www.siedler-maps.de

S6 Design WOB

Allgemeines

Beim Design einer Spielkarte für Siedler 6 sind einige grundsätzliche Dinge zu beachten, die sich aus den nominellen Anforderungen des Kartendesigns ergeben und so auch in den Tutorials der einzelnen Editorbestandteile des Herstellers zu finden sind.

Um einen gewissen Mindeststandard für Spielkarten einzuhalten werden alle eingesandten Karten seit dem 1. Februar 2008 auf diese Bedingungen hin geprüft. Nachfolgend haben wir die Schritte einer solchen Prüfung aufgelistet. Jeder Designer sollte seine Karte dahingehend selber kritisch betrachten, bevor er das Ergebnis seiner Arbeit der Community vorlegt.

Die Prüfungsliste

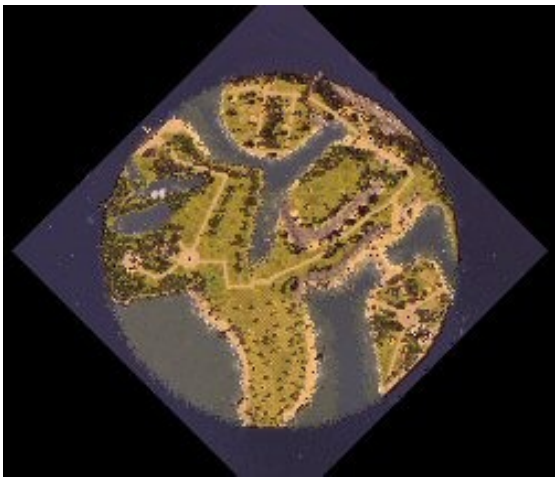
1.) Sind die Wasserflächen korrekt texturiert ?

Gewässer der Karte, die eindeutig als Fluss oder kleines Gewässer zu betrachten sind, dürfen nicht mit einer Texturgruppe des Typs Ozean belegt sein. Bei fließenden Gewässern ist eine Fließrichtung anzulegen. Es sind grundsätzlich die Texturen der jeweiligen Klimazone zu verwenden, außer bei ausdrücklichem Erfordernis durch die Spielidee.

2.) Wurde die Option Kartenberenzung aus dem Helper Menü ausgeführt.

Bei der Kartenerstellung kann man leicht über den später sichtbaren Bereich hinaus geraten. Um Probleme mit der Wegfindungsroutine des Spiels zu verhindern und um unnötigen Speicherplatz zu sparen muss diese Option ausgeführt werden. Zu beachten ist, dass Entitäten für Skript- oder Questabläufe, die am Kartenrand platziert werden müssen, auch vorhanden beleiben bzw. neu gesetzt werden müssen.

Falsch



Richtig

3.) Sind vorhandene Klippen korrekt platziert?

Das sogenannte „Löcherproblem" ist bekannt, hier muss so sauber wie möglich gearbeitet werden, d.h. bei 30 gesetzten Klippenelement dürfen nicht mehr als 5 solcher Löcher vorhanden sein, die Löcher müssen gedeckt werden, soweit dies möglich ist. Weiterhin ist darauf zu achten, das Klippen ihrer Funktion als blockierende Kartenelemente gerecht werden und keine „Schlupflöcher" für Spielfiguren bieten.

4.) Sind die vorhandenen Soundentitäten korrekt platziert?

Neben der Menge der Einheiten wird geprüft, ob sich die sachlich richtigen Soundelemente an den entsprechenden Stellen befinden. Von der Menge her sind bei einer 400er Karte 12 Soundelemente völlig ausreichend, es sei denn es ergeben sich zwingende Gründe für mehr Elemente. (viele Wasserfälle, sehr gewundene Flussläufe)

5.) Sind die Ressourcen sachlich richtig platziert?

Alle Ressourcen unterliegen bestimmten Bedingungen für deren Abbau oder deren Ausbeutung. Es wird geprüft ob der Spieler alle Ressourcen erreichen kann – unabhängig vom Gameplay, ob also der Spieler diese Ressource überhaupt je abbauen wird oder kann. Die Fischressource muss korrekt abbaubar sein, d.h. der Fischer muss sein Fanggerät im Wasser platzieren können. Dies trifft auch auf den Jäger zu, dessen Ressourcen nicht in unzugänglichen bzw. zu dichten Waldgebieten liegen dürfen.

Falsch

Richtig

6.) Sind alle Kartengebiete zu erreichen?

Sind alle Territorien der Karte für den Spieler zu erreichen? - ebenfalls unabhängig vom Gameplay, – ob also der Spieler diese Territorien überhaupt je erreichen wird oder soll. Dies trifft natürlich nicht auf Gebiete zu, die lediglich zur Dekoration dienen, wie zum Beispiel kleine Inseln, jedoch auch auf Gebiete, die im Zuge des Spiels anderen Parteien gehören..

7.) Sind alle Territorien sauber gezeichnet?

Der bei schlecht aufgeführten Territoriumsgrenzen auf der Karte erscheinende „Nebel des Krieges" rührt nicht immer nur von der TerritoriumsID 0 her, sondern auch von während des Designprozesses veränderten Territoriumsgrenzen. Im Menü Ansicht lässt sich inklusive des Terrains und des Wasser alles deaktivieren, um die Karte bei aktiviertem Raster auf solche Löcher oder falsche Farbzuordnungen hin zu überprüfen.

8.) Sind alle Territorien mit gleicher ID verbunden?

Das erstellen von verschiedenen Territorien mit gleicher ID ist nicht vorgesehen und kann zu Problemen führen. Territorien gleicher ID müssen immer eine Fläche bilden.

9.) Sind die Quests logisch verbunden?

Die angelegten Quests werden mittels des vom Hersteller empfohlenen Programms GraphViz auf eine logische Reihenfolge und auf offensichtliche Verbindungsfehler oder rein sachliche Fehler hin geprüft.

10.) Sind vorhandene Skriptstrukturen korrekt formuliert und ggf. in die Quests eingebunden?

Bis zum Patch 1.4. wird in der Standardversion des Questsystems eine Reihe von Effekten gemäß dem Skriptutorial des Herstellers mit Skriptbefehlen gesteuert.(z.B. Handelsoptionen) Es wird geprüft ob hier alles korrekt und sachlich richtig ist und ob – falls erforderlich – die Verbindung zum Editor internen Questsystem korrekt erfolgt.

11.) Korrespondieren die Quests mit den Einstellungen des Kartenassistenten?

Die Einstellungen des Kartenassistenten besonders hinsichtlich der Diplomatieoptionen werden mit den angelegten Quests zu Diplomatieänderungen abgeglichen. Dazu wird das Skripting mit den Handelsoptionen gegen geprüft, ebenso die evt. angelegten Kampfoptionen.

12.) Sind alle Parteien und Territorien des Spiels benannt?

Alle im Kartenassistenten für das Spiel vorgesehenen Parteien müssen benannt sein, ebenso alle im Spiel angelegten Territorien.

13.) Sonderzeichen / Umlaute

Es dürfen bei den Questnamen, Skriptnamen und im Feld Beschreibung der Questeditors keine Umlaute verwendet werden!

Abschluss

Alle genannten Punkte sind vom Kartendesigner selbst mit den vom Spielehersteller gelieferten Programmen, der Visualisierungssoftware GraphViz und anhand der Tutorials ohne Probleme auszuführen.
Sind mehrere der aufgeführten Punkte nach der Prüfung als nicht eingehalten einzustufen wird die Karte mindestens dem Betastatus zugeordnet mit einer entsprechenden Information an den Kartenbauer.
Ist die Anzahl der fehlerhaften Elemente gemäß dieser Liste sehr hoch oder ist die Karte sogar nicht spielbar, wird sie entfernt. Je nach Anzahl und Umfang der Fehler werden diese dem Designer mitgeteilt.

Optische Gesichtspunkte, Gameplay oder Spielidee gehören nicht zu den Bewertungskriterien, dies ist Sache des Kartenentwicklers und wird letztlich von der Community beurteilt.

Fragen nach Lösungen oder Vorgehensweisen, auch und gerade zu Problemen bei Queststrukturen oder Skriptproblemen werden von vielen Communitymitgliedern auf der WebSite http://www.siedler-games.de oder http://forums-de.ubi.com/eve/forums beantwortet.

Die Betreiber der WebSite www.siedler-maps.de
Der Moderator