in diesen "Überschriften". Löschen Sie auch keine kompletten Objekte - also z.B. alle mit der Nummer 1. Achten Sie darauf, den Text als reinen Text in Unicode Formatierung zu speichern und mit der Endung **.lcl** !

Formatierungen und Zeilenumbrüche Ihres Textes werden nicht übernommen. Und: Denken Sie auch daran die Texte nicht länger zu machen als die Anzeigefläche im Spiel, da sonst Rollbalken eingeblendet werden.

**Prüfen Sie alle Texte auf Rechtschreibfehler, Sinn, Zusammenhang**

**Speichern Sie die Datei ohne Änderung des Dateinamens.**

**Wechseln Sie in den Editor bzw. Starten Sie ihn neu**

**Laden Sie das Szenario <Defru-25>**

**Wählen Sie den Schalter <Story>  aus den Bearbeitungselementen.**

**Der entsprechende Bildschirm wird angezeigt.**



**Geben Sie in dieses Feld "Defru-25" ein.**

**Wählen Sie den Schalter**

**Import** 

**Der Editor meldet den erfolgreichen Import der Datei.**

**Speichern Sie das Szenario unter <Defru-26> (!)**

Sollte nach dem anwählen des Schalters <Importieren> eine Fehlermeldung erscheinen, dass dieses oder jenes Feld nicht gefunden werden konnte, ist es notwendig, den Vorgang abubrechen. Dann wurde bei der Bearbeitung der Datei ein Fehler gemacht – eine geschweifte Klammer gelöscht, eine ganze Zeile (sehr beliebt). Es bleibt nur übrig alles neu zu machen oder – wer die Zusammenhänge erkennt – den Fehler zu suchen und auszubessern.

Soweit so gut. Mit dieser Aktion haben wir bereits einen Schritt in Richtung auf den vierten Teil des Handbuches gemacht, denn die Weltkarte ist in Ihren Grundzügen nun erklärt und beschrieben.

Übrigens ist die Karte ab diesem Zeitpunkt schon fast spielbar. Wer am Anfang vor Problemen nicht zurückscheut – es gibt ja noch keine Startwerte wie Anfangsbestand Ziegel, Nahrung, die Ziele sind noch nicht definiert – jedenfalls aber kann man jetzt schlicht loslegen und im Sandkasten spielen.

©Citybuilders 2004-2015