

Wie funktioniert der Szenario-Editor?

Beschreibung der Fenster

Objektauswahl

Bitte ergänzen!

Landschaftseditor

Im nun folgenden Landschaftseditor legt man hauptsächlich die Eigenschaften der Landschaft fest.

Optionen

Im Register "Optionen" wird das Start-Datum (nicht vor 1900) eingestellt. Wenn man den Haken bei "Zufällig gewählte Landschaft nur bei Spielstart einstellen" setzt, erstellt der Computer eine Landschaft entsprechend der im folgenden eingestellten Parameter, und das bei jedem Neu-Start des Spiels.

Land

Im Register "Land" stellt man den Meeresspiegel (0-32) und die Mindest-Länderhebung (1-15) ein. Zusammen mit der Einstellung des Topographie-Stils (Ebene, Hügel, Berge, Ebene+Hügel, Ebene+Berge) hat man die Wahl, ob man in einer "trockenen" Region ohne Meere oder Flüsse oder einer Landschaft wie im Film "Waterworld" oder irgendwo zwischen diesen Extremen spielen will.

Das Setzen des Hakens bei "Hügel bis zum Ende der Karte erstellen" ist nur wirksam, wenn die Mindest-Länderhebung unterhalb des Meeresspiegels liegt. Diese Auswahl hat zur Folge, daß die Landfläche nicht vom Wasser umgeben ist. Weiterhin kann man für jede in der Objekt-Auswahl gewählten Bodenart individuell festlegen, wo sie erscheinen soll.

Wälder

Im Register "Wälder" stellt man den Bewuchs der Landfläche ein. Die Anzahl der Wälder kann von 0 bis 990 in 10er Schritten eingestellt werden. Der Mindest- und Maximal-Umfang beträgt zwischen 4 und 40 Blöcken, die Dichte zwischen 14 und 98% (in 14er Schritten einstellbar). Zusätzlich kann man bis zu 20.000 individuelle [Bäume](#) (in 25er Schritten) pflanzen. Die Mindest- und Maximal-Höhe ist von 0 bis 40 Einheiten wählbar.

Im Register "Städte" kann man einstellen, daß der Computer zwischen 0 und 80 Städte auf der Landkarte nach dem Zufalls-Prinzip verteilt. Die einstellbare maximale Stadtgröße (1-8) gilt nur für den Spielbeginn. Die Städte wachsen während des Spiels automatisch. Wer den Passagiere innerhalb von Städten sowie zwischen verschiedenen Städten genügend Reisemöglichkeiten bietet, wird eine regelrechte Bevölkerungsexplosion feststellen. Es wurde schon häufig beobachtet, daß aus 100-Einwohner-Dörfchen im Laufe der Zeit Metropolen mit mehr als 100.000 Einwohnern wurden.

Industrien

Im Register "Industrien" kann man die Anzahl der durch den Computer an zufällig gewählte Orte gesetzten Industrien einstellen, wobei die zuvor angewählte Anzahl der Städte keinen feststellbaren Einfluß hat. Mit der Einstellung "Niedrig" erhält man ca. 20 Industrieanlagen, mit "Mittel" ca. 40, mit "Hoch" ca. 60, wobei Schwankungen im Bereich +/- 10 auftreten können.

Die Auswahl von "Freigabe für die Schließung von Industrien während des Spiels" sowie von "Freigabe für den Aufbau neuer Industrien während des Spiels" ist nur für den Computer gültig. Als Spieler kann man während des Spiels nur die Industrien bauen, in deren XML dies eingetragen ist. Im Original-Spiel gilt dies für die weiterverarbeitende Industrie (z.B. Raffinerie), aber nicht für die Rohstoffindustrie (z.B. Ölfeld). Der Spieler kann während des Spiels keine Industrien abreißen.

Unternehmens-Optionen

In den "Unternehmens-Optionen" stellt man die Schwierigkeit des Szenarios ein.

Herausforderung

Die Auswahl von "...um das beste Transportunternehmen zu werden." bzw. "um zu den besten 3 Transportunternehmen zu zählen" sind logischerweise nur dann sinnvoll, wenn man mit Konkurrenz spielt. Zusätzlich kann man sich unter Zeitdruck setzen, indem man "...innerhalb folgender Zeit" auf 2-100 Jahre (in 1er Schritten) einstellt. Diese Auswahl kann allein oder in Kombination mit einer der zuvor genannten Optionen getroffen werden. Siehe auch Ziel.

Auswahl Konkurrenz

Hier stellt man die max. Anzahl der konkurrierenden Unternehmen ein (0-14). Die tatsächlich im Spiel vorhandene Anzahl der Unternehmen ist Schwankungen in Form von Insolvenzen und Neu-Gründungen unterworfen. Die Startverzögerung beträgt bis zu 20 Jahre und kann in 1-Monats-Schritten eingestellt werden. Außerdem kann man die bevorzugte Intelligenz, Aggressivität und Konkurrenzfähigkeit der Chefs der gegnerischen Unternehmen auswählen sowie dem eigenen oder den gegnerischen Firmen den Einsatz von Zügen, Bussen, LKWs, Flugzeugen und/oder Schiffen verbieten.

Finanz-Optionen

In den Finanz-Optionen kann man den Start-Kredit sowie die maximale Kredithöhe (bis ca. 4fache Höhe des Start-Kredits) in Abhängigkeit vom gewählten Start-Jahr sowie die Kredit-Zinsen im Rahmen zwischen 5 und 25% einstellen. Im Spiel werden die Zinsen monatlich bezahlt.

Szenario-Optionen

In den "Szenario-Optionen" legt man die abschließenden Einstellungen fest.

Dazu zählt der Name, den man individuell eingeben kann. Über die Szenario-Gruppe legt man fest, wo das Szenario beim Start eines neuen Spiels einsortiert wird, z.B. in der Kategorie "Anfänger", "Experte", etc.

In den "Szenario-Details" können dem Spieler optional zusätzliche Informationen mitgeteilt werden.

Szenario speichern

"Szenario speichern" ist der letzte Schritt auf dem Weg zum eigenen Szenario. Hier ist der unter 4. festgelegte Szenario-Name vorgeinstellt, der natürlich auch geändert werden kann. Durch Klick auf "OK"

wird das Szenario gespeichert, und man wechselt zurück zum Start-Bildschirm des Spiels.

Erstellen eines Szenarios

Objektauswahl

Zunächst erscheint die "Objektauswahl". In diesem Fenster kann man auswählen, welche Objekte später zu Verfügung stehen sollen. Klickt man auf die Schaltfläche "Fortgeschritten", kann man weitere Einträge ändern. Dies ist wichtig, wenn man eigene Fahrzeuge o. ä. einbinden will.

Landschaftseditor

Das nächste Fenster ist der Landschaftseditor. In diesem wählt man das Aussehen der Karte und die Anzahl der Städte und der Industrien.

Man kann dieses Fenster wegklicken, um an der aktuellen Karte mithilfe der Menüs manuell Änderungen vorzunehmen, etwa [Bäume](#) setzen oder Industrien gründen.

Szenario-Optionen

Hier werden schlussendlich die Einstellungen zum Spiel vorgenommen, etwa Anzahl der Konkurrenz|Konkurrenten oder das Ziel.

Speichern

Wenn die vorherigen Schritte final erledigt sind, öffnet sich das Speichern-Fenster.

Hilfsmittel

Es gibt einige Hilfsmittel, um Szenarien zu erstellen, etwa MapGen oder die Hügelformen 5.

Ins neue Wiki übertragen von Lochris