

Citybuilders

Editorhandbuch



Teil 1

Allgemeine Einführung
Basiskartenerstellung

V 2.3

Inhalt

Allgemeines	3
Vorbereitungen	3
Der Hauptbildschirm 4	
Bearbeitungselemente	5
Sicherheitselemente	5
Die Kartenerstellung	6
Karte	6
Kamerakontrolle	6
Kartenbreite/Kartenhöhe	6
Standardterrain	6
Topografische Datei	6
Neues Szenario erstellen	6
Topographie	7
Pinselfstärke	7
Gelände formen	7
Klippen zeichnen	7
Klippen angleichen	7
Topografiedatei abtasten	7
Fluss erstellen	7
Überschwemmung Level	7
Terrain – Erhöhung	7
Feinabstimmung – Erhöhung	7
Hang - Erhöhung	7
Terrain	8
Pinselfstärke	8
Texturen auftragen	8
Objekte entfernen	8
Strassen anlegen	8
Terraintexturen	8
Terrain-Farbe	8
Kartenanlage	9
Die Basiskarte	9
Das Kartenniveau	10
Der Fluss	11
Die Landschaft I	15
Die Landschaft II	16
Die Bodentexturen	18
Besondere Bemerkungen	19

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

Der folgende Text ist keine Übersetzung eines autorisierten Textes eines Handbuches sondern ein von uns vollständig auf eigenen Erfahrungen basierendes Verfahrenshandbuch, das die Erstellung eines Szenarios für das Spiel <Kinder des Nils> beschreibt. Bei der Beschreibung verwenden wir die Bezeichnungen der deutsch beschrifteten Schaltelemente und Listen gemäß der von uns veröffentlichten, überarbeiteten Lokalisierungsdatei in der Version 2.3. Zur Verdeutlichung der einzelnen Schritte wurde eine Reihe von Grafiken erstellt, die als Beispiele zu sehen sind. („Serviovorschlag“!)

Der Editor ist teilweise schlampig programmiert bzw. die Benutzerführung ist kein Ruhmesblatt für die Programmierer. Wir geben an allen Stellen, an denen es kritisch werden kann einen entsprechenden Hinweis. Der allgemeine Grundsatz der ständigen Sicherung ist mehr als gerechtfertigt. Es gibt bei der grafischen Bearbeitung keine Undo Funktion. Was Sie tun ist getan. Da hilft nur die letzte Sicherung.

Die Maussteuerung erfolgt im Gegensatz zum Spiel an einigen Punkten anders. Gewöhnen Sie sich gleich daran: drehen Sie die Karte nie mit gedrückter Maustaste, sondern mit gedrückter Exponentialtaste ihrer Tastatur (ganz oben links das kleine ^ "Dach"). Alles andere hat wundersame Ergebnisse zur Folge.

Testen Sie Ihr Szenario niemals aus dem Editor heraus. Dies hat in der Regel den Absturz zur Folge, der nur per Taskmanager gerichtet werden kann. In späteren Entwicklungsstadien ist die unkontrollierbare Erzeugung von so genannten Goal Effects = Spielzielen das mögliche Ergebnis. Oder auch Texteinblendungen unbekannter Herkunft.

Viele der in den diversen Listenfeldern aufgeführten Elemente haben keine oder eine unbekannte Bedeutung. Testen Sie das auf eigene Gefahr und nicht in einem fast fertigen Szenario.

Folgende Kapitel werden wir in dieser Reihenfolge abarbeiten:

- 1.) Allgemeine Einführung, Basiskartenerstellung
- 2.) Einheiten, Objekte, Ressourcen
- 3.) Weltkarte, Händler, Ökonomie
- 4.) Die Textanlage, Spielziele
- 5.) Die Ereignisbearbeitung
- 6.) Die speziellen Elemente

Vorbereitungen

Keines dieser Elemente steht völlig alleine im Raum. Alle Schritte erfordern einen gedanklichen Überbau, eine Spielidee. Zuerst mal ein Gerüst:

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 Grundidee zum Szenario werden wir im Folgenden weiter ausbauen. Bei jedem Schritt werden zuerst der Bildschirmaufbau und die Bedienelemente erläutert, dann wird kontinuierlich das Szenario aufgebaut. Folgen Sie den Arbeitsanweisungen, sonst verlieren Sie den Faden. Und die Nerven.

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

Los geht's.

Der Hauptbildschirm



Der Editor wird aus dem Spiel heraus gestartet. Entweder zur Anlage eines neuen oder zur Bearbeitung eines bereits vorhandenen Szenarios. In unserem Falle erstellen wir ein neues Szenario. Als Ergebnis erscheint obiger Bildschirm, ggf erst nach einer Mausbewegung.

Entwurfsbereich

In diesen Bereich wird später <gemalt>, wobei in manchen Bildschirmen der Arbeitsbereich 2 Bedienelemente enthält.

Arbeitsbereich 1, Arbeitsbereich 2

Je nach ausgewählter Option über die Bearbeitungselemente erscheinen in den Arbeitsbereichen Bedienelemente zur Einstellung und Bearbeitung der Karte oder ein kompletter Eingabebereich über den ganzen Bildschirm.

Bearbeitungselemente

Diese Schalter blenden in den Arbeitsbereichen die jeweils erforderlichen Schalter, Listenfelder und Optionslisten ein bzw. einen kompletten Eingabebereich über den ganzen Bildschirm.

Sicherungselemente

Diese Schalter dienen zum Speichern bzw. zum Laden von Szenarios.

MiniMap

Die Funktion dieses Elementes ist klar. Hinweis : im Spiel ist die MiniMap bekanntlich rund, die Ecken dieser EditorMiniMap sind dort nicht sichtbar! Mit der Taste <Pos1> oder <Home> auf Ihrer Tastatur wird die MiniMap immer wieder korrekt ausgerichtet. Im übrigen wird die MiniMap manches mal erst nach einer Speicheroperation aktualisiert.

Bearbeitungselemente

Karte	Topografie	Terrain	Einheiten	Auslöser
Spieler	Story	Siegtext	Spielziele	Weltkarte

Karte	Arbeitsbereich 1, Anlage einer neuen Karte
Topografie	Arbeitsbereich 1, Bearbeitung der Kartenoberfläche (Flussanlage, Höhenzüge)
Terrain	Arbeitsbereich 1, Oberflächengestaltung (Pflanzgebiete, Wüsten, Savannen)
Einheiten	Arbeitsbereich 1 und 2, Gestaltung (Pflanzen, Landschaftsobjekte, Häuser)
Auslöser	Arbeitsbereich 1 und 2, Eventsteuerung (Ereignisse, Voreinstellungen)
Spieler	Ganzer Bildschirm, Startoptionen und Objekteinstellungen)
Story	Ganzer Bildschirm, Spieltext und Tipps zum Szenario
Siegtext	Ganzer Bildschirm, Abschlusstext bei Erfolg
Spielziele	Ganzer Bildschirm, Zielvorgaben zum Szenarioerfolg
Weltkarte	Arbeitsbereich 1 und 2, Entwurfsbereich als Weltkarte, Anlage der Weltkarte

In so ziemlich jedem Bildschirm sind in den einzelnen Listenfeldern, Optionselementen und Schaltern gelegentlich Fehler enthalten. Sehr oft sind die Listenfelder nicht alphabetisch sortiert oder enthalten kryptische Auswahloptionen. In den späteren Beschreibungen aller Bildschirme gehen wir darauf im Einzelnen ein.

Sicherungselemente

S.-Laden	Speichern	Testen
S.-Speichern	Laden	Verlassen

S.-Laden	(Schnell Laden) Lädt das letzte mit S.-Speichern gesicherte Szenario
Speichern	Öffnet einen internen Dateidialog zum Speichern des aktuellen Szenarios
Testen	Startet das aktuelle Szenario als Spiel (1)
S.-Speichern	(Schnell Speichern) Speichert das aktuelle Szenario unter einem selbst generierten Name
Laden	Öffnet einen Dateidialog zum Laden eines Szenarios
Verlassen	Beendet die Arbeit mit dem Szenario Editor

Die schnell Laden/Speichern Option ist so schnell, das oft genug fehlerhafte Sicherungen erstellt werden. Der Schalter <Testen> startet das im gerade bearbeiteten Szenario im Spiel. Leider ergeben sich dabei immer wieder Fehler, vor allem dann, wenn bereits Events erzeugt wurden. Wir empfehlen: Finger weg! Testen Sie den aktuellen Stand ihres Szenarios ausschließlich im Spiel selbst.

Beim Verlassen wird immer gefragt, ob Sie das aktuelle Szenario speichern wollen. Das passiert auch, wenn Sie gerade eine Sicherung gefahren haben. Allerdings fragt der Editor nicht nach, wenn Sie ein neues Szenario laden wollen oder bevor Sie die Option <Testen> nutzen, obwohl oft genug der Testversuch im Absturz endet. (1)

Die Kartenerstellung

Im ersten Teil erläutern wir die Anlage der eigentlichen Spielkarte. Wir beginnen mit der Beschreibung der Bedienelemente des Editors für diesen Zweck, erstellen eine Karte und zeigen erweiterte Möglichkeiten und was man nicht machen sollte.

Karte



Nach dem Anklicken des Bedienelementes <Karte> erscheint dieser Arbeitsbereich 1:

Kamerakontrolle

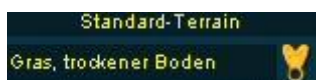


Die volle Kamerakontrolle entspricht dem Verhalten der Kamera während des Spiels. Mit der Taste F2 kann man auf <Standard-Kamerakontrolle> umschalten. Hierbei gelangt man mit dem Mausrad beim annähern an den Boden in die horizontale Bodenansicht.



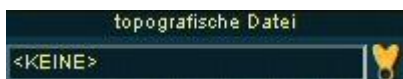
Kartenbreite/Kartenhöhe

Da hätten wir das erste wichtige Element, das der Festlegung der Kartengröße dient. Der Einstellungsbereich liegt zwischen 15x15 und 400x400. Jede Karte zwischen 100x100 und 175x175 ist für alle Zwecke völlig ausreichend. Das ideale Maß liegt bei 125x125.



Standardterrain

Dieses Element legt fest, welche Textur als Grundbasis die Karte haben soll. Ausschließlich die Texturen <Gras, trockener Boden>, <Gras, feuchter Boden> sowie <Wüste,....> sind sachlich brauchbar für die Kartenerstellung.



Topografische Datei

Man kann hier eine topografische Datei (Höhenvermessungskarte) beispielsweise einer Nilregion angeben, aus welcher der Editor dann eine naturgetreue Karte für das Spiel errechnet. (2)

Neues Szenario erstellen



Dieser Schalter legt die Karte in der angegebenen Größe mit der gewünschten Textur an. Alle Szenarioelemente, die bis zu diesem Zeitpunkt angelegt wurden, werden ebenfalls gelöscht.

Topographie



Als nächstes kommen die Elemente zur Gestaltung von Höhenzügen und des Flusses.

Pinselstärke

Pinselstärke

Wie in jedem anderen "Malprogramm" wird auch in diesem Editor eine Reihe von verschiedenen Pinselstärken angeboten. Völlig klar: dies muss man je nach Notwendigkeit anpassen.

Gelände formen

Gelände formen

Dieses erste der drei Optionselemente dient zur flächigen Bearbeitung der Karte. In Abhängigkeit von den drei Schieberegler des Typs <Erhöhung> auf der rechten Seite wird das Gelände mit Höhenlinien versehen.

Klippen zeichnen

Klippen zeichnen

Das zweite Element ermöglicht in Abhängigkeit vom ersten Schieberegler <Terrain Erhöhung> (die anderen beiden werden bei Auswahl dieser Option ausgeblendet) die Anlage von Klippen, wobei die Abstufung in vier Punktschritten erfolgt.

Klippen angleichen

Klippen angleichen

Hiermit werden zum Beispiel mit der Option <Klippen zeichnen> angelegte Hochebenen oder auch Bergregionen am Rand abgeflacht bzw. egalisiert.

Topografiedatei abtasten

Topografiedatei abtaster

Damit wird eine angegebene topografische Datei (siehe <Karte>) erneut abgetastet und eingelesen. (2)

Fluss erstellen

Fluss erstellen

Dies ist einer der wichtigsten Schalter auf dieser Seite. Während der Anlage des Flussgebietes und auch zu späteren Zeitpunkten wird dieser Schalter betätigt, der die verschiedenen Wasserstände berechnet und grafisch entsprechend einfügt.

Überschwemmung Level

Überschwemmung Level

Der unter dieser Überschrift befindliche Schieberegler zeigt nach der Berechnung des Flusses (siehe <Fluss erstellen>) bzw. mittels der drei Optionen Hoch, Normal und Niedrig die Wasserstände an.

Terrain – Erhöhung

Terrain Erhöhung

Dieser Schieberegler bestimmt nun in einzelnen Schritten von 0 bis 40 die Geländeerhöhung, von 0 bis -24 die Geländeabsenkung. Hierbei ist zu beachten, dass beginnend mit dem Wert minus 1 ausschließlich Wasserflächen erstellt werden.

Fein – Erhöhung

Feinabt. Erhöhung

Dies ist praktisch das Zehntel und Hundertstel der in Einerschritten arbeitenden <Terrain-Erhöhung>.

Hang - Erhöhung

Hang Erhöhung

Hiermit legen Sie das Niveau der Hangneigung fest. Der Wert 100 legt einen steilen Hang fest, der 0 Wert bringt die gesamte Karte auf das mit Terrain- und Feinabstimmung festgelegte Niveau.

Terrain



Als drittes Editorelement kommt die Terrainbearbeitung, also die optische Bodendarstellung.

Pinselstärke

Pinselstärke

Auch hier wird wie bei der Anlage der Höhenzüge eine Reihe von verschiedenen Pinselstärken angeboten.

Texturen aufrufen

Texturen aufrufen

Um die Texturen, die Sie rechts neben diesem Button im Listenfeld Terraintexturen auswählen, aufzutragen wählen Sie diese Option.

Objekte entfernen

Objekte entfernen

Objekte oder eigentlich Einheiten sind in diesem Spiel unter anderem alle Palmen, Gras, Steine etc. An dieser Stelle der Szenarioerstellung können Landschaftsobjekte flächig aufgetragen werden, so dass man auch eine entsprechende Löschfunktion braucht.

Strassen anlegen

Straßen anlegen

Strassen lassen sich zum einen als Textur auswählen und somit als Fläche erstellen oder mit dieser Option als tatsächliche Strassen anlegen. **Strassen, die als Textur angelegt werden, kann der Spieler nicht löschen!**

Zufallsgenerator

Zufallsgenerator

Dieses Schaltelement aktiviert den Zufallsgenerator, der später bei der Anlage von Pflanzen und anderen Objekten auch auf anderen Editorseiten wichtig wird.

Terraintexturen

Terraintexturen

Die Texturen für die Bodengestaltung sind in verschiedene Gruppen aufgeteilt, die unterschiedliche Eigenschaften und Einsatzgebiete haben. Auf manchen kann zum Beispiel gebaut werden, auf anderen nicht. **(3)**

Terrain-Farbe

Terrain-Farbe

Alle Texturen haben eine voreingestellte Farbe. Wer will kann hier aus diesem Listenfeld eine andere Farbe unterlegen und als Muster das Ergebnis rechts daneben begutachten.

Noch einmal: Die MiniMap, die in einigen Bildschirmen angezeigt wird, ist nicht immer auf dem aktuellsten Stand. Zur Aktualisierung verlassen Sie den Bildschirm kurz und wählen beispielsweise das Bedienelement Story. Dabei wird die MiniMap ausgeblendet und bei der Rückkehr zu Ihrem aktuellen Arbeitsbildschirm neu gezeichnet.

Beachten Sie bereits jetzt: Im Gegensatz zum Spiel ist die MiniMap quadratisch. Die Ecken der MiniMap sieht der Spieler nicht!



Editor



Spiel

Kartenanlage

Wir werden jetzt eine Karte im Rohbau anlegen, das heißt mit allen Erhöhungen, dem Flussbett und der Landschaftsoberfläche. Folgen Sie bitte zuerst den Anweisungen.

Die Basiskarte

Starten Sie das Spiel

Wählen Sie im Hauptmenü die Option <Editor>

Wählen Sie dann die Option <Szenarien erstellen>

Wählen Sie das Bedienelement <Karte>

Stellen Sie für die Kartenbreite 150 ein, ebenso für die Kartenhöhe

Wählen Sie als Standardterrain <A:Wüste A, wellig>

Klicken Sie auf den Schalter < Neues Szenario erstellen>.

Eine neue Karte wurde erstellt.

Wählen Sie das Sicherungselement <Speichern>

Es erscheint ein Dateidialog

Geben Sie oben im Feld <Name> den Dateinamen <Defru-01> ein.

Klicken Sie auf den Schalter <Speichern>.

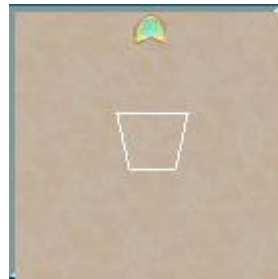
Die erstellte Karte ist gesichert.

Erläuterungen :

Die Größe der Karte ist grundsätzlich beliebig. Allerdings sollte man daran denken, dass die Größe der Karte später entscheidenden Einfluss auf die Spielbarkeit des Szenarios hat. Kartengrößen von 400x400 sind schon ohne ein einziges Bauwerk vom Grafikengine kaum zu bewältigen. Und genutzt werden selbst auf 150er Karten nur ca. 50 % des Terrains.

Die Auswahl des Terrains ist in wesentlichen Teilen von der Nutzbarkeit der gewählten Textur abhängig. Alle Texturen mit dem Kennbuchstaben "A" sind für die Basiskarte geeignet, der Rest nur für besondere Zwecke. <C:> Texturen (Deko) würden die Karte enorm belasten und ein flüssiges Arbeiten und Spiel verhindern. (3)

Das Speichern ist immer eine wichtige Arbeit, hier bei der Kartenanlage aber ganz besonders. Keine der von Ihnen vorgenommenen Aktionen ist rückgängig zu machen. Sie können nur auf gespeicherte Daten zurückgreifen.



Diese beiden MiniMaps zeigen den nach den obigen Anweisungen entstandenen Fortschritt. Links das Original beim Editorstart, rechts nach der Erstellung der 150er Wüstenkarte. Während Ihrer Arbeit wird diese Karte sicher gelegentlich gedreht und dank eines Grafikfehlers hektisch blinken. Mit der Pos1 oder Home Taste bringen Sie wieder alles ins Lot.

Das Kartenniveau

Die von den Entwicklern gemachten Angaben für die Erstellung eines Flusses sind mehr als unausgegoren und schlecht erklärt. Auch die Vorgehensweise ist umständlich. Wir werden hier unsere Methode anwenden. Folgen Sie wieder den Anweisungen.

Wählen Sie das Sicherungselement <Laden>

Es erscheint ein Dateidialog

Wählen Sie im Listenfeld den Eintrag <Defru-01> aus.

Klicken Sie auf den Schalter <Starten>.

Wählen Sie das Bedienelement <Topografie>

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <normal>

Wenn Sie den Mauszeiger in den Entwurfsbereich bewegen erscheint eine helle Raute, der Pinsel. Die Schieberegler lassen sich mit den Positionsköpfen auf den Reglerschienen grob einstellen, durch klicken über oder unter diese Knöpfe werden Sie in Einzelpunktschritten justiert.

Stellen Sie den Schieberegler <Feinabstimmung-Erhöhung> auf 50.

Stellen Sie den Schieberegler <Hang-Erhöhung> auf 0

Klicken Sie mit der Maus in den Entwurfsbereich.

Die gesamte Karte wird auf ein Grundniveau gebracht.

Wählen Sie das Sicherungselement <Speichern>

Es erscheint der Dateidialog.

Wählen Sie den Dateinamen <Defru-01> aus.

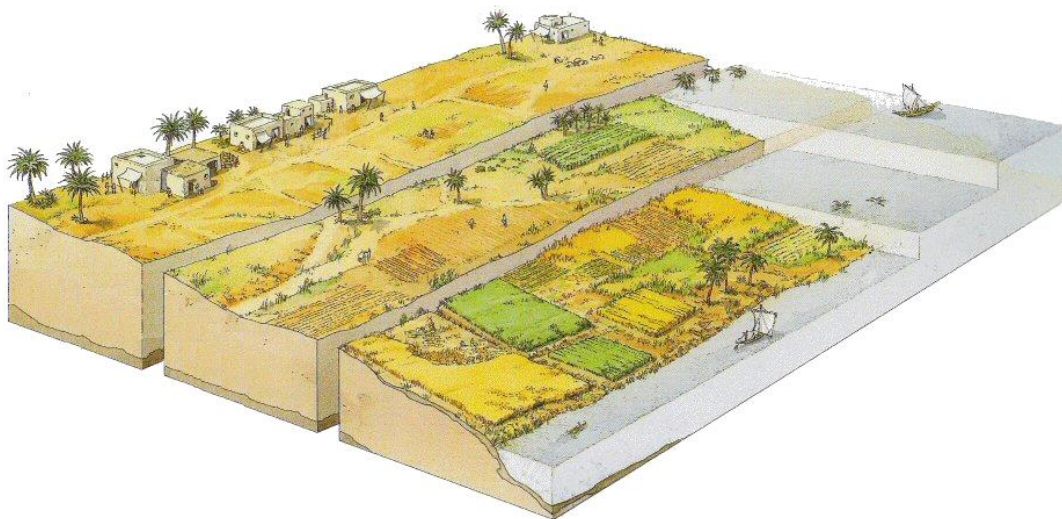
Klicken Sie auf den Schalter <Speichern>.

Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit >ja<.

Die erstellte Karte ist gesichert.

Das erneute Laden der eben erst erstellten Karte ist zu diesem Zeitpunkt scheinbar noch nicht so wichtig. Aber Sie sollten sich gerade zu diesem Zeitpunkt bereits ein "nervöses" Speicherverhalten angewöhnen.

Das Einstellen eines einheitlichen Kartenniveaus ist eine wichtige Angelegenheit für das Verhalten des Editors bei der späteren Flussanlage. Die Einstellung 50 stellt sicher, dass die ganze Karte über dem Flussniveau bei extremen Überschwemmungen liegt. Im übrigen kann auf Land, das im Bereich des extremen Hochwasser liegt, nur bedingt gebaut werden.



Eine schematische Darstellung des Nils und der Flutgebiete

Der Fluss

Die Anlage des Flusses ist nicht besonders schwierig. Hierbei ist nur die Reihenfolge der Schritte zu beachten und ein häufiges Speichern wichtig.

Wählen Sie das Sicherungselement <Laden>

Wählen Sie im Listefeld den Eintrag <Defru-01> aus.

Klicken Sie auf den Schalter <Starten>.

Wählen Sie das Bedienelement <Topografie>

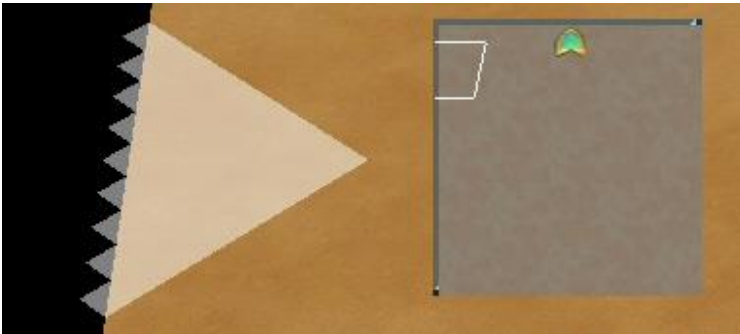
Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <normal>

Stellen Sie den Schieberegler <Terrain-Erhöhung> auf -1 (minus 1).

Stellen Sie den Schieberegler <Feinabstimmung-Erhöhung> auf 0.

Stellen Sie den Schieberegler <Hang-Erhöhung> auf 10

Bewegen Sie den "Pinsel" an den oberen linken Rand des Entwurfsbereiches.



Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie gedrückt.

Ziehen Sie den "Pinsel" nach schräg rechts unten (bis zum aktuellen Bildschirmrand)

Lassen Sie die Maustaste los.



Der – etwas nervöse – Pinsel hat ein breites, zweifarbig braunes Flussbett in die Karte gebracht.

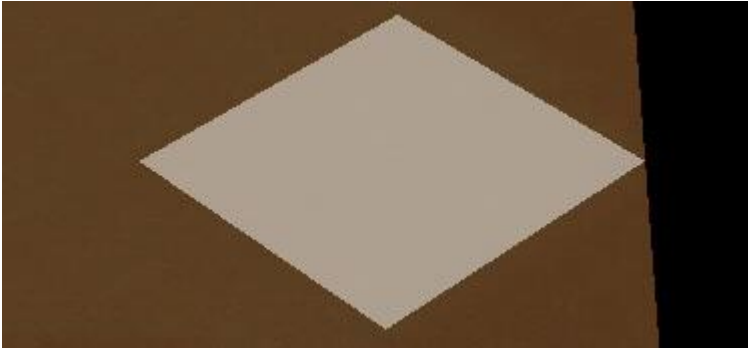
Bewegen Sie den Entwurfsbereich mit der Maus weiter nach rechts unten.



Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie gedrückt.

Ziehen Sie den "Pinsel" nach schräg rechts unten (bis zum aktuellen Bildschirmrand).

Mit dieser Vorgehensweise "malen" Sie nun das Flussbett in die Karte hinein. Beachten Sie hierbei bei der Ankunft am Kartenrand, dass der Pinsel an diesem Punkt gerne "ausreißt" und am Kartenrand nach unten oder oben ausschlägt und dabei natürlich ein ungewolltes Flussbett erzeugt. Stoppen Sie kurz vor den Kartenrand (siehe folgende Grafik) und klicken Sie sich dann über den Rand hinaus.



Das Ergebnis Ihrer Bemühungen sollte in etwa so aussehen :



oder so



oder ähnlich.....

Klicken Sie auf den Schalter <Fluss erstellen>.

Es erscheint die Dialogbox <Flussplatzierung>

Wählen Sie den Schalter <Fluss erstellen> in dieser Box aus.

Der Fluss wird nun berechnet.

Eine Weile später wird die Meldung <Modell-OK> angezeigt.

Klicken Sie auf den Schalter <Schließen> um die Dialogbox zu schließen.

Wie Sie sehen hat sich Ihr Flussbett mit "Wasser" gefüllt. Dieser virtuelle Fluss kann drei Wasserstände erreichen und darstellen.



Hoch

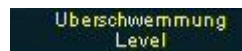


Normal



Niedrig

Diese einzelnen Anzeigen können Sie mit der Optionsgruppe



einstellen sowie stufenlos mit dem Schieberegler.

Wählen Sie das Sicherungselement <Speichern>

Geben Sie den neuen Dateinamen <Defru-02> ein.

Klicken Sie auf den Schalter <Speichern>.

Bis zu diesem Zeitpunkt haben wir nur das Basisflussbett angelegt. Deshalb wird bei der der Auswahl des Überschwemmungslevels <Niedrig> kein Wasser angezeigt. Als nächstes folgt deshalb der Tiefwasserbereich, der in jedem Falle für den Schiffsverkehr angelegt werden muss.

Erläuterungen:

In diesem Stadium existiert noch keinerlei Pflanz- oder Überschwemmungsgebiet. Genau genommen ist der ganze Fluss lediglich ein rein optischer Effekt. Theoretisch können Sie auch das eigentlich für den Ackerbau notwendige Element, nämlich die Textur <Überschwemmungsgebiet> mitten in die Wüste malen und den Fluss vollständig weglassen. Das bis zu diesem Zeitpunkt gezeichnete Flussbett besteht im mittleren, hellen Bereich aus der Tiefe -1, im dunkleren, ansteigenden Bereich aus den berechneten Werten von -1 bis +0.50 (Kartenniveau!) basierend auf der Hang-Erhöhung 10. Wenn Sie statt der 10 eine 5 wählen fällt dieses Niveau sehr breit aus. Die 10 ist ein guter Mittelwert.

Bei der Flusserstellung ist der Phantasie viel Platz eingeräumt, wenn man folgendes weiß:

- 1.) Der Fluss benötigt in jedem Falle einen Eingang am Kartenrand
- 2.) der Fluss benötigt keinen Ausgang.
- 3.) Der Fluss kann nicht zu sich selbst zurück fließen.



Abb. 1



Abb.2



Abb. 3

In der ersten Grafik ist ein Eingang vorhanden, aber der Fluss kann nur im Kreis fließen, also quasi zu sich selbst zurück. In der zweiten Grafik ist rechts ein Ausgang angelegt, so dass der Fluss oben und unten um die "Insel" fließen kann. In Abb. 3 ist der Fluss durch eine Klippe unterbrochen worden, er stößt nicht auf sich selbst. Man könnte sagen, er bildet eigentlich zwei lang gezogene Seen.

Fehler bei der Flussanlage bemerken Sie erst, wenn Sie den Fluss berechnen lassen. Leider gibt es keine Erläuterung zum Fehler sondern nur die Meldung <Modell-Fehler>. In jedem Falle sollten Sie also während der Flussbearbeitung regelmäßig berechnen lassen und nach der positiven Meldung speichern. Taucht der erste Fehler auf betreiben Sie eine Fehlersuche, indem Sie prüfen was Sie zuletzt gemacht haben. **Haben Sie den Fehler gefunden, versuchen Sie nicht ihn auszubessern sondern laden Sie die letzte, korrekt berechnete Sicherung!**

Ansonsten sind sie wie gesagt bei der Flussgestaltung ziemlich frei. Von oben nach unten, von rechts oben nach links unten. Die nachfolgenden MiniMaps zeigen verschiedene Möglichkeiten. Natürlich ist das Design



des Flussverlaufes zum einen von der Spielidee abhängig, zum anderen wird man irgendwo schon versuchen, einen nach eigenem Gefühl "echten" Fluss zu erstellen.

Als nächstes folgt nun die Anlage des tieferen Flussbereiches, der später auch schiffbar sein soll.

Laden Sie die Karte <Defru-02>.

Wählen Sie das Bedienelement <Topografie>

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <sehr klein>

Stellen Sie den Schieberegler <Terrain-Erhöhung> auf -3 (minus 3).

Stellen Sie den Schieberegler <Feinabstimmung-Erhöhung> auf 0.

Stellen Sie den Schieberegler <Hang-Erhöhung> auf 15

Malen Sie in die Mitte des angelegten Flussbettes die Tiefwasserrinne



Wie Sie an der vergrößerten MiniMap erkennen, sollten Sie dabei nicht genau in der Mitte des zuerst angelegten Flussbettes bleiben, sondern sich gelegentlich dem Rand des Bereichs nähern und auch ruhig mal darüber hinweg malen. Dies ist für die spätere Anlage von Barkenanlegestellen wichtig, die nur eine begrenzte



Reichweite besitzen.. Auch bei der Anlage des Tiefwasserbettes sollten Sie sich zum Rand der Karte durch Klicken vorarbeiten, um ein Ausreißen zu vermeiden!

Klicken Sie auf den Schalter <Fluss erstellen> und lassen Sie den Fluss berechnen.

Wählen Sie das Sicherungselement <Speichern>

Geben Sie den neuen Dateinamen <Defru-03> ein.

Klicken Sie auf den Schalter <Speichern>.

Damit wäre das Flussbett angelegt und in der einfachen Version fertig. Diese Art der Flussanlage ist jedoch nicht die einzige Möglichkeit zur Erstellung einer Flusslandschaft. (4)

Falls es Ihnen nicht aufgefallen sein sollte: Immer wenn Sie eine Karte neu laden – oder später, wenn Sie die Editorbildschirme wechseln – die Schieberegler der Topografieseite werden beim Verlassen der Seite auf 0 gestellt.

Die Landschaft I

Nun wird die bisher sehr flache Karte ausgestattet mit Höhenzügen, Bergen und Dünen. Wichtig: Es wird momentan nur die Landschaft geformt. Optisch hat das mit dem Endergebnis noch wenig zutun.

Laden Sie Datei <Defru03>

Wählen Sie das Bedienelement <Topografie>

Wählen Sie die Option <Klippen zeichnen>

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <normal>

Stellen Sie den Schieberegler <Terrain-Erhöhung> auf 4

Drücken Sie die Taste POS1/Home

Bringen Sie die Ansicht mit der Maus und der Exponentialtaste (^) in die absolute Vogelperspektive

Beginnen Sie unten links mit dem "malen" des Höhenzuges.

Sie können jederzeit die Maustaste loslassen und die Bildschirmansicht weiter bewegen. Auch bei dieser Arbeit gilt die "Ausriss" Warnung am Rand der Karte. Behalten Sie die MiniMap im Auge, die Ihnen einen Anhalt darüber gibt, wo Sie gerade arbeiten. Während Ihrer Arbeit können Sie natürlich die Pinselgröße variieren. So lassen sich Rundungen mit dem kleinsten Pinsel am besten realisieren. Das Ergebnis könnte dann so aussehen.

Hilfreich für die Herstellung eines ebenen Plateaus ist hier die Anzeige des Hilfsrasters. Drücken Sie hierzu einfach den Buchstaben >T<. Es wird ein rotes Raster angezeigt. Zum Abschalten drücken Sie den Buchstaben >T< solange, bis das Raster verschwindet. Dabei werden verschiedene Werte in den einzelnen Rasterfelder angezeigt, dessen Bedeutung wohl nur den Entwicklern etwas sagt.

Lassen Sie den Fluss berechnen.

Speichern Sie die Karte unter <Defru-04>.

Auf dieser Seite des Flusses wird später eine große, grüne Savanne angelegt. Auf der anderen Seite entsteht nur rechts oben ein "Gebirge".

Wählen Sie die Option <Klippen zeichnen>

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <normal>

Stellen Sie den Schieberegler <Terrain-Erhöhung> auf 40

Beginnen Sie oben rechts in der Ecke und produzieren Sie wie hier dargestellt eine flächige Erhöhung. (Abb,1)

Speichern Sie die Karte unter <Defru-05>.

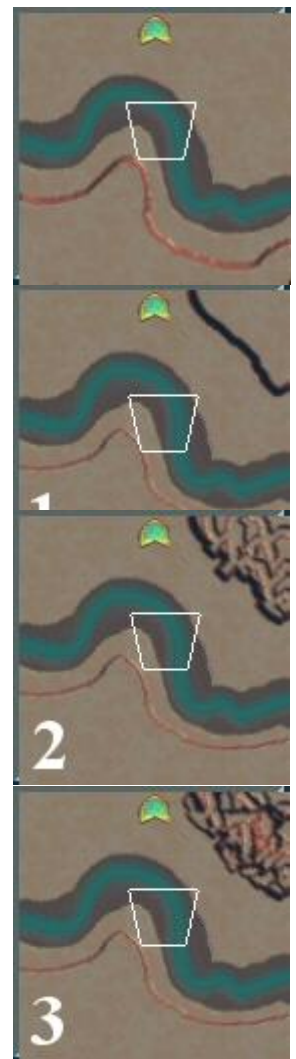
Stellen Sie den Schieberegler <Terrain-Erhöhung> auf 32

"Wischen" Sie nun mit dem Pinsel Vertiefungen in den eben angelegten Höhenzug. Wiederholen Sie diesen Vorgang dann mit einem jeweils um 8 Punkte reduzierten Pinsel. (Abb.2/Abb.3)

Zur Sicherheit speichern Sie zwischen den einzelnen Schritten. In der MiniMap sollte das Ergebnis dann in etwa aussehen wie hier rechts im Bildsausschnitt. Zum Abschluss.

Speichern Sie die Karte unter <Defru-06>.

Damit ist das Gebirge natürlich noch nicht fertig. Die Feinarbeiten folgen später im Abschnitt Terrain.



Die Landschaft II

Als nächstes erstellen wir eine Düne respektive den Wüstenrand. Dies ist leider aufgrund einer fehlenden optischen Anzeige nicht so einfach. Bei der Anlage der Berge oder Höhenzüge haben Sie klar erkennbar einen "Rand". Diese optische Hilfe fehlt bei der Geländeformung. Für Testzwecke verwenden wir nun eine ältere Karte.

Laden Sie die Karte <Defru-03>.

Wählen Sie das Bedienelement <Topografie>

Wählen Sie die Option <Gelände formen>

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <sehr klein>

Stellen Sie den Schieberegler <Terrain-Erhöhung> auf 15

Stellen Sie den Schieberegler <Feinabstimmung-Erhöhung> auf 0.

Stellen Sie den Schieberegler <Hang-Erhöhung> auf 15

Klicken Sie probeweise einmal in die obere linke Ecke der Karte.

Eine Veränderung können Sie im Entwurfsbereich zwar erkennen, abschätzen wie weit beispielsweise die Hänge der Düne reichen lässt es sich nur in der MiniMap. (Abb.1)

Experimentieren Sie mit den Einstellungen der Schieberegler, wobei hier nur die Terrain Erhöhung und die Hang-Erhöhung Effekt zeigen. Sie werden sehen, dass gerade die Hang-Erhöhung im unteren Bereich der Einstellungen (10-20) die ganze Karte zerlegen kann.

Versuchen Sie dann ein paar "Sandhaufen" wie in der Abb.2 hinzubekommen. Anschließend

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <klein>

Stellen Sie den Schieberegler <Terrain-Erhöhung> auf 0

Stellen Sie den Schieberegler <Feinabstimmung-Erhöhung> auf 50.

Stellen Sie den Schieberegler <Hang-Erhöhung> auf 50.

Ziehen Sie nun vom Ufer aus geschwungene Bahnen in die eben erstellten "Sandhaufen" wie in Abb. 3 etwas vergrößert mit den weißen Linien angedeutet. Am Ende sieht dann der kleine "Wüstenbereich" in der MiniMap recht ansprechend aus, ebenso in der Entwurfsansicht.



Diese eben gemachten arbeiten an einer alten Karte brauchen Sie natürlich nicht sichern.

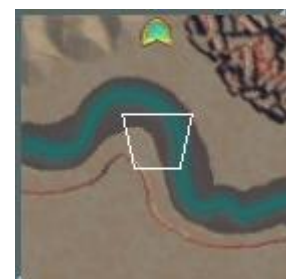
Laden Sie die Karte <Defru-06>.

Wiederholen Sie die eben geübten Schritte.

Lassen Sie den Fluss neu berechnen.

Speichern Sie die Karte unter dem Namen <Defru-07>.

Als letzten größeren Schritt zur Topografie der Karte wird die noch steile und "begehbare" Anhöhe der unteren Kartenhälfte mittels der Funktion <Klippen gleichen> bearbeitet.



nicht an-

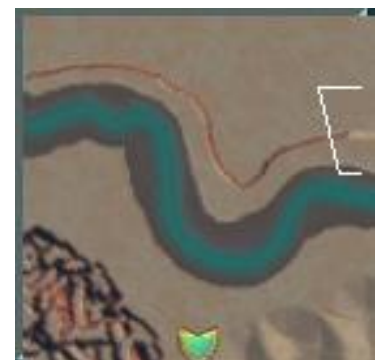
Laden Sie die Karte <Defru-07>

Wählen Sie das Bedienelement <Topografie>

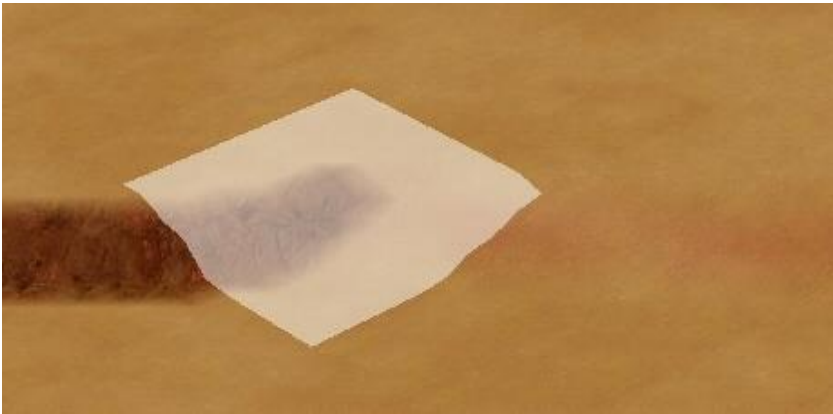
Wählen Sie die Option <Klippen angleichen>

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <Sehr groß>

Stellen Sie die Karte auf den Kopf



Bewegen Sie die Ansicht so, das Sie schräg auf die angelegte Höhe blicken. Wischen Sie dann mit dem Pinsel über die Höhenkante. Die Felsentextur verschwindet und der Höhenanstieg wird "entschärft".



Nun ist die Anhöhe in der MiniMap noch erkennbar, kann aber im Gegensatz zum bisherigen Zustand von den Spielfiguren erklommen werden.

Drücken Sie die Taste Pos1/Home.
Lassen Sie den Fluss neu berechnen.
Speichern Sie die Karte unter dem Namen <Defru-08>.

Erläuterungen :

Wenn Sie während der Arbeit mit diesen Unterlagen selber kreativ werden wollen greifen Sie wie eben im Beispiel auf die Karte <Defru-3> zurück. Sie bei allen Sachen die Sie im Bereich Topografie testen immer wieder mal den Fluss berechnen lassen. Taucht dann der bekannte <Modell-Fehler> auf, dürfte Ihre letzte Aktion nicht "genehm sein. Leider kann man aber diese ärgerliche Sache kaum an bestimmten Sachlagen festmachen. Scheinbar kommt das mitunter willkürlich.

Bei allen Topografie- und auch den späteren Terrainabreiten denken Sie daran: das Arbeiten am Bildschirmrand ist etwas schwierig (ausreißen)!

Wenn Sie angelegte Erhöhungen rückgängig machen wollen beachten Sie folgendes: das Niveau der Karte liegt bei 0 Terrain-Erhöhung, 50 Feinabstimmung-Erhöhung und – **Achtung** – für Ausbesserungen auf Bodenhöhe bei Hang-Erhöhung 100. Damit wird praktisch nur die direkt unter dem Pinsel befindliche Fläche bearbeitet.

Bearbeiten Sie niemals angelegte Klippen an deren Rändern mit der Option <Gelände formen>. Sobald Sie mit dem Pinsel eine angelegte Klippe "berühren" zerstört das unter Umständen die ganze Karte. Am besten probieren Sie das mal aus, um den Effekt zu sehen. Wenn Sie Klippen abflachen wollen nehmen Sie die Funktion <Klippen angleichen>, zum Entfernen setzen Sie die Funktion <Klippen anlegen> auf Höhe 0, zeichnen etwas mehr als notwendig zurück und setzen die von der Klippe befreite Fläche wieder auf das Kartenniveau. Eventuell zeichnen Sie dann die Klippen wieder nach.

Die Bodentexturen

Nun kommt das erste Bearbeiten der Karte mit Texturen.(3)

1.)

Wählen Sie das Bedienelement <Topografie>
Stellen Sie das Überschwemmungslevel auf <Normal>
Wählen Sie das Bedienelement <Terrain>
Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <groß>
Wählen Sie die Option <Textur auftragen> aus.
Wählen Sie die Textur <A: Gras: trockener Boden>
"Bemalen" Sie die Anhöhe mit dieser Textur.

2.)

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <klein>
Wählen Sie die Textur <A: Gras: feuchter Boden>
"Bemalen" Sie das Ufergebiet mit dieser Textur bis direkt an die Wasserlinie.

3.)

Wählen Sie die Textur <B: Übergang : Gras/Lehm>
"Bemalen" Sie das Gebiet direkt an die Wasserlinie.
Speichern Sie die Karte unter dem Namen <Defru-09.

Damit wäre die unter Hälfte der Karte bereits in groben Zügen fertig, Der obere Teil der Karte wird nun mit dem Gebirge begonnen. Butzen Sie hierbei alle in der Texturliste aufgeführten Texturen der Gruppe <D : Felsen. Bedenken Sie dabei bitte, dass Texturen nicht nur aus Farbe, sondern auch aus gestalteten Oberflächen bestehen. In der nachstehenden Grafik sehen Sie rechts einen Höhenzug in der Textur <D : Felsen>, links ein mit mehreren <D> Texturen mit unterschiedlichen Farbabstimmungen gestaltetes Felsenstück.



Gestalten Sie mit verschiedenen Texturen des Typs <D> und unterschiedlichen Farbauswahlen "Ihr" Gebirge.

An den Übergängen zwischen den Felstexturen und der Wüste verwenden Sie die Textur <D: Übergang....>, wobei sie die drei Typen Felsen/Wüste A, Felsen/ Wüste B, und Typ A: ÜbergangFelsen/Steinbruch nutzen können.

Lassen Sie den Fluss neu berechnen.

Das Anlegen des Übergangs erfordert in jedem Falle ein wenig Fingerspitzengefühl. Diese Texturen neigen optisch sehr leicht zu linearem Verhalten, das heißt Sie wiederholen sich schnell – was unschön aussieht. Hier hilft nur probieren.

Speichern Sie die Karte unter dem Namen <Defru-10.

Die Wüstenflächen wären nun als letzte Oberfläche der Karte zu bearbeiten, einschließlich der angelegten Sanddünen.



Wählen Sie die Textur <B: Übergang : Gras/Lehm> für den Wasserrand
 Wählen Sie die Textur <A: Gras: feuchter Boden für einen kleinen Streifen Land.
 Wählen Sie die Textur <B Übergang: Gras /Wüste B> oder <B Übergang: Gras /Wüste A> für einen schmalen Streifen.

Auch hier taucht das Problem der linearen Wiederholung entsprechend den Übergängen Felsen/Wüste auf. Die Dünen in unserem Beispiel oben links sollten zur besseren optischen Abgrenzung zum flachen Land durch eine farblich dunklere Hangtextur bearbeitet werden.

Wählen Sie die Textur <A: Wüste A, wellig>, und bestimmen Sie einen dunkleren Farbton.

Grenzen Sie die Hangbereiche der Dünen gegen das normale Kartenniveau ab.

Lassen Sie den Fluss neu berechnen.

Speichern Sie die Karte unter dem Namen <Defru-11.

Als letztes kommt nun noch die Bearbeitung der "Siedlungsflächen". Dies wird bei der Anlage der Karte nach unserem Muster entweder die Grünfläche im unteren Kartenbereich oder auch die Wüstenfläche über dem Fluss sein. Diese Flächen sind noch völlig eben und würden den realistischen Eindruck vor allem bei einer niedrigen Betrachtungshöhe sehr herabsetzen. Die mit diesen Einstellungen angebrachten Erhöhungen behindern übrigens das Errichten von Gebäuden nicht. Gehen Sie wie folgt vor:

Wählen Sie das Bedienelement <Topografie>

Wählen Sie die Option <Gelände formen> aus.

Wählen Sie als Pinselstärke den Typ <klein>

Stellen Sie den Schieberegler <Terrain-Erhöhung> auf 1

Stellen Sie den Schieberegler <Feinabstimmung-Erhöhung> auf 0.

Stellen Sie den Schieberegler <Hang-Erhöhung> auf 90

Wischen Sie kreuz und quer im Wüstenbereich – nicht den Bergen zu nahe kommen – unplanmäßig und nicht in geschlossener Fläche über den Boden.

Daraus ergeben sich im Unterschied zum gesamten Kartenniveau von 0.50 leichte Erhöhungen, die die Landschaft natürlich aussehen lassen. Für das Plateau in der unteren Kartenhälfte gehen Sie natürlich ähnlich vor, wobei Sie den Bereich unterhalb des Hanges auslassen sollten:

Stellen Sie den Schieberegler <Terrain-Erhöhung> auf 8

Stellen Sie den Schieberegler <Feinabstimmung-Erhöhung> auf 60.

Stellen Sie den Schieberegler <Hang-Erhöhung> auf 90

Lassen Sie den Fluss neu berechnen.

Speichern Sie die Karte unter dem Namen <Defru-12.

Damit wäre die topografische Basiskarte in ihrer einfachen Form fertig. Im Laufe der weiteren Gestaltung wird die Landschaft noch an ein paar Stellen verändert werden, allerdings nur in geringem Maße. Um die vielen, vom Designer und seinen Ideen abhängigen Möglichkeiten auszuloten sollten Sie in jedem Falle experimentieren.

Beachten Sie bitte, dass wir die bis hierher erstellte Karte in den folgenden Handbucheiten weiter verwenden wollen.

Besondere Bemerkungen

(1) Testen

Die Testoption im Editor könnte auch die automatische Löschfunktion genannt werden. Zu diesem Zeitpunkt der Kartenerstellung ist das zwar nur selten so, später, insbesondere bei der Anlage von Scripting-aktionen führt diese Option in fast 80 Prozent der Fälle zu Blindspeicherungen. Dies bedeutet, dass bestimmte Auslöseroperationen ohne das Zutun des Designers gespeichert und nicht wieder entfernt werden – in etwa so, als wenn Sie eine Textstelle aus einem Brief löschen, diese aber nach jedem neuen Laden wieder da ist. Weiterhin stürzt das Spiel mit steigender Komplexität der Karte dann regelmäßig ab. Sie sollten die Testoption des Editors bestenfalls in der Entwurfsphase der Spielkarte verwenden, später jedoch auf keinen Fall.

(2) Topografische Datei

Topografische Satellitendateien, die man mit dieser Funktion verarbeiten kann, sind im Internet nicht zu finden – zumindest nicht kostenlos. Diese Dateien sind Datentabellen, aus denen der Rechner eine Spielkarte errechnen kann. Oder besser könnte, denn neben der Tatsache, dass man eine solche Karte erst finden muss, wird nur ein bestimmtes Format verarbeitet. Im US-Forum wird das ausführlich beschrieben. Wir halten das für eine Kinderei. Die Zeit, um diese Funktion einzubauen hätte man besser nutzen können.

(3) Texturen

Die bisherige Auswahl der Texturen entspricht den von den Entwicklern vorgesehenen Verwendungen. Die bisher angesprochene Verwendung von anderen Farben ist überall dort, wo keine Gebäude gebaut werden sollen oder können eine gute Methode, um die Karte interessanter zu gestalten. In möglichen Baugebieten ist dies jedoch nicht angeraten, da viele Hausobjekte eine Bodentextur mitbringen, die auf den hellen Wüstensand bzw. Grünland angelegt sind.

Beachten Sie insgesamt folgendes: Die Texturen der Gruppe <D> können vom Spieler nicht bebaut werden. Alle anderen – außer der Textur <B: Überschwemmungsgebiet> - können bebaut werden. Auch sind nicht alle Texturen durch die Spielfiguren passierbar. Steintransporte weichen so den Flächen der Texturgruppe <F> aus. Dies ist bei der Anlage von Anstiegen an Höhenzügen von Bedeutung.

Die Texturgruppen <Objekt>, <S: Platz> und <C: Deko> weisen Besonderheiten auf:

- 1.) Mit Hilfe der <Objekt> Einträge werden später die meisten Pflanzen auf der Karte angelegt.
- 2.) Die Verwendung der Texturen <Strassen> ist klar, aber: **Strassen, die als Textur angelegt werden, kann der Spieler nicht löschen!**
- 3.) Mit den Deko Texturen kann man sowohl die eigentliche Bodentextur als auch gleich die durch die Entwickler für diese Texturart vorgesehenen Pflanzen platzieren. Aber: Diese hohe Dichte von Objekten erhöht die Dateigröße erheblich und ist einem flüssigen Spiel nicht gerade zuträglich.

Ansonsten weisen einige Texturen programmatische Einschränkungen bei der Verwendung von Objekten auf. So sind bestimmte Pflanzen an bestimmte Texturen gebunden, andere Objekte lassen sich nicht überall platzieren.

©citybuilders 2004-2015