

Citybuilders

Editorhandbuch



Teil 4

Textanlage, Spielziele

Inhalt	
Allgemeines	4
Vorbereitungen.....	4
Der Bildschirm – Spielziele.....	5
Liste der angelegten Spielziele	5
Bezeichnung des Elementes	5
Zieleffekt	5
Zielkategorie	6
Zielelement oder Zieleigenschaft	6
Operator	6
Menge	6
Weltobjektstatus	6
nach / Dauer in Sekunden	6
Zielbeschreibung für den Spieler	6
Tipps zur Lösung	6
Startwerte setzen	6
Markiertes Ziel löschen	6
Markiertes Ziel ersetzen	7
Als Spielziel verwenden	7
Handhabungshinweise.....	7
Die Zielkategorien und die Fehler.....	7
Ressourcen:.....	7
Produkte:	7
Gebäude:	7
Eigenschaften<.....	7
Weltobjekte>	7
Die Beschreibungen und dieTipps	7
Die Menge und die Operatoren.....	7
Äpfel und Birnen	7
Das Anlageverfahren	8
Anlegen:	8
Ändern	8
Löschen	8
Sieg(ODER) Oder und Sieg(UND) Niederlage Was?	8
Die Zielanlage.....	8
Der Bildschirm – Story & Siegtext	10
Startgrafik	10
Startfilm	10
Startmusik	10
Szenarioname	10
Szenario Anweisungen	11
Tipps	11
Geschichte	11
Lokalisierungstextdatei	11
Export / Import	11
Der Spieltext	11
Die Eingabe des Textes	12
Der Spieler Bildschirm.....	14
Religionsausübung	14

Ereignisse	14
Bau	14
Optionen	14
Religion: Schutzgottheit der Stadt	15
Religion : aktivierte Gottheiten	15
Religion : aktivierte Gottheiten	15
Ereignisse : aktivierte Ereignisse	15
Ereignisse : deaktivierte Ereignisse	15
Bau : Einheitentypen	15
Bau : Einheiten	15
Bau : Gebäude	15
Bau : Prestigegebäude	15
Optionen : Ziegelvorrat zu Spielbeginn	15
Optionen : Nahrungsvorrat zu Spielbeginn	16
Optionen : Ära	16
Optionen : regierender Pharao	16
Optionen : Prestigewert zu Spielbeginn	16
Optionen : Alter des Pharao zu Spielbeginn	16
Optionen : Pharao-Ordinalzahl zu Spielbeginn	16
Die Anlage der Spieleroptionen	16
Fertig.....	17

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

Die Anlage der Texte und die Einstellungen der Spielziele ist eine relativ einfache Angelegenheit solange man keine umfangreiche Scriptingbearbeitung vorgenommen hat. Die Texte erfordern eine gewisse Phantasie, wenn man nicht nur eine dröge Aufbauarbeit abliefern will. Wir werden in diesem kurzen Teil unseres Handbuches die notwendigen Schritte erläutern und auch einen Beispieltext abliefern, so wie wir uns so etwas vorstellen.

Die Spielziele sind nach der Prüfung von etlichen Szenarien aus dem Internet mitunter schwierig zu bestimmen. So ergeben sich viele Szenariobastler in manchmal wahnwitzige Anforderungen – z.B. 60 adelige Familien anzusiedeln – oder geben Ziele vor und vergessen die dazu notwendige Ressourcensicherung.

Um einmal bei dem Beispiel der 60 Familien zu bleiben. Funktionieren wird das schon. Nur erfordert das auch eine sehr große Karte. Und viele Gebäude. Womit spätestens bei der Hälfte des Spiels die Sache unspielbar wird, denn selbst gut ausgestattete Rechner bekommen dann Probleme. Das Spiel ruckelt, die Reaktionszeit auf Mausklicks wird immer länger. Kurz, das Spiel macht keine Freude mehr. Ein etwas moderateres Spielziel auf einer kleineren Karte ist da viel sinnvoller.

Tipps und Tricktexte gehören entsprechend der Spielkonstruktion auch dazu. Wir haben allerdings in allen unseren Szenarien eher darauf verzichtet. Keines der Szenarien ist so schwer, dass man wirklich Hinweise zur Lösung brauchen würde. Und das ein privat erstelltes Szenario erst in Angriff genommen werden sollte, wenn der Spieler alles andere durch hat, sollte doch wohl klar sein.

Vorbereitungen

Wie schon mehrfach angesprochen: 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 nutzen.

Im letzten Teil des Handbuches haben wir die Spielidee oder besser Geschichte erweitert:

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 Obeliskten 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.

Dieser Text ist so natürlich noch keine Geschichte, die dem Spieler bei Szenariostart angezeigt werden kann. Das muss blumiger werden. Die Spielziele allerdings sind fast alle enthalten.

Auch in diesem Teil des Handbuches gehen wir Stück für Stück vor und geben Arbeitsanweisungen und weisen auf beliebte Fehler hin. Dazu :

Optische Hinweise :

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

Los geht's.

Der Bildschirm – Spielziele

Wie unschwer zu erkennen hat dieser Bildschirm keine Arbeitsbereiche. Überall sind Elemente platziert. Leider ist dieser Bildschirm auch wieder mal ein schönes Beispiel für schlechte Benutzerführung. Lesen Sie bitte unbedingt die Beschreibung nach der Auflistung der einzelnen Elemente durch um Probleme zu vermeiden.

Kern jedes Ziels ist ein genau zu bestimmender Zielwert. Dieser Zielwert kann mit dem vom Spieler erreichten Wert über verschiedene Operatoren verglichen werden respektive auf Wahr oder Falsch (boolsche Werte) geprüft werden. Es können 256 Ziele festgelegt werden, die alle oder teilweise verknüpft sind, wobei eine solche Verknüpfung nicht immer funktioniert. Sicheres Maximum ist 12.

Die Elemente:

Liste der angelegten Spielziele

Liste der angelegten Spielziele

Das dürfte klar sein. Hier werden die von Ihnen definierten Ziele im Telegrammstil aufgelistet, d.h. die von Ihnen gemachten Angaben werden in eine Kurzform gebracht. Allerdings nicht immer, so das man gelegentlich selbst in das Feld <Bezeichnung des Elementes> selbst etwas eintragen muss. Wenn ein Element der Liste angewählt wird werden die Daten dazu angezeigt und können bearbeitet werden.

Bezeichnung des Elementes

Bezeichnung des Elementes

Hier erscheint das Spielziel in Textkurzform. Sie können auch selber einen Text anlegen, der mit der <Entertaste bestätigt werden muss.

Zieleffekt

Zieleffekt
Sieg (ODER)

Der Zieleffekt ist das Verbindungs- oder Trennungsglied zwischen den Bedingungen. Drei Einstellungen sind möglich:
Sieg (oder) ist diese Bedingung erfüllt, ist das Spiel gewonnen. Gibt es eine weitere ODER Bedingung, gilt das gleiche. (Diese, jene oder die andere eben)

Niederlage ist diese Bedingung erfüllt, ist das Spiel verloren.

Sieg (UND) ist diese Bedingung erfüllt, wird eine weitere UND Bedingung erwartet, die erfüllt werden muss.

UND und ODER kann man nicht verknüpfen, das geht nur über Scripting. In der Regel wird UND verwendet.

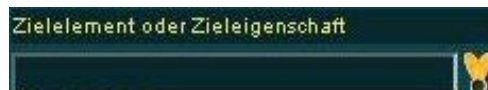


Zielkategorie

Hier legen Sie den Bereich fest, aus dem der zu erreichende Zielwert kommen soll. Die Einstellung hier bestimmt den Inhalt des nächsten Elementes "Zielelement oder Zieleigenschaft", aus dem die eigentliche Definition des Ziels kommt.

Folgende Einstellungen sind möglich:

Ressourcen	Alle bekannten Rohstoffen und Importhandwerksprodukte
Produkte	Alle von den Handwerkern der Stadt herzustellenden Waren.
Soldaten/Abgesandte	Alle Bewohnertypen der Stadt
Gebäude	Alle Bauwerke der Stadt
Eigenschaften	Eigenschaftswerte des Pharaos (also letztlich des Spielers)
Weltobjekt	Eine Liste der in der Weltkarte angelegten Objekte



Zielelement oder Zieleigenschaft

Hier werden die eigentlich abzufragenden Zielelemente angezeigt und ausgewählt, also die Liste der Ressourcen oder Weltobjekte etc.,



Operator

Diese Liste enthält die Operatoren, die die Zielvorgabe mit den aktuellen Spieldaten vergleichen. Größer, kleiner, gleich etc.



Menge

Hier geben Sie den eigentlichen Vergleichswert an.



Weltobjektstatus

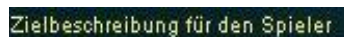
Dieses Element ist nur zu sehen, wenn als Zielkategorie "Weltobjekt" eingestellt wurde. Sie legen hier fest, ob der Zieleffekt ist, dass das betreffende Weltobjekt aktiv oder inaktiv ist. Letzteres meint zum Beispiel das ein feindlicher Ort von Ihnen deaktiviert wurde.

nach / Dauer in Sekunden



Diese Angabe hat keine Auswirkung auf nichts.

Zielbeschreibung für den Spieler



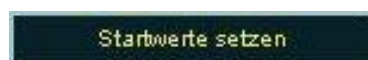
Hier ist vorgesehen, den Beschreibungstext für das Spielziel einzugeben. Dieser Text erscheint dann in den Szenarioanweisungen unter dem Spieltext. Besser ist es aber, die Spielziele "zu Fuß" an den Spieltext zu hängen, da man dort eine bessere Übersicht hat.

Tipps zur Lösung



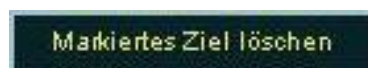
Dies wäre analog zu der Zielbeschreibung eine Tippliste, die in den Szenariospieltipps an die eigentlichen Spieltipps angehängt werden würde. Abgesehen von der Verwendung von Tipps ist aber auch hier das anhängen der Hilfen an den Szenariotext einfacher.

Startwerte setzen




Dieser Schalter setzt die Steuerungselemente und Listenfeld auf die Initialisierungswerte zurück, nicht jedoch die eigentliche Zielliste.

Markiertes Ziel löschen



Dieser Schalter löscht das in der Zielliste ausgewählte Ziel nach einer Sicherheitsabfrage. Meistens. Gelegentlich muss man das wiederholen.

Markiertes Ziel ersetzen


Haben Sie ein bereits angelegtes Ziel nachbearbeitet, ersetzen Sie die Daten mit diesem Schalter dauerhaft. Prüfen Sie das jedoch nach.

Als Spielziel verwenden


Fügt das angelegte Spielziel endgültig der Zielliste hinzu.

Handhabungshinweise

Die Auflistung der Steuerelemente ist kurz und schmerzlos. Was dabei alles an Fehlern passieren kann beschreiben wir zuerst anhand diverser Beispiele oder mit Hinweisen. Anschließend folgt die Anlage der Ziele für unser Beispiel.

Die Zielkategorien und die Fehler

Zuerst ein paar Hinweise zu den Listen, die nach der Auswahl der Zielkategorie angezeigt werden. In diesen Listen sind etliche Einträge, die nicht verwendet werden können oder auch schlicht keinen Effekt zeigen. Das Alphabet beherrschen diese Elemente ebenfalls nicht, das Mäusrad schon gar nicht.

Ressourcen:

So haben wir da bei der Einstellung "Ressourcen" neben den nutzbaren Elementen wie Kalkstein oder Statuen auch solche Dinge wie Binsensandalen oder Bronzeskulpturen. Es ist nicht möglich außer denen im Spiel im Bildschirm Ressourcenbericht angezeigten Waren, "gesammelte Nahrung" oder andere Einträge zu verwenden.

Produkte:

Ähnliches gilt für die Zielkategorie "Produkte": auch hier sind nur die im Ressourcenbericht enthaltenen Waren "verwertbar", also Waffen, Rüstungen, Ziegel usw., nicht jedoch "Gesammelte Nahrung".

Gebäude:

Als nächste Kategorie wären das die Gebäude. Dazu werden auch Felsen, Bäume und Schilf gezählt – ist natürlich Blödsinn. Alle in der Bauliste im Spiel vorhandenen Gebäude können genutzt werden. Pyramidensockel, Bibliothek(?), Baustadien, MauerKreuz(?) usw. gibt es eben nicht.

Eigenschaften<

Die Eigenschaften sind Prestigestufe, Unzufriedenheitsstufe, Sicherheitsstufe – existiert alles nicht oder ist nicht definierbar. (Prestigestufe meint nicht die Prestigepunkte!).

Weltobjekte>

Die Zielkategorie "Weltobjekte" ist uneingeschränkt nutzbar. Alle Objekte der Weltkarte – außer der Hauptstadt und den Regionen – können auf ihren Status hin abgefragt werden.

Die Beschreibungen und dieTipps

Diese beiden Felder haben ein Problem: Eigentlich sollte dieser Text dem Spieler angezeigt werden, wenn er das Szenario startet (oder während des Spiels) - alles hübsch unter der Szenariogeschichte oder bei den Tipps.

Geht aber nicht. Beim Spielstart schon, im Spiel nicht. Dort erscheint nur die Szenariogeschichte. Außerdem klappt das formatierte "anhängen" dieser Zielbeschreibungstexte nicht einwandfrei. Ohne Punkt und Komma werden die Zielbeschreibungen bzw. Tipps ausgegeben.

Es ist definitiv sinnvoller, die Ziele "zu Fuß" an die Szenariogeschichte anzuhängen oder besser sogar in die Geschichte einzuformulieren. Dazu müssen Sie bei jedem Ziel die automatisch in die beiden Felder eingefügten "xxx" löschen.

Die Menge und die Operatoren

Die diversen Operatoren sind wohl den meisten bekannt. Das Verhalten im mathematischen Sinn sicher auch. Das Verhalten dieser Operatoren im Spiel ist eher unüblich.

Ohne lange Erklärung: Wenn Sie als Zielbedingung eine bestimmte Anzahl von Waren, Gebäude etc. festlegen wollen, dann formulieren Sie "größer als" und die gewünschte Menge -1. Verwenden Sie keine "Ist gleich" Operation. Und schon gar nicht "größer gleich" oder "kleiner gleich". Diese beiden Operatoren funktionieren mal und mal nicht.

Äpfel und Birnen

Manche für das normale Auge eindeutige Ziele sind für den Editor nicht so eindeutig. Zum Beispiel ist das in unserer Geschichte definierte Ziel von "12 adeligen Familien" eigentlich nicht als Ziel festzulegen. Adelige Familien werden nicht gezählt. Wir können nur 12 Stadthäuser als Ziel angeben. Das geht aber leider auch nicht, denn es müssten 12 Stadthäuser zur gleichen Zeit da sein. 4 Stadthäuser, 4 hübsche Stadthäuser und 4 Luxuriöse Stadthäuser sind nicht dasselbe, auch wenn es 12 Stadthäuser an sich sind. Also bleibt nur die Angabe von 12 luxuriösen Stadthäusern. Achten Sie also bei Zielen immer darauf, ob das zu bewertende Element sich auch bewerten lässt.

Das Anlageverfahren

Das von den Entwicklern vorgesehene Anlageverfahren für Ziele ist einfach. ein Verlassen dieses Pfades hat mitunter merkwürdige Aktion zur Folge, inkl. des Verschwindens eines Spielzieles im Datennirwana.

Anlegen:

- Den Bildschirm Spielziele auswählen
- Den Schalter <Startwerte setzen> anwählen
- Das gewünschte Spielziel definieren
- Den Schalter <Als Spielziel festlegen> betätigen
- Den Schalter <Startwerte setzen> anwählen
- Speichern

Ändern

- Den entsprechenden Eintrag in der Liste der Ziele auswählen
- Die gewünschten Änderungen vornehmen
- Den Schalter <Markiertes Ziel ersetzen> betätigen
- Den Schalter <Startwerte setzen> anwählen
- Speichern

Löschen

- Den entsprechenden Eintrag in der Liste der Ziele auswählen
- Den Schalter <Markiertes Ziel löschen> betätigen
- Den Schalter <Startwerte setzen> anwählen
- Speichern

Jede andere Vorgehensweise hat wie gesagt mitunter nervige Probleme zur Folge. In jedem Falle sollten Sie nach Festlegung aller Spielziele einen anderen Bildschirm wählen, dann zurückkehren und durch anklicken jedes Ziels aus der Liste auf die Richtigkeit prüfen. Und die Prüfung der Spielziele mittels des eigenen Spielens des Szenarios ist wohl selbstverständlich

Sieg(ODER) Oder und Sieg(UND) Niederlage Was?

Wie schon oben bei den Elementen beschrieben werden die Zielbedingungen mit dieser Einstellung verknüpft. Hat man nur ein Spielziel, zum Beispiel den Bau einer kleinen Pyramide, wählt man die Einstellung "Sieg(ODER)". Will man neben dieser Bedingung noch 8 Tempel dazu haben, so stellt man beide Ziele auf "Sieg(UND)". Verschachtelungen dieser beiden Definitionen sollten vermieden werden. Im Übrigen kann der Editor kein Ziel mit einem anderen vergleichen.

"Niederlage" ist eine etwas schwierige Bedingung. Was wäre denn so eine Bedingung? Weniger als 30 Bauernhäuser? Das würde sofort bei Spielanfang zutreffen. Mehr als 20 Vagabunden in der Stadt? Das kann der Spieler mit fast keiner direkten Maßnahme verhindern.

Wir haben die Niederlageoption bisher nur über das Scripting sinnvoll einbinden können.

Die Zielanlage

Um nun noch einmal auf unsere Geschichte zurückzukommen:

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 Obelisk 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.

Wenn wir nun die tatsächlich vom Spiel zu prüfenden Elemente verwenden, sind ein paar kleine Anpassungen der Ziele nötig.

Die Frage nach adeligen Einwohnern hatten wir oben schon erläutert, im Beispiel werden wir also 12 luxuriöse Stadthäuser anfordern. Stadtwachen kann man leider nicht abprüfen, Soldaten leider auch nicht zuverlässig. Wenn man erreichen will, das Soldaten "gezüchtet" werden, geht man wie wir einfach daran, einen Feind zu definieren, dessen Deaktivierung eben Soldaten in der gewünschten Menge erfordert. Und diese Deaktivierung setzt man dann als Ziel. Die Stadtwache erwähnt man im Text, das führt in der Regel auch zu einer Reaktion des Spielers. Die anderen Ziele sind einfach festzulegen.

- Laden Sie die Datei <Defru-26>
- Wählen Sie den Bildschirm <Spielziele>
- Wählen Sie den Schalter <Startwerte setzen>
- Wählen Sie im Listenfeld <Zieleffekt> den Eintrag "Sieg(UND)"
- Wählen Sie im Listenfeld <Zielkategorie> den Eintrag "Gebäude"
- Wählen im Listenfeld <Zielelement> den Eintrag "Luxuriöses Stadthaus"
- Wählen Sie im Feld <Operator> das "größer als" Zeichen.(>)

Geben Sie als Menge eine "11" ein
Entfernen Sie die "xxx" aus den Feldern <Zielbeschreibung>/ <Tipps>
Wählen Sie den Schalter <Als Spielziel festlegen>
Als Ziel wird nun "Gebäude Luxuriöses Stadthaus > 11" in die Liste eingetragen.
Wählen Sie den Schalter <Startwerte setzen>
Speichern Sie das Szenarion unter <Defru-26>

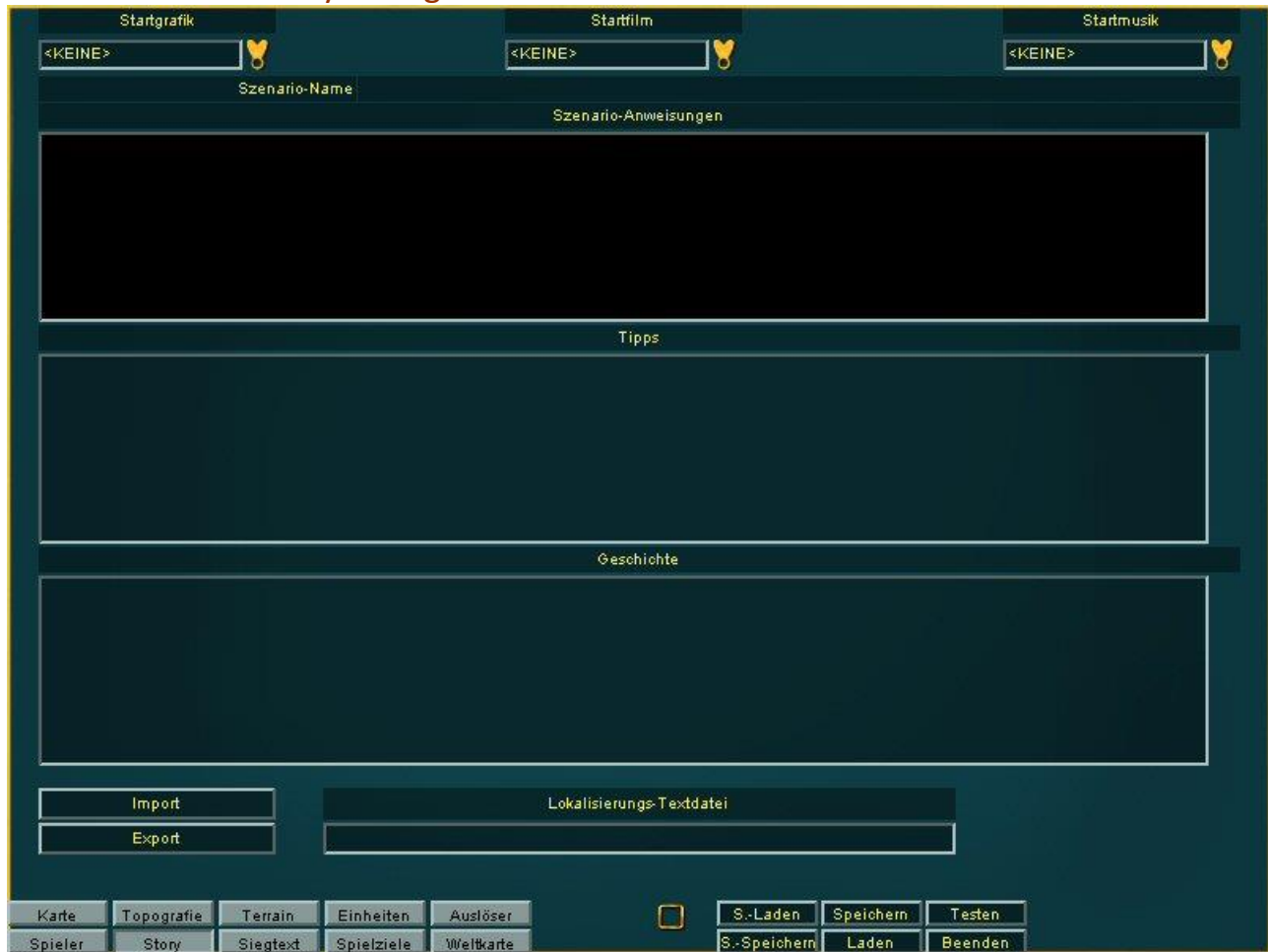
Nach diesem Schema sind dann noch festzulegen:

Sieg(UND)/Gebäude/Kleine Pyramide/Größer als/0
Sieg(UND)/Gebäude/Mittlere Pyramide/Größer als/0
Sieg(UND)/Gebäude/Tempel/Größer als/7
Sieg(UND)/Weltobjekt/"Fort Ghadba"/inaktiv
Sieg(UND)/Weltobjekt/"Das Grabmal des Admirals "/inaktiv

Speichern Sie das Szenario abschließend unter <Defru-26>

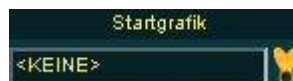
Und schon sind die Ziele für den Spieler festgelegt. Nun kommt der eigentliche Spieltext, der den kleinen Anpassungen Rechnung trägt..

Der Bildschirm – Story & Siegtext



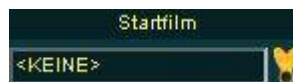
Die Geschichte zu einem Szenario ist ein nicht unwesentlicher Teil für das Spielgefühl. Eine blumige Story bringt einen schließlich in Stimmung. Wir haben übrigens den Bildschirm Siegtext in diesem Handbuch nicht extra aufgeführt. Er enthält lediglich ein Eingabefeld, das einen ansprechenden Text bei Erfolg des Spielers mit den erreichten Ergebnissen anzeigen soll. Die dort ebenfalls vorhandenen Elemente Startfilm und Startmusik haben keine Funktion.

Startgrafik



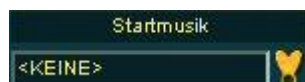
Hier können Sie eine Grafikdatei auswählen, die beim Szenariostart halbtransparent hinter den Szenarioanweisungen angezeigt wird. Dies kann jede JPG Datei in der Abmessung 1024x768 sein. Diese Grafikdatei muss im Szenarioverzeichnis gespeichert sein. Wir setzen hier immer einen Screenshot aus den Probespielen des Szenarios ein.

Startfilm



Schön wär's ja, funktioniert aber nicht. Zwar wird ein angegebenes File abgespielt, aber nicht in der richtigen Größe, nicht an der richtigen Stelle, in den falschen Farben oder auch in einer einzigen - schwarz.

Startmusik



Hier kann man eine MP3 Datei, die im Verzeichnis .\Data\Audio\Sounds abgelegt sein muss, auswählen. Diese wird dann bei Szenariostart abgespielt. Die mitgelieferten MP3 Dateien an dieser Stelle sind witzlos, da sie mit Sprache unterlegt sind – sie gehören zu den mitgelieferten Szenarien. Da muss man schon selber ran und auf die Suche nach passender Musik gehen.

Szenario-Name



Dies ist die Überschrift im Szenariostartbildschirm. Standardmäßig kommt hier der pure Szenario-Name, netter ist ein kleiner blumiger Text: "Defru, die Perle des Nils". Oder so.

Szenario Anweisungen

Szenario-Anweisungen

Hier wird nun der eigentliche Text des Szenarios angelegt, also das, was der Spieler beim Szenariostart lesen soll(te). Im Siegetext Bildschirm befindet sich an dieser Stelle das Feld zur Anlage einer Siegesmeldung.

Tipps

Tipps

Ob der Spieler Tipps braucht, sei dahingestellt. Uns sind zu diesem Thema selten sinnvolle Angaben eingefallen, ohne das man etwas von überraschenden Wendungen oder der vom Designer geplanten Geschichte verraten hätte

Geschichte

Geschichte

Abgesehen von der Tatsache, dass am Spiel nichts den Namen historisch verdient, wird hier angelegter Text in einzelnen Szenarien nicht angezeigt.

Lokalisierungs-Textdatei

Lokalisierungstextdatei

Im Kern ist diese Einrichtung gedacht als einfaches Hilfsmittel zur Lokalisierung eines Szenarios, also dem anpassen an die verschiedenen Sprachen. Alle im Spiel vorkommenden Texte können in dieser Datei gespeichert und wieder eingelesen werden. Auf diese Weise haben wir unsere englischen bzw. französischen Szenarios angefertigt.

Export / Import

Export

Import

Diese Schalter führen den jeweiligen Datenaustausch aus. Wichtig zu wissen: Der Name der Export oder auch Importdatei muss genauso geschrieben sein wie der Dateiname des gespeicherten Szenarios! Die erzeugte .lcl Datei dient nur als Brücke, sie ist nicht Bestandteil des Spiels.

Der Spieltext

Wie schon mehrfach erwähnt, sollte der Spieltext unserer Ansicht nach der Atmosphäre des Spiels angepasst sein und die Ziele für den Spieler definieren. Natürlich tut es auch jeder andere gewünschte Text und eine trockene Auflistung der Erfordernisse. Wir haben hier mal den Text für unser Beispiel aufgeführt:

Viele Jahre schon regiert Eure Dynastie das ägyptische Reich. ruhig und zuverlässig lenkt sie das Staatsschiff durch die Fluten des Nil. Aber wie die Götter es wollen, machen sich Neider breit und bezweifeln Eure Kraft und Weitsicht.

Belehrt Sie eines besseren und errichtet eine Stadt an den Ufern des Nils. Zwölf eurer treuesten Freunde sollen in luxuriösen Häusern residieren, geschützt durch eure starke Hand und eine Stadtwache der legendären Soldaten des Reiches. Für die Reise in das Reich der Toten errichtet eine Pyramide für euch und eine kleinere Pyramide für eure Familie, denn auch dies soll den Anspruch eurer Dynastie verdeutlichen. Prachtige Tempel, der Glückszahl eurer Dynastie folgend acht an der Zahl, sollen die Stadt zur religiösen Metropole erheben. Und euere Großzügigkeit sollt ihr darstellen im Bau von Grabmälern für die Helden des Volkes.

Die wahre Macht aber werden die Feinde zu spüren bekommen, die sich wagen gegen Euch zu erheben!

Dieser Text ist wohl zumindest nicht schlecht und enthält klar formuliert die Ziele des Spiels. Wer jetzt bemerken möchte, das es keine Information zur Frage "Welche Pyramidengröße denn?" gibt: die kleine Pyramide wird genannt. Und alle anderen Pyramiden außer der dann noch erforderlichen mittleren Pyramide werden wir im Optionsbildschirm später sperren.

Dann wäre da noch der Siegetext. Immer empfehlenswert, denn dann wird aus dem ganzen eine runde Sache:

Pharao! Göttlicher Herrscher des Reiches! Bezwingen aller Feinde!

Die Weisheit, die Pracht und die machtvollen Faust deiner Dynastie haben deine Neider und Kritiker verstummen lassen. Monumental liegt Defru, die Perle des Nils, schimmernd in der Abendsonne des Re und legt Zeugnis ab von Größe deines Hauses.

Lang lebe Pharao!

Alles eine reine Geschmacksfrage. Auf jeden Fall wären damit die Texte zum Spiel abgehakt. Ob Sie diesen Text oder einen eigenen verwenden ist Ihnen natürlich völlig freigestellt. Gar keine Texte geht auch, ist aber wohl kaum ein Markenzeichen.

Die Eingabe des Textes

Nun kann man den Text natürlich hier im Editorbildschirm eingeben oder – das ist einfacher – die Methode der Lokalisierung verwenden. Was wir hier auch tun werden:

Wählen sie den Story Bildschirm aus

Speichern Sie das Szenario unter dem Namen <Defru-27>

Geben in das Feld <Lokalisierungstextdatei> ebenfalls diesen, genauso geschriebenen Namen ein

Wählen Sie den Schalter <Export>

Der Editor meldet den erfolgreichen Export der Datei

Sicherheitsabfragen oder sonstige Nachfragemeldungen (Überschreiben?) entsprechen dem Windowsstandard. Nach der Aktion befindet sich die Datei im Szenarioverzeichnis unter dem Namen <Defru-27.lcl>.

Je nach Betriebssystem können Sie nun direkt zu Windows umschalten mittels Windows-Taste oder der Tastenkombination Alt-Tab. Starten Sie den Windowseditor (Notepad) und öffnen Sie die Datei <Defru-27.lcl> öffnen und bearbeiten.

Es handelt sich bei dieser .lcl Datei um eine so genannte UNICODE Datei, die die meisten Schriftzeichen und Sonderzeichen der verschiedenen Sprachen verarbeiten kann – einfach formuliert. Der Standard-Windowseditor öffnet und speichert die Datei problemlos. Falls Sie aber eine Textverarbeitung benutzen wollen, müssen Sie die Datei in der Regel erst aus dem Unicode Format importieren/konvertieren und beim Speichern wiederum exportieren/konvertieren. Dies muss als reiner Text geschehen, zumal Formatierungen des Textes so oder so nicht übernommen werden.

Achten Sie in jedem Fall darauf, dass die Datei die Endung **.lcl** behält. Eine Datei namens <Defru-27.txt> wird vom Spieleditor nicht erkannt und kann nicht eingelesen werden!

Die formatierte Anzeige der Textpassagen im Spiel ist leider nicht zu beeinflussen. Lediglich Leerzeilen werden mitgenommen und auch so angezeigt. Vermeiden Sie Wortungetüme, denn eine Trennfunktion gibt es auch nicht. Falls Sie eine englische oder französische Version erstellen wollen, denken Sie bei Zahlenwerten an die unterschiedlichen Schreibweisen. Wir verwenden bei Übersetzungen möglichst immer das numerische Format.



Das Auge des Horus

Prüfen Sie in jedem Falle später im Spiel auch, ob die Anzeige der Szenarioanweisungen auch anstandslos bei Betätigung des Schalters "Auge des Horus" angezeigt wird!

Nachstehend ein Ausschnitt aus der aktuellen Datei aus unserem Beispiel:

{Version_1}

{1_After Math} (Siegtext)

Pharao! Göttlicher Herrscher des Reiches! Bezwingen aller Feinde!

Die Weisheit, die Pracht und die machtvolle Faust deiner Dynastie haben deine Neider und Kritiker verstummen lassen. Monumental liegt Defru, die Perle des Nils, schimmernd in der Abendsonne des Re und legt Zeugnis ab von Größe deines Hauses.

Lang lebe Pharao!

{0_Hints} (Tipps)

{3_Instructions} (Szenarioanweisungen)

Viele Jahre schon regiert Eure Dynastie das ägyptische Reich. ruhig und zuverlässig lenkt sie das Staatsschiff durch die Fluten des Nil. Aber wie die Götter es wollen, machen sich Neider breit und bezweifeln Eure Kraft und Weitsicht.

Belehrt Sie eines besseren und errichtet eine Stadt an den Ufern des Nils. Zwölf eurer treuesten Freunde sollen in luxuriösen Häusern residieren,.....

Ändern Sie niemals die Texte in den geschweiften Klammern und löschen Sie nichts in diesen "Überschriften". Löschen Sie außer selbst verfassten Texten gar nichts.

Fügen Sie die gewünschten Texte in die Datei ein (siehe Beispiel)
Speichern Sie die Datei unter gleichen Namen wieder.
Wechseln Sie zum Spieleditor
Öffnen ggf. die Szenariodatei <Defru-27>
Wählen Sie den Bildschirm <Story>
Geben Sie ggf. im Feld <Lokalisierungstextdatei> den Szenarionamen ein
Wählen Sie den Schalter <Import>
Der Editor meldet den erfolgreichen Import, ggf. nach einer Sicherheitsabfrage

Diese Methode der Textanlage werden Sie vielleicht für etwas umständlich halten, wenn aber später die Scriptingtexte hinzukommen ist diese Textbearbeitung eine gute Alternative. Und Absturzsicher.

Nun noch etwas zu der Abteilung Musik und Grafik. Wenn Sie hier Dateien angeben, muss der Spieler diese Dateien auch in seinem Besitz haben, denn Sie werden nicht im Szenario gespeichert.

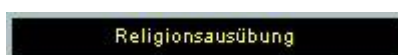
Ergo müssen Sie die Dateien mitgeben und den Spieler erläutern, wo er diese Dateien ablegen muss, damit das Spiel diese Daten auch findet.

Der Spieler Bildschirm



Der Spieler Bildschirm ist sehr geräumig und beinhaltet seinerseits 4 Unterbildschirme, die aber nur wenige Elemente enthalten. Das meiste auf diesen Seiten war von den Entwicklern vielleicht mal als Spielfeature vorgesehen, ist dann aber auf der Strecke geblieben. Der Bildschirm wird mit den Einstellungen für die Religionseinstellungen geöffnet.

Religionsausübung



Mit diesem Schalter aktivieren Sie die Elemente zur Einstellung der Gottheiten. Dieser Bildschirm ist auch der Eröffnungsbildschirm des Spielerbildschirmes.

Ereignisse



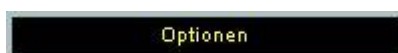
Dies zeigt zwei große Listenfelder an, mit denen Sie die im Spiel vorhandenen automatischen/auslösbaren Ereignisse aktivieren oder deaktivieren können.

Bau



Auch dieser Schalter aktiviert zwei Listenfelder, deren Inhalt über Optionselemente ausgewählt wird. Sie dienen zur Bearbeitung der Bauoptionen.

Optionen



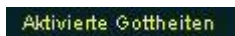
Hier werden Elemente angezeigt, die die Startwerte des Spiels aufnehmen wie die Anzahl der Ziegel und Nahrung bei Spielbeginn.



Religion: Schutzgottheit der Stadt

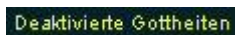
Sie können Ihrer Stadt eine bestimmte Schutzgottheit zuordnen. Auswirkungen oder Vorteile hat dies nicht. Wenn Sie jedoch einen der Hauptgötter wie Osiris, Horus, Re oder Amun verwenden, wird damit bereits einer der von der Bevölkerung öfters verlangte Gottheit aktiviert und der Spieler kann einen Tempelbau sparen.

Religion : aktivierte Gottheiten



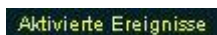
In diesem Listenfeld befinden sich alle Gottheiten des Spiels. Es ist wenig ratsam, mittels der zwischen den Listenfeldern befindlichen Schaltern einen oder mehrere Götter zu deaktivieren. Die negativen Folgen insbesondere bei den Hauptgottheiten sind mitunter recht erheblich. Auch können auf diese Gottheiten bezogene Festivitäten zwar angeordnet werden, aber mangels Tempel zu Protesten führen. Im Grunde auch nicht tragisch, aber irgendwie doch unlogisch.

Religion : aktivierte Gottheiten



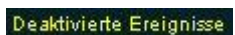
Entsprechend dem eben angesprochenen Listenfeld würden hier die deaktivierten Gottheiten aufgelistet.

Ereignisse : aktivierte Ereignisse

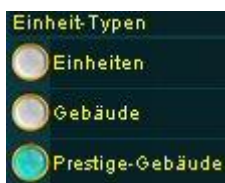


In diesem Listenfeld stehen eine Reihe von möglichen Dialogereignissen zur Verfügung. Die mit "Dialog" gekennzeichneten Ereignisse können Sie selbst auslösen via Scripting, alle anderen werden im Spiel zufällig aufgerufen. Im Grunde geht es auf dieser Seite darum: alle Ereignisse, die Sie deaktivieren können, können Sie dann auch nicht auslösen bzw. werden auch nicht automatisch ausgelöst. Eine kerngesunde Stadt ist also möglich, indem Sie alle Krankheitsereignisse deaktivieren. Natürlich gibt es noch Kranke, aber keine nervenden Meldungen mehr! (Masern!)

Ereignisse : deaktivierte Ereignisse



Das analoge Listenfeld zu den aktivierten Ereignissen: hier stehen deaktivierte Ereignisse.



Bau : Einheitentypen

In Abhängigkeit von diesen Optionen werden in den Listenfeldern die möglichen Elemente zur Aktivierung/Deaktivierung angezeigt.

Bau : Einheiten



Dies sind nun nicht gerade zum Begriff Bau gehörende Einheiten, sondern alle im Spiel verfügbaren Figuren. Sie können alle deaktivieren oder auch nicht – es hat keine Einfluss im Spiel.

Bau : Gebäude



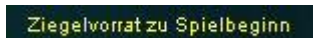
Diese Option zeigt alle im Spiel vorhandenen Bauwerke an, allerdings auch einige nicht dazugehörige Elemente wie Felsen und Bäume. Auch finden Sie hier eine "Gewaltige Pyramide", die es bekanntlich nicht gibt. Überlegen Sie gut, wenn Sie Gebäude deaktivieren wollen. Im Bereich der Prestige/Propagandabauten werden wir in unserem Beispiel einige Pyramiden abschalten. Manche der Gebäude, die so nicht im Spiel bei den Bauoptionen angezeigt werden, sind auch nicht zu deaktivieren. Beispiel: Waffenschmied. Es werden auch die Rüstungswerkstatt oder die Wagenfabrik angezeigt, die aber nicht deaktiviert werden können.

Bau : Prestigegebäude



Bei dieser Option geht es nicht um die Möglichkeit des Bauens dieser Gebäude, sondern um die Bewertung des Baus für den Spieler. Diese Einstellung funktioniert jedoch nicht.

Optionen : Ziegelvorrat zu Spielbeginn



Dies ist nun das erste Steuerelement zur Festlegung der Startwerte für den Spieler. Wenn Sie hier eine 0 angeben, wird der Spieler recht lange brauchen auch nur die notwendigsten Bauten zu errichten. Eine durchschnittliche Menge von 300 Ziegeln ist angebracht, wesentlich mehr jedoch nicht, denn: die Mauerer holen sich die erforderlichen Ziegel zuerst vom örtlichen Ziegelmacher und dann aus dem Lager – je nach Entfernung zur Baustelle.

Optionen : Nahrungsvorrat zu Spielbeginn**Nahrungsvorrat zu Spielbeginn**

Auch dies ist ein für den Spieler wichtiges Faktum. Da ja die ersten Ernteerträge schon eine Weile dauern sollte hier zumindest ein Wert von 400 stehen. Eine 0 provoziert gleich zu Anfang Probleme, da ja auch die Bäcker kein Brot machen können.

Optionen : Jahr / Woche / v.Chr / n.Chr

Jahr**Woche****v.Ch**

Damit bestimmen Sie als wesentlichstes Merkmal den jahreszeitlichen Spielbeginn

Wochenzahl	13 bis 30	Nilflut	16 te Woche ist heller Tag
	30 bis 46	Erntezeit	35 te Woche ist heller Tag
	47 bis 13	Anbauzeit	5 te Woche ist heller Tag

Je nach Festlegung der Woche befindet sich der Spieler also in einer anderen Jahreszeit, was Einfluss auf die Zeiten hat, an denen er beispielsweise die erste Ernte "hereinbekommt".

die Angabe eines Jahre vor oder nach Christus sollte zwar in die Spiellogik passen, hat aber keine Bedeutung.

Optionen : Ära**Ära**

Beliebig, sollte zumindest zur Jahresangabe passen – und umgekehrt.

Optionen : regierender Pharao**Regierender Pharao**

Beliebig, hat keinerlei Auswirkung, wird nirgends genutzt.

Optionen : Prestigewert zu Spielbeginn**Prestigewert zu Spielbeginn**

Hier können Sie dem Spieler ein Geschenk machen und mittels eines Wertes das Prestige gleich aufwerten. Wer will. Dieser Eintrag löst gleich zu Spielbeginn eine "Ihr Prestige steigt" Meldung aus.

Optionen : Alter des Pharao zu Spielbeginn**Alter des Pharaos zu Spielbeginn**

Dies ist ein netter Pferdefuß für den Spieler – möglicherweise. Wenn Sie das Alter des Pharaos auf vielleicht 50 Jahre festlegen, stirbt der gute Mann zur Unzeit und ohne Grabstelle, was bekanntlich ein langfristiges Prestigeproblem mit sich bringt.

Optionen : Pharao-Ordinalzahl**Pharao-Ordinalzahl zu Spielbeginn**

Dieser Wert wird angezeigt, spielt aber keinerlei Rolle.

Alles Wesentliche haben wir bei den Elementen des Spielerbildschirmes bereits erläutert. Nun noch ein paar Bemerkungen. Wenn Sie experimentieren wollen, experimentieren Sie außerhalb Ihres eigentlichen Szenarioprojektes. Manche Einstellungen werden im Szenario gespeichert und sind nicht mehr zu entfernen, manchmal werden sie auch nicht angezeigt.

Der historische Aspekt des Spiels bezogen auf die Einstellungen der Jahre oder der Ära braucht nicht diskutiert zu werden. Anstandshalber bleibt man im logischen Zusammenhang, ansonsten ist das völlig belanglos. Bedauerlicherweise haben die Entwickler nicht wie beispielsweise bei dem Sierra Spiel <Der erste Kaiser> zumindest ein kleines bisschen die Historie gewahrt.

Die Anlage der Spieleroptionen

Nun werden wir die für unser Beispiel vorgesehenen Einstellungen auflisten, die Sie bitte im Spielerbildschirm ausführen möchten. Die Einstellungen bei den Bauoptionen beziehen sich darauf, dass der Spieler eben nur die mittlere Pyramide und die kleine Pyramide bauen soll.

Religion**Ereignisse****Bau****Schutzgottheit : Horus****alle mit Krankheitserreignisse deaktivieren****Option : Gebäude****deaktivieren : Große Pyramide****Großer Pyramidensockel****Sehr große Pyramide****Sehr großer Pyramidensockel****Sehr kleine Pyramide**

Optionen	Ziegelvorrat	300	Sehr kleiner Pyramidesockel
	Nahrungsvorrat	400	
	Jahr	2225 v.Chr.	
	Woche	5	
	Ära	Altes Reich	
	reg. Pharao	Neferkare II (tatsächlich!)	
	Alter	16	
	Ordinal	2	
Speichern sie das Szenario unter <Defru-28>			

Fertig!

Sie können dieses Szenario nunmehr testen. Folgendes muss klappen, sofern Sie unser Beispiel benutzen, allerdings gilt das auch für jedes andere Szenario:

Ist der Text beim Start ordentlich lesbar?	(immer wichtig)
Sind die vorgesehen Pyramiden wirklich ausgeblendet?	(in unserem Fall)
Sind wirklich überall wo vorgesehen Barkenanlegestellen zu bauen?	(immer wichtig)
Ist Platz für eine Werft?	(immer wichtig)
Werden die Basaltstatuen problemlos von Ufer zu Ufer gebracht?	(in unserem Fall)
Endet das Spiel korrekt ?	(immer wichtig)

©citybuilders 2004-2015