

„In-a-Nutshell“

Gestalten einer Medium-Karte für TaC-Werewolves

Die folgenden Infos fassen alles Wesentliche aus dem sechzehnteiligen Kartentutorial für Werewolves von Writing Bull zusammen. Diese Zusammenfassung allein wird für erfolgreiches Kartenbauen nicht reichen, sie ist eher als Handzettel gedacht, da man die vielen Infos wohl kaum von Anfang an im Kopf hat, also, erst Tutorial sehen und dann hiermit loslegen.

<http://www.youtube.com/playlist?list=PL096A2F9298B97232>

Die Reihenfolge der Hinweis hier entspricht nicht unbedingt der exakten Vorgehensweise in den Videos, sie bildet eher thematische Cluster.

Vorbereitung

CIV4WorldInfo.xml ([...]Werewolves1.1\Assets\xml\GameInfo\) per Texteditor öffnen, x- und y-Werte der WORLDSIZE_STANDARD anpassen, Richtwert: Produkt beider Werte ~800

Im Spiel über Einzelspieler\Zufallskarte neue Karte erstellen:

- oberster Slot (Spieler) | Fraktion 1 | Zufällig | Zufällig | Normal
- 2. Slot KI | Fraktion 2 | Der Graue | Werwölfe | Normal
- 3. Slot KI | Fraktion 1 | Sagamore | Micmac | Normal
- alle weitere Slots geschlossen

Alle anderen Optionen belassen bzw. verändern auf:

- immer Krieg an!
- Siegbedingungen nur „Verdrängt die Bestien“!

Karte starten

Säuberung der Karte

Weltenbauer öffnen (Strg+W)

Anzeigen einschalten (nach Wahl):

- Strg+Y ... alle Geländeerträge
- Alt+R ... alle Bonusressourcen
- Strg+T ... Gitternetz

Abspeichern!

ACHTUNG: Generell aufpassen, jegliches Speichern muss innerhalb des Weltenbauers geschehen, da sonst keine Kartensaves, sondern normale Spielstände angelegt werden! Das ist vor allem wichtig, da für einige Schritte zwischen Weltenbauer und normaler Spielperspektive gewechselt werden muss.

In der normalen Spielperspektive darf NIE DIE RUNDE GEWECHSELT UND DANACH WIEDER IM WELTENBAUER ABGESPEICHERT WERDEN. Bei Testläufen in der Spielperspektive ist also peinlich darauf zu achten, dass nach Rückkehr in den Weltenbauer ein zuvor gespeicherter Stand der Karte wieder geladen wird.

Karte säubern und auffüllen:

- Alle westlichen Transitfelder entfernen
- Alle östlichen Transitfelder (bis auf das unter dem Startschiff!)
- Alle Wälder/Buschländer/Eisschollen entfernen
- Alle Hügel/Berge entfernen
- Alle Flüsse entfernen
- Meer (bis auf Streifen im Osten inklusive Schiffsfeld) durch Land ersetzen
- Land komplett mit Grasland bedecken
- Siedlungen der WW + Micmac entfernen (ACHTUNG, je eine muss stehenbleiben, sonst gibt es Probleme, späteres Umplatzen ist möglich, aber je eine muss immer auf der Karte präsent sein!)
- Einheiten der WW + Micmac entfernen

Abspeichern!

Bau der Karte

ACHTUNG: Das Flussplatzierungstool NICHT am Kartenrand benutzen, das führt zum Absturz!

Gestalten der Landschaft, Küstenlinien, Bergketten, Flüsse, „Klimazonen“ ... folgende Richtlinien:

- möglichst organische Landschaftszüge, Küstenverläufe, etc. kreieren, gerade in Verbindung mit Flüssen und Seen
- Alle Landschaftstypen sollten mindestens einmal vorkommen, am besten als „Region“ (Ein irgendwo vereinzelt auftretendes Wüstenfeld wird wahrscheinlich übersehen werden)
- Permafrost läuft in Tundra aus
- Ackerland entlang von Flüssen
- Moore in Verbindung mit Flüssen und Seen gestalten
- Unter Berge (Gipfel) Felswüste legen
- Berge müssen von Hand unpassierbar gemacht werden!
- Bewaldung (schneebedeckter Nadelwald, Nadelwald, Laubwald) entsprechend der „Klimaverläufe“, Moor ist waldlos!
- Ein Vulkan pro Karte; diesen auf Flachland, nicht auf Berg/Hügel setzen!

Zwischenspeichern nicht vergessen!

Positionierung der Bonusressourcen und Goodyhuts:

ACHTUNG: Hinweise aus der „Dokumentation Bonusressourcen“ beachten, Download:
<http://www.civforum.de/showthread.php?81966-Werewolves-Karten-bauen-Videotutorial-und-Userkarten&p=4890401&viewfull=1#post4890401>

Bonusressourcen können kleine Gruppen/Vorkommen/Populationen sein, also 2-3 in nächster Nähe zueinander platzieren, dabei beachten:

- Krabben an die nördliche Küste
- Lachse vor Flussmündungen
- Forellen in Seen
- 3 Wale auf hoher See außerhalb des Sichtradiuses
- Kalkstein in der Küstenregion, u.a. auf Inseln
- Eisen bereits bei den Startstädten platzieren oder zumindest in der Nähe
- Biber, Hanf, Schafe, Nahrungsressourcen ... gut bei Flüssen platzierbar

Jede Bonusressource mindestens einmal auf der Karte platzieren
Wasserbonusressourcen nicht auf Transitfeldern platzieren

Mit Bedacht setzen, weniger ist mehr, sich immer wieder Fragen:

Muss das ein?

Was soll Ressource xyz hier?

Interessante Siedlungsanreize schaffen!

3 Königsgräber platzieren (machen sich gut mit Wald zusammen)

3 Opferaltäre platzieren (hier kein Wald/Busch, da sonst die Details untergehen)

→ 2 leicht/nah beim Spieler; 2 entfernt aber erreichbar; 2 schwierig (hinter WW-Städten, weit weg, versteckt, ...) prüfen, ob alle grafisch korrekt angezeigt werden (hängen teils in der Luft, wenn auf Hügeln)

Immer schön zwischenspeichern, nicht wahr?

Positionierung der Siedlungen:

3 Werwolfsstädte verteilen, auf ausreichend Nahrung im Produktionsradius achten, bspw. Stadtfeld ist Ackerland.

- (Abspeichern und kurz Probespielen, läuft die (Nahrungs)Produktion der WW an? Dazu Weltenbauer schließen, einige Runden vergehen lassen und dann per Strg+Z in den Städten nachschauen.)
- Jede Werwolfstadt erhält 1 Wolfsrudel und 1 Werwolfältester

2 Siedlungen der Neuengländer platzieren (beide dürfen nicht im Binnenland liegen!):

- Boston bekommt:
 - Gemeindehaus, Lagerschuppen, Hafen und 4 Einwohner
- 2. Stadt bekommt:
 - einen schönen Namen

- Bootssteg und 2 Einwohner

Umfeld der Städte mit Bedacht gestalten (gibt es genügend Holz und Nahrung? Welche Bonusressourcen? Einen Hügel unter dem Stadtfeld erleichtert die Verteidigung, ist das nötig? ...)

~3 „einfache“ Spezialisten nach eigenem Gutdünken auf Stadtfeldern platzieren

Weltenbauer schließen, im Spiel den Spezialisten in der Stadt Berufe zuweisen, jeder Stadt einen Bauauftrag geben (Gebäude oder Einheit, der Bau von Punkten jeder Art wird nicht gespeichert) KEINESFALLS DIE RUNDE WECHSELN, danach wieder in Weltenbauer gehen

1 Wolfsrudel innerhalb des Kulturradiuses einer der beiden Städte setzen und ...

... abspeichern nicht vergessen

1 Micmac-Siedlung platzieren, wieder Umfeld gestalten ...

- 3 Indianereinheiten und 1 Kriegshäuptling auf das Siedlungsfeld stellen

Evtl. Straßenverbindungen zwischen den Städten Neuenglands und der Micmac-Siedlung errichten. (**ACHTUNG**, Werwölfe sind sehr schnell, auf Straßen werden sie extrem schnell! Die Positionierung von Straßen kann den Erstkontakt stark beschleunigen; nicht immer zerstören die Werwölfe diese sofort.)

Abschluss und Bugfixing:

- Transitfelder (Ost) ergänzen, einheitlichen Abstand zur Küste gewährleisten!
- Sichtkontakt für Neuengländer/Sagamore prüfen und auf Siedlungen/Schiff reduzieren.
- Sichtkorridor zwischen Schiff und Siedlungen einrichten
- Sichtfelder der Werwölfe prüfen und auf ihre Städte reduzieren
- evtl. weitere Sichtfelder für den Spieler einräumen (nicht zu viele, sonst weniger Erkundungspunkte für Logenbrüder)
- Flusslaufrichtung prüfen
- Bonusressourcen gemäß der Beschränkungen in der Dokumentation alle korrekt?
- Wälder/Buschland auf Wasserfeldern?
- Bei eingeschalteter Ertragsanzeige prüfen, ob noch einzelne Berge (Gipfel) Erträge liefern, diese unpassierbar machen
- Bei eingeschalteter Ertragsanzeige prüfen, ob andere Felder keine liefern (Ausnahme Vulkan), bei diesen Unpassierbarkeit entfernen
- Sind die WW dem Micmac/Neuengland-Team noch unbekannt? (im Diplo-Menü F4 schauen), falls nicht später Korrektur im Texteditor

Finales Abspeichern

Finales Worldbuildersave im Windows suchen, bspw. für Win 7: C:\Benutzerkonten\xxx\Documents\My Games\Colonization II\Saves\WorldBuilder

- eine Sicherheitskopie anlegen, danach per Texteditor öffnen
- Parallel dazu bereits existierende Medium-Karte aus Werewolves per Texteditor öffnen

folgendes aus existierender Karte kopieren und in gerade gebauter ersetzen:

- Description=TXT_KEY_WORLDBUILDER_WEREWOLVES_MEDIUM_MAP_DESC
- Stadtnamensliste für Neuengländer, Werwölfe und Micmac
- Wenn sich die Teams bereits kennen, dann löschen des gesamten Bereichs zu den Teams (also zwischen EndGame (~Zeile 17) und BeginPlayer(~Zeile 238), danach aus existierenden Karte wieder eine „saubere“ Version einfügen.
- unter StartingGold= folgende Werte eintragen:
 - Neuengländer: 2500
 - Werwölfe: 10 000
 - Micmac: 1000

Abspeichern und Texteditor verlassen.

Finales Worldbuildersaver in gewünschten Kartennamen umbenennen, danach in den PublicMaps-Ordner im Werewolvesverzeichnis kopieren.

Probespiel

ACHTUNG: Neben echten Probespielen (die durch nichts zu ersetzen sind!) kann per Strg+Shift+Z ein Autoplay-Modus aktiviert werden. Dieser taugt hier vor allem um zu schauen, ob die Werwölfe sich korrekt bewegen, oder dazu neigen, sich an Gebirgszügen oder anderen Stellen auf der Karte zu verhaken und anzusammeln.

Posten im Forum: <http://www.civforum.de/showthread.php?81966>
oder an writing.bull [ät] gmx.de senden

ACHTUNG: Erneutes öffnen, verändern und abspeichern im Weltenbauer setzt die Stadtnamenslisten wieder auf den default-Wert „%s“, Sollte die Karte also erneut bearbeitet werden, müssen die Stadtnamenslisten wieder per Texteditor eingefügt werden.