

# **Civilization: Call To Power**

## **Editor-Readme**

### **(Version 1.1)**

-----  
Dieses Editor-Readme ist in drei Abschnitte unterteilt:

- A) Wichtiger Hinweis
  - B) Bekannte Probleme
  - C) Anweisungen und Hinweise zum Gebrauch von Cheat-Modus und Karteneditor
- 

#### **A) Wichtiger Hinweis:**

In der Version 1.1 der Exe-Datei ist ein Editor enthalten. Dieser Editor ersetzt den vorherigen Beta-Editor.

#### **B) Bekannte Probleme**

1. Wir raten dringend davon ab, die Spielverzeichnisse in ...\`ctp\save\games` und ...\`ctp\save\mp` nachträglich über den Windows-Desktop umzubenennen. Änderungen an Verzeichnisnamen, nachdem diese einmal erstellt wurden, können Probleme beim Mehrspieler-Spiel verursachen.
2. Plazieren Sie Feld-Modernisierungen vorsichtig. Es gibt nur eine Methode, um Feld-Modernisierungen zu entfernen: Plazieren Sie eine Stadt oder Einheit auf dem Geländefeld, und lösen Sie sie danach wieder auf.
3. Plaziert man während der Erstellung von Karten Städte oder Einheiten, werden diese Felder auf der Karte sichtbar. Entfernt man die Einheit oder Stadt wieder, bleiben diese Felder dennoch sichtbar. Sie bleiben auch in diesem Zustand, wenn die Karte spielbereit ist. Um dies zu ändern, klicken Sie auf "Sicht", um auf die Sichtweite der vorhandenen Einheiten zurückzusetzen.
4. Es kann zu Problemen kommen, wenn man eine Neuerung gewährt und danach die dafür erforderlichen vorherigen Neuerungen entfernt.
5. Wenn Sie im Cheat-Menü noch Fenster (z. B. Gelände, Stadt einrichten) geöffnet haben und im Optionsmenü Neues Spiel wählen, können Probleme auftreten.
6. Es können Probleme auftreten, wenn man weit wegzoomt und dann Feld-Modernisierungen plaziert.
7. Das Editieren macht folgende Einstellungen im Mehrspieler-Setup unmöglich: Dynamischer Einstieg, Ausschlüsse und Spiele mit Zeitlimit.
8. Setzen Sie keine Startpunkte im Wasser oder Weltraum.
9. Setzen Sie nicht mehr als einen Startpunkt pro Geländefeld.
10. Verwenden Sie den Karten-Editor nicht direkt nach einem Mehrspieler-Spiel. Sie sollten *Civilization: Call to Power* erst neu starten, um dann mit Hilfe des Karten-Editors Ihre eigenen Karten und Szenarien zu erstellen.

### C) Anweisungen und Hinweise zum Gebrauch von Cheat-Modus und Editor

Starten Sie den Editor vom Bildschirm Einzelspieler/Neues Spiel aus mit "Editor starten". Die eingestellten Spieleinstellungen (wie die Anzahl der Zivilisationen, Kartengröße, Schwierigkeit usw.) werden beim Start eines neuen Spiels im Editor-Modus übernommen. Die Punktwertung Ihres aktuellen Spiels oder bereits gespeicherter Spiele wird dadurch nicht beeinträchtigt.

Rufen Sie den Cheat-Modus im Optionsmenü im laufenden Spiel auf. Die Punktwertung für das aktuelle Spiel wird somit ungültig, auf die Punktwertung bereits gespeicherter Spiele hat dies jedoch keine Auswirkung.

Wenn Sie einen gespeicherten Spielstand laden, wird die Punktwertung automatisch fortgeführt, selbst wenn Sie diesen Spielstand mit dem Editor oder dem Cheat-Modus erstellt hatten.

Das Cheat-Menü ist in folgende Abschnitte unterteilt: Welt, Spieler und Speichern

#### **Welt:**

Unter Welt können Sie folgendes verändern:

1. **Schwierigkeit:** Klicken Sie auf den Button, um durch die verschiedenen Schwierigkeitsgrade zu wechseln.
2. **Jahr:** Verändern Sie das Jahr mit Hilfe der Buttons "+" und "-".
3. **Karte verdecken:** Klicken Sie hier, um alle Gebiete der Karte außerhalb der Sichtweite der des Spielers auszublenden.
4. **Umweltverschmutzung:** Stellen Sie den Grad der weltweiten Verschmutzung ein. Der maximale Verschmutzungsgrad entspricht der Verschmutzung, die von allen Spielern in der letzten Runde des Spiels verursacht wurde. Die globale Verschmutzung ist ein historischer Wert, während die Verschmutzung pro Spieler in jeder Runde neu berechnet wird. Im Verschmutzungsfenster wird eine Anzeige eingeblendet. Sie zeigt die einzelnen Verschmutzungsgrade an, bei denen es zu Auswirkungen durch die Verschmutzung kommt. Ein O steht für Ozonloch, ein F für Flutwelle. Eine weitere Anzeige zeigt an, welche Art Umweltkatastrophe als nächstes eintritt und wie viele Runden bis dahin noch vergehen.
5. **Sicht:** Klicken Sie auf diesen Button, um auf die Sichtweite der vorhandenen Einheiten zurückzusetzen.
6. **Karte zeigen:** Die komplette Karte mit allen Spielelementen wird angezeigt, auch sämtliche feindliche Städte, Spezialeinheiten und Feld-Modernisierungen usw.
7. **Startpunkte:** Unter Startpunkte können Sie Flaggen plazieren, die den Startpunkt des Siedlers der jeweiligen Zivilisation auf der von Ihnen erstellten Karte festlegen.

Wählen Sie "Startpunkte n. Spieler", um Flaggen zu plazieren, die die Startpunkte in Reihenfolge der Spieler festlegen. Spieler 1 wird immer an dem Punkt starten, der mit einer 1 gekennzeichnet ist. Die Anzahl der Zivilisationen ist auf die Anzahl der Flaggen beschränkt, die beim Start eines neuen, von Ihnen erstellten Spiels plaziert wurden. Stellen Sie die Option "Zivs. fest/frei" auf "Zivs. frei", um auch

weniger Spieler als die von Ihnen platzierten Flaggen zuzulassen. Mit "Zivs. fest" legen Sie die Spielerzahl auf die Anzahl der von Ihnen platzierten Flaggen fest.

Wählen Sie "Startpunkte nach Ziv.", um Flaggen zu platzieren, die die Startpunkte in Reihenfolge der Zivilisationen festlegen. Römer werden immer an dem Punkt starten, der mit "Römer" gekennzeichnet ist. Die Anzahl der Zivilisationen ist auf die Anzahl der von Ihnen platzierten Flaggen beschränkt.

**Wenn Sie eine selbst erstellte Karte mit Hilfe dieses Features speichern, werden nur die Karte und die Startpunkte gespeichert.** Weitere Informationen wie Neuerungen, Städte, Einheiten, Feld-Modernisierungen, Sichtweite und Diplomatie werden hier nicht gespeichert.

8. **Gelände:** Hier können Sie Geländefelder, Handelswaren und Goodies erstellen. Ändern Sie einzelne Geländefelder, indem Sie sie auswählen, und dann auf die gewünschte Geländeart klicken. Sie können bei mehreren Geländefelder die Geländeart verändern, indem Sie die Karte mit der ausgewählten Geländeart "ausmalen". Bewegen Sie den Cursor mit gedrückter Maustaste über die entsprechenden Felder. Klicken Sie auf ein Geländefeld mit einem Handelsgut, Fluß oder Goodie, wird dieses entfernt/hinzugefügt.

### **Spieler:**

Folgendes können Sie unter Spieler für die gewählte Zivilisation editieren:

(Klicken Sie auf die Buttons "+" und "-", um zwischen den Zivilisationen zu wechseln.)

1. **Neuerungen:** Entfernen/Hinzufügen von Neuerungen der gewählten Zivilisation.
2. **Ziv:** Wählen Sie die Zivilisation und das Geschlecht des gewählten Spielers. Alle schon einem anderen Spieler zugeordneten Zivilisationen sind grau unterlegt, um anzuzeigen, daß sie nicht mehr wählbar sind. Zur Zeit ist die Wahl des Herrschernamens nur für den ersten Spieler möglich. Wenn Sie die Zivilisation ändern, werden zuvor gebaute Städte nicht umbenannt - also wählen Sie zuerst die Zivilisation.
3. **Stadt einrichten:** Wählen Sie zuerst den Spieler aus, bevor Sie eine Stadt einrichten. Wählen Sie dann eine Stadt aus, indem Sie darauf klicken, den Button Nächste Stadt oder den Shortcut für Nächste Stadt verwenden. Bestimmen Sie Größe und Name der Stadt direkt im Fenster Stadt einrichten. Wenn das Fenster Stadt einrichten geöffnet ist, können Sie auch direkt auf die Registerkarte Produktion im Menü wechseln und Sofortkäufe von Einheiten, Modernisierungen und Weltwundern durchführen, ohne Gold dafür auszugeben. Wählen Sie den Spieler im Cheat-Menü aus, bevor Sie die Stadt einrichten. Um in einer Stadt schnell eine ganze Reihe Sofortkäufe abzuwickeln, benutzen Sie die Bauauftragsliste der Stadt und fügen dort die ganze Reihe ein, dann klicken Sie entsprechend oft auf Sofortkauf, um alles zu kaufen. In der Ziv-Übersicht können Sie die Regierungsform der gewählten Zivilisation ändern.
4. **Gold:** Erhöhen Sie die Goldvorräte der gewählten Zivilisation.
5. **Staatliche Battrups:** Fügen Sie der gewählten Zivilisation Staatliche Battrups hinzu.
6. **Feld-Modernisierungen:** Platzieren Sie Feld-Modernisierungen für die gewählte Zivilisation, ohne Staatliche Battrups (SB) dafür aufzuwenden. Klicken Sie auf diesen Button, bevor Sie das Fenster Feld-Modernisierungen öffnen. Die Platzierung der Feld-Modernisierungen unterliegt den normalen Regeln (Voraussetzungen, Ort), sie sind jedoch sofort fertig und kosten keine SB.

7. **Einheit/Stadt:** Plazieren Sie Einheiten und Städte für den gewählten Spieler. Die Stadtliste bietet 20 Stadtgrößen (1-20) zur schnellen Plazierung. Wenn Sie eine Stadt größer als 20 wollen, benutzen Sie dazu das Fenster Stadt einrichten. Stellen Sie "Zulässig" auf "Alle Einheiten", um eine Einheit zu erstellen, für die dem betreffenden Spieler die erforderlichen Neuerungen fehlen. Mit dem Button Auflösen können Städte oder Einheiten aufgelöst werden.

**Als ES-Spiel speichern/Als MS-Spiel speichern:** Speichern Sie Ihr Szenario als Einzel- oder Mehrspieler-Spiel. Beide Formate sind gleich, nur der Speicherplatz ist unterschiedlich. Einzelspieler-Spielstände werden gespeichert unter: \Civ\_Program\CTP\Save\Games\  
Mehrspieler-Spielstände werden gespeichert unter: \Civ\_Program\CTP\Save\MP\.