

Dokumentation zum

# Sternenschiff Catan Editor

**Version: 1.0**

Letzte Änderung: 26-NOV-2003

## Inhaltsverzeichnis

Impressum.....	3
Wichtige Hinweise.....	3
Systemvoraussetzungen.....	3
Starten des Editors.....	4
Bedienung.....	4
Missionen.....	4
Spieleinstellungen.....	5
Stapelaufbau.....	5
Abenteuerstapel.....	6
Zentren.....	6
Reservestapel.....	6
Sektorenstapel.....	6
Start/Siegpunkte.....	7
Starten von eigenen Missionen im Spiel.....	7

## Impressum

Kein Teil des Inhalts, ob teilweise oder vollständig, darf kopiert, realisiert, programmiert, produziert, gesendet, in eine andere Sprache übersetzt oder übertragen werden ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von drei partner.

Software, Idee, Konzept, Text, Grafik und Namen sind durch internationales Copyright © geschützt. Dieses Produkt ist durch die allgemein für Computersoftware geltenden Urheberrechtsgesetze geschützt. Sie dürfen die Software nicht kopieren. drei partner hat zu diesem Produkt keine Vermietungsrechte vergeben.

© 2002-2003 drei partner, [www.dreipartner.de](http://www.dreipartner.de)

© 2002-2003 Catan GmbH, [www.catan.com](http://www.catan.com), [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)

© 2003 Take 2 Interactive GmbH, [www.take2.de](http://www.take2.de)

Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.

Die Brettspielvorlage ist im Kosmos Verlag erschienen.

Copyright notice: Windows ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation, Pentium ist eine eingetragene Marke der Intel Corporation. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

## Wichtige Hinweise

Der Editor schreibt die Missionsscripte beim speichern in den Ordner "missions". Dort finden Sie auch die Beispielscripte. Die Missionen bestehen jeweils aus mehreren Dateien. Alle Missionen, die mit dem Editor erstellt werden benutzen als Grundlage die Datei "complete\_cardlist.lua", welche die verfügbaren Karten definiert. Jede Mission hat eine eigene Definitionsdatei ("mission\_21.lua" bis "mission\_48.lua"), in der die Grundeinstellungen, sowie die Verweise auf die anderen benötigten Scripte gespeichert sind. Darüber hinaus verfügt jede Mission noch über eine "\*\_cardreg.lua" und eine "\*\_setting.lua" Datei. (Die Sternchen "\*" stehen dabei für den Missionsnamen, den Sie im Editor angegeben haben. Zum Beispiel "test\_cardreg.lua" und "test\_setting.lua" für die Mission "test")

Diese Dateien können Sie einem anderen Spieler schicken, damit Sie z.B. gegen ihn im Mehrspielermodus antreten können.

Um das volle potenzial des Scriptsystems in Sternenschiff Catan ausschöpfen zu können, empfehlen wir auch das Script-Handbuch zu lesen. Damit sind dann auch komplexere Missionen und Aufgaben möglich. Allerdings ist dazu auch etwas Handarbeit nötig, da für einige der komplexeren Möglichkeiten die Scripte mit einem Texteditor editiert werden müssen. Dann können Sie aber mit ein wenig Übung komplexere Missionen und sogar komplette eigene Kartensets entwerfen. Die zum Editor mitgelieferten Beispielscripte geben schon einen recht detaillierten Einblick in das System, da sie auf den Originalscripten basieren, die wir bei der Entwicklung erstellt haben.

Wir wünschen viel Spass beim basteln, müssen aber auch darauf hinweisen, dass für diesen Editor kein Kundendienst zur Verfügung steht. Bitte haben Sie hierfür Verständnis.

## **Systemvoraussetzungen**

IBM PC und 100% kompatibel,

Microsoft ® Windows XP, Windows ME, Windows 2000, Windows 98 2<sup>nd</sup> Edition.

Intel Pentium II 600 Mhz oder höher, AT Tastatur, Microsoft kompatible Maus

128 MB RAM (Windows 98, ME), 256 MB RAM Hauptspeicher (Windows XP, 2000)

Microsoft ® DirectX® 8.1 kompatible 32MB 3D-Grafikkarte.

CD-ROM Laufwerk, 4x Speed, 15 MB Festplattenkapazität

## Starten des Editors

Nachdem Sie den Editor per Update erhalten haben befindet sich eine Datei "editor.exe" im Sternenschiff Verzeichnis. Sie können nun den Editor per Doppelklick auf diese Datei starten. Der Editor läuft mit einer Bildschirmauflösung von 1024x768 Pixeln.

## Bedienung

Der Editor ist in verschiedene Bereiche unterteilt, zwischen denen mit den Schaltflächen am oberen Bildschirmrand umgeschaltet werden kann. Nach dem Start des Programms sehen Sie die Seite "Missionen".

## Missionen

Hier werden die Grundeinstellungen für die Mission vorgenommen, die gerade editiert wird. Auf dieser Seite wird darüber hinaus noch der Zusammenhalt mehrerer Missionen zu einer Kampagne definiert.

Folgende Einstellungen können hier geändert werden:

- Missions Keyname / Kampagnen Keyname:

Diese Kombination gibt an, welche Mission in welcher benutzerdefinierten Kampagne Sie editieren. Es können bis zu 3 Kampagnen mit jeweils bis zu 8 Missionen erstellt werden. Dabei ist zu beachten, dass in jeder Kampagne die erste Mission vorhanden sein muss, um diese gegen den Computer spielen zu können. Für Mehrspieler- und Hot-Seat Partien ist dies nicht erforderlich.

- Missionsname

Dieser Name wird im Spiel als Missionsname angezeigt. Ausserdem wird dieser Name zum Laden und Speichern von Missionen im Editor verwendet.

- Missionsbeschreibung

Hier können Sie eine Beschreibung der Mission eingeben und ggf. auf besondere Regeln hinweisen.

- Designer

Geben Sie hier Ihren Namen oder Pseudonym ein, damit jeder sofort weiss, dass diese neue Mission von Ihnen gemacht wurde. Das Feld hat nur informativen Charakter und wird vom Spiel nicht verarbeitet.

- Siegpunkte für Sieg

Diese Anzahl an Kampagnenpunkten wird dem Spieler angerechnet, wenn er diese Mission gewonnen hat.

- Kampagnensiegpunkte

Gibt die Anzahl der Kampagnenpunkte an, die zum gewinnen der gesamten Kampagne erforderlich sind.

- Siegbedingung

Diese Einstellung beeinflusst die Strategie des Computergegners. Stellen Sie hier ein, welche Strategie am besten zum erfüllen der Siegbedingungen führt.

## **Spieleinstellungen**

Hier können Sie verschiedene Starteinstellungen für die Mission vornehmen. Bei Spielen gegen den Computer ist immer "Spieler 1" der menschliche Spieler und "Spieler 2" wird vom Computer übernommen.

### Folgende allgemeine Einstellungen sind möglich:

- Ausliegende Abenteuerkarten

Die Anzahl der gleichzeitig verfügbaren Abenteuerkarten. Hier sind Werte zwischen 1 und 3 zulässig.

- Anzahl der Startzentren

Gibt die Anzahl der Zentren an, die ein Spieler zu Beginn einer Mission frei wählen kann. Mögliche Werte sind von 0 bis 6.

- Name des Computergegners

Wählen Sie hier ein Profil für den Computergegner aus. Jeder Computergegner verfolgt eine etwas andere Strategie um zum Ziel zu kommen. Die Vorlieben und Abneigungen der einzelnen Charaktere entnehmen Sie dem Sternenschiff Catan Handbuch.

### Die restlichen Eigenschaften sind für jeden Spieler getrennt einstellbar:

- Astro

Die Menge Geld, mit der jeder Spieler die Mission startet.

- Aktionen

Die Anzahl der Anfangs verfügbaren und maximalen Aktionen, die ein Spieler je Runde während seines Fluges ausführen kann.

- Antriebe und Kanonen

Stellen Sie hier ein, mit wievielen Antrieben und Kanonen der jeweilige Spieler die Mission beginnen soll.

- Kolonie und Handelsschiffe

Standardmässig startet jeder Spieler mit einem Kolonie- und einem Handelsschiff. Diese Werte lassen sich hier verändern. Maximal sind jedoch zwei Schiffe möglich.

- Ressourcen (Erz, Treibstoff, Nahrung, Carbon, Handelsware und Wissen)

Zu Missionsbeginn können Sie mit diesen Einstellungen schon bestimmte Waren in die Lager der Spieler packen.

## Stapelaufbau

Dies ist der umfangreichster Teil des Editors. Um die Listen und Einstellungen thematisch anzuordnen wurde der Bereich auf fünf Seiten verteilt. Umschalten können Sie die einzelnen Seiten mit der zweiten Reihe an Schaltflächen am oberen Bildschirmrand.

### Abenteuerstapel

Auf dieser Seite werden die Abenteuerstapel mit den Aufgaben zusammengestellt, die in dieser Mission zu lösen sind. Es gibt vier Abenteuerstapel, die im Spiel nacheinander benutzt werden. Sobald ein Stapel keine Aufgaben mehr enthält, wird vom nächsten Stapel gezogen.

Jeder der Stapel kann für sich gemischt werden oder genau in der Reihenfolge gezogen werden, die im Editor angegeben wird. Dazu dienen die Schaltflächen mit der Bezeichnung "Mischen".

Im rechten Bereich der Seite sehen Sie eine Liste aller verfügbaren Aufgabenkarten. Hier können Sie nun die Karten auswählen, die in der Mission vorkommen sollen und mit dem "+" Schaltern unter den vier Stapeln können Sie die ausgewählte Karte einem Stapel zuordnen.

Um eine Karte aus einem Aufgabenstapel zu entfernen, wählen Sie sie aus und drücken Sie auf den "-" Schalter unter dem Stapel.

Rechts unten sehen Sie noch ein Informationsfenster, in dem Details zu einer Karte angezeigt werden, sobald eine ausgewählt wurde.

### Zentren

Die in der Mission vorkommenden Zentren können hier eingestellt werden. Sie sehen rechts eine Liste der Zentren und in der linken Liste können nun Zentren zur Mission hinzugefügt werden. (Schaltfläche "+")

Mit der Schaltfläche "-" kann auch hier wieder ein gewähltes Zentrum entfernt werden.

Im Spiel können dann nur die Zentren gewählt und gebaut werden, die Sie in der linken Liste hinzugefügt haben. Auf die Anzahl der "Bauplätze" für Zentren auf dem Schiff hat das keinen Einfluss.

### Reservestapel

Wann immer im Spiel eine Karte aus einem der Sektoren genommen wird - durch den Bau einer Kolonie, das Besiegen eines Piraten oder das Gründen einer Handelsstation - muss diese Lücke im Stapel wieder aufgefüllt werden. Die sogenannten Reservestapel enthalten die Karten, die dazu zur Verfügung stehen.

Ähnlich den vier Aufgabenstapeln werden auch hier die Karten vom jeweils nächsten Stapel verwendet, sobald einer der Reservestapel leer ist.

Die Bedienung dieser Seite ist identisch mit den Abenteuerstapeln (s.o.)

## Sektorenstapel

Auf dieser Seite werden die vier Sektorenstapel gefüllt. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten und Kombinationen.

Sie sehen auf der linken Seite vier Listen, die für die vier Sektoren des Spiels stehen. Dort können Karten vorbelegt werden, die für die Mission immer im selben Stapel sein sollen. In der Mitte ist die Liste der zu verteilenden Karten und rechts sind alle übrigen Karten gelistet, die nicht in der Mission vorkommen.

Die vier Sektoren können nur von der mittleren Liste aus gefüllt werden. Deshalb beginnen Sie damit, die Karten, die im Spiel vorkommen sollen von der rechten in die mittlere Liste zu verschieben. Dazu wählen Sie rechts eine Karte aus und drücken unter der mittleren Liste auf die Schaltfläche "+". Mit "-" können Sie ausgewählte Karten wieder aus dem Spiel nehmen.

Wenn alle Karten zu Missionsbeginn beliebig auf die vier Sektoren verteilt werden sollen, dann wählen Sie noch "Mischen" aus und sind damit fertig in diesem Bereich.

Sie haben aber auch die Möglichkeit, bestimmte Karten in den vier Sektoren fest zu verteilen. Diese Karten sind dann immer im gleichen Sektor. Dazu markieren Sie die jeweilige Karte in der mittleren Liste und drücken unter einem der vier Sektorenstapel auf die Schaltfläche "+".

Die Schalter "Nie Mischen" über den vier Sektoren können Sie benutzen, um eine vordefinierte Reihenfolge der Karten eines Sektors zu garantieren. Wenn dieser Schalter aktiv ist, fliegen Sie während der Mission die Planeten immer in der selben Reihenfolge an.

## Start/Siegpunkte

Diese letzte Seite im Bereich "Stapelaufbau" bestimmt die Start- und Siegbedingungen der Mission. Wählen Sie mit dem Schalter "Startkolonien an Anfang vorhanden", ob jeder Spieler mit einer Startkolonie beginnen soll.

Die Sonderkarten "Held der Völker" und "Freund der Völker" geben normalerweise einen Siegpunkt. Mit den beiden Einstellungen auf dieser Seite kann man das jeweils abschalten.

Zum Schluß können je Spieler noch bis zu zwei Siegbedingungen ausgewählt werden.

Folgende Siegbedingungen sind möglich:

- Siegpunkte

Geben Sie die Anzahl der Siegpunkte an, die ein Spieler zum Sieg benötigt.

- Astro

Geben Sie an, wieviel Astro ein Spieler zum Sieg benötigt.

- die meisten Siegpunkte in Runde

Der Spieler gewinnt, wenn er in der angegebenen Runde über die meisten Siegpunkte verfügt.



- die meisten Astro in Runde

Der Spieler gewinnt, wenn er in der angegebenen Runde über die meisten Astro verfügt.

- Runde

Das Spiel endet in der angegebenen Runde. Spieler 1 gewinnt, Spieler 2 verliert.

## **Starten von eigenen Missionen im Spiel**

Missionen, die im Editor erstellt wurden, erscheinen automatisch im Spiel in den Auswahllisten bei Spielstart. Wie bereits erwähnt, erscheinen nur solche Kampagnen & Missionen in der Auswahlliste "Gegen den Computer", bei denen die erste Mission der gewählten Kampagne existiert. Um eine Mission gegen einen anderen Spieler über das Netzwerk oder Internet spielen zu können, muss die Mission auf beiden Computern vorhanden sein.

▪

Sternenschiff Catan setzt folgende Technologien für die Scripte ein:

Lua - An Extensible Extension Language

Copyright (C) 2002 Tecgraf, PUC-Rio. All rights reserved.

Homepage: <http://www.lua.org>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.