

## In 16 Schritten zum Spieldesigner

# Dark Reign Level-Editor



Auf unserer  
CD 2 finden Sie  
den fertigen  
Beispiel-Level

**Dark Reigns Level-Editor ist ein mächtiges Werkzeug. Wie man damit umgeht, zeigt Magnus Kalkuhl Ihnen auf diesen Seiten.**

**M**it dem beigefügten »Konstruktions-Kit« geht der Aufbau eigener Dark Reign-Level recht flott von der Hand. Trotzdem sollte man einige Regeln und Design-Kniffe beachten, um spannende Missionen zu erzeugen. Auf den folgenden Seiten zeigen wir anhand einer Beispielmision Schritt für Schritt, wie man in kürzester Zeit ein ansprechendes Szenario für Dark Reign aufbaut.

Die pedantische Aufzählung jeder Koordinate haben wir uns und Ihnen erspart – schließlich sollen Sie beim Nachbauen auch Spaß haben. Wenn Sie es sich besonders einfach machen wollen: Den Beispiel-Level finden Sie auch auf unserer diesmaligen CD 2.



Unser Erstlingswerk heißt **2test**.

## Das Datei-Menü

Neue  
**LANDSCHAFT**  
erstellen

**SCHRITT 1:** Als erstes legen wir die Art unseres Abenteuers fest. Im Punkt »Szenariotyp« entscheiden wir uns für »Mehrspieler-Einsätze«. Anschließend drücken Sie den »Erstellen«-Knopf. Der Editor fordert nun Name und Größe der Mission. Wählen Sie also eine klangvolle Bezeichnung. Bei Multiplayer-Leveln ist es sinnvoll, vor den eigentlichen Namen die Zahl der Mitspieler zu stellen (zum Beispiel »2test«). Stellen Sie als Feldgröße 100 x 100 ein.

**HÖHEN**  
festlegen

**SCHRITT 2:** Vor sich sehen Sie nun eine karge, ebene Fläche. Um unterschiedliche Höhen hineinzubringen, wählt man unter »Kartenoptionen« den »Zufällig«-Befehl. Dieser generiert aus den Parametern »Saat«, »Gefüge« und »Wasserpegel« eine Grundlandschaft. Um bei unserem Beispiellevel zu bleiben, sollten Sie natürlich die gleichen Einstellungen wie



Stellen Sie die hier abgebildeten **Parameter** ein.

**BODEN-  
BESCHAF-  
FENHEIT**  
bestimmen

wir wählen: Setzen Sie die Saat auf 22, das Gefüge auf Maximum und den Wasserpegel auf 2.

**SCHRITT 3:** Klicken Sie nun in der oberen Bildschirmleiste das Berg-Symbol an, um zum Geländemenü zu kommen. Hier dürfen Sie nach Herzenslust die Bodenbeschaffenheit des Beispiel-Levels festlegen. Denken Sie aber stets daran: Was auch immer Sie einer Spielpartei an landschaftlichen Vor- und Nachteilen zukommen lassen, muß auch für die andere Gruppe gelten – sonst wird's unfair.

**MASKE** und  
**Pinselfgröße**  
einstellen

**SCHRITT 4:** Die vier verschiedenen Masken legen die Form der Pinselfläche fest (scharfkantig bis »ausgefranst«), deren Größe wiederum im danebenliegenden Menü eingestellt wird. Ein Klick auf »Pinself« wechselt den Zeichenmodus in »Spraydose« (und umgekehrt). Letztere eignet sich in Kombination mit einer großen Zeichenfläche hervorragend für weitläufige, natürlich aussehende Gebiete.

**LAND-  
SCHAFTS-  
HÖHE** be-  
stimmen

**SCHRITT 5:** Der Bereich »Höhe« ist eigentlich selbstklärend. Wenn es aber nicht unbedingt sein muß, sollten Sie bei »Zeichnen« den Punkt »Höhe« deaktivieren.



Beim Zeichnen **großer Flächen** empfiehlt sich eine möglichst hohe Zoom-Stufe.

**BODEN**  
verändern

tivieren – die haben wir schließlich schon mit dem Kartengenerator festgelegt.

**SCHRITT 6:** Im Punkt »Gelände« haben Sie die Wahl zwischen den drei Landschaftstypen, die zwar unter-

schiedlich aussehen, ansonsten aber keinen Einfluß auf den Spielverlauf haben. Bei »Anordnung« wählen Sie zwischen 16 verschiedenen Bodentypen, die durch den darunterliegenden Regler noch optisch verändert werden. Abschließend sei gesagt, daß Masse nicht alles ist. Anstatt durch möglichst viele Bodenarten ein buntes Chaos zu schaffen, konzentriert sich der erfahrene Leveldesigner auf den Einsatz weniger, aber sinnvoll eingesetzter Elemente.



Bevor die ersten Truppen das Spielfeld betreten, müssen die **Seitenverhältnisse** festgelegt sein.

## Das Spieloptionen-Menü

### SPIEL- PARTEIEN festlegen

**SCHRITT 7:** Über die taschenrechnerartige Fläche rechts unten wählt man die jeweils aktuelle Partei aus. »1« ist hierbei der Spieler, »2« üblicherweise der

Computergegner. »M« steht für zivile Einheiten, die wir aber nicht einsetzen werden. Legen Sie nun folgende Werte für Spieler 1 fest: »Freiheitskorps«, 15.000 Geldeinheiten und Startposition ganz im Nordosten. Der Computergegner erhält ebenfalls 15.000 Startpunkte, vertritt aber das »Imperium« und be-

ginnt unten im Südosten. Wer's spannender mag, spendiert dem Imperium einen höheren Betrag.

**SCHRITT 8:** Ohne Soldaten keine Schlacht – daher wählen wir nun den Menüpunkt »Einheit hinzufügen« aus. Sie sehen eine Übersicht aller verfügbaren Truppen. Wieder bekommt man es mit der taschenrechnerähnlichen Schaltfläche zu tun. Als erstes setzen Sie ihre eigenen Soldaten aufs Feld. Rechts oben platzieren Sie drei eigene Konstruktionseinheiten und zwei Infanteristen. Rechts unten gehören

**Frischwasser- und Taelonfelder** sollten stets gerecht, aber auch konfrontationsfördernd in die Landschaft gesetzt werden.

### RESSOURCEN verteilen

**SCHRITT 9:** Wählen Sie die Gebäude der Zivilisten (»M«). In jede Kartenecke setzen wir eine Frischwasserquelle. Je ein Taelonfeld wird direkt neben die Basis jeder Partei platziert, zwei weitere kommen in mittlerer Höhe ganz nach links.



Achtung: Sämtliche **Soldaten** und **Objekte** können nur bei Vergrößerungsstufe »1« platziert werden.

### TRUPPEN aufstellen



### BÄUME pflanzen



»Pflanzen« Sie einen ganzen **Wald** um den See.

### LAND- SCHAFT verschönern



**Pfade** setzt man wie im Hauptprogramm.

### PFAD anlegen

### PFAD zuweisen

festlegen. Nehmen Sie hierzu einen der eigenen Fußsoldaten (müßte oben rechts stehen) ins Visier. Setzen Sie nun vier Wegpunkte, und aktivieren Sie das »Kreis«-Symbol.

**SCHRITT 13:** Dann markieren Sie per Mausklick den Soldaten und klicken auf »Weg den Einheiten zuweisen«. Ist alles richtig gemacht, wird nun bei jedem Klick auf diese Einheit der zu laufende Weg angezeigt. Die gleiche Prozedur lassen Sie den gegnerischen Wächter durchlaufen.



Die **Befehlsvergabe** kennen Sie schon aus dem eigentlichen Spiel.

**SCHRITT 10:** Die sogenannten »Überlagerungen« verfeinern nicht nur das Landschaftsbild, sondern haben auch einen praktischen Nutzen: So bieten Bäume und Felsen eine gute Tarnung beim Anschleichen an den Feind. Setzen Sie die Pinselgröße auf »5«, um darauf einen dichten Wald um die Seenlandschaft zu ziehen. Achten Sie darauf, dabei keine Ressourcenfelder zu verdecken oder gar Bäume mitten ins Wasser zu pflanzen.

**SCHRITT 11:** Je nach Belieben dürfen auch ein paar Felswälle, Krater und andere Objekte eingefügt werden – wie immer aber daran denken, keine der beiden Parteien zu benachteiligen.

## Im Pfadmenü

**SCHRITT 12:** Das Anlegen von Pfaden ist Ihnen sicherlich schon aus dem eigentlichen Spiel bekannt. Auch beim Level-Bauen lassen sich Bewegungsmuster für Truppen

## Befehle und Konfigurationen

### EINHEITEN- VERHALTEN bestimmen

**SCHRITT 14:** Auch die Befehlsvergabe dürfte Ihnen nicht neu sein. Klicken Sie Ihren Soldaten an, und weisen Sie ihm das Kommando »Aufklären« zu. Gleiches gilt für den gegnerischen Wächter.



## Endbedingungen und Status-Menü

**ENDBEDINGUNGEN**  
auswählen

**SCHRITT 15:** Unser Beispiel-Level ist nicht für eine komplexe Mission ausgelegt. Deshalb bleibt es bei der bereits voreingestellten »Vernichte den Gegner«-Siegbedingung.

**RESSOURCEN**  
verteilen

**SCHRITT 16:** Im Menü »Status« schließlich bekommen Sie noch einmal eine Gesamtübersicht. Verfügt eine Partei über wesentlich mehr Startressourcen als der Gegner? Haben Sie vergessen, Ihre Startposition anzugeben? Diese und andere nützliche Hinweise helfen, Ihren Level zu vervollkommen.

Zusammenfassung:		
	Spieler	Gesamt
Einheiten:	5	10
Gebäude:	0	8
Wert ("000"):	12	130.4
Überlagerungen:		1415
Wasser:		4
Taelon:		4

Ungefähr so sollte Ihre **Karte** aussehen.

## Tips für Fortgeschrittene

**Ausgleichende KRÄFTE**

**TIP 1:** Die wichtigste Regel lautet »Ausgeglichenheit der Seiten beachten«. Die einfachste Möglichkeit, dieses Prinzip umzusetzen, verwenden wir auch in unserem »Heimbaulevel«: Beide Parteien verfügen über die gleichen Truppen. Alle taktisch wichtigen Elemente (Frischwasserquellen, Wälder) sind auf beiden Seiten möglichst gleich verteilt. Die Seite der gegnerischen Partei sollte also in etwa einem Spiegelbild der eigenen Spielhälfte gleichen.

**RETTUNGS-SZENARIOS**  
erstellen

**TIP 2:** Endlich ist es soweit: Der Level steht, die Gegner fallen, und langsam wächst in Ihnen der Wunsch nach mehr. Möglichkeiten, ein Szenario aufzupeppen, gibt es viele: Wie wäre es zum Beispiel mit einer Truppe von Konstruktionsrobotern, die auf einer Insel festsitzen? Nur mit ein paar Soldaten und einem Transporter bewaffnet müßten Sie nun die wertvollen Maschinchen retten, um überhaupt eine Basis errichten zu können.

**ZIVILISTEN**  
einbinden

**TIP 3:** Auch der gezielte Einsatz von Zivilisten erlaubt allerlei Abwechslung: Flugs eine bewaffnete Horde wütender Bürger im Wald versteckt und warten, welcher Spieler zuerst in die Falle tappt.

**GEISTER-STADT**  
bauen

**TIP 4:** Die Köder (Gebäude ohne Funktion) bieten für Leveldesigner zahlreiche Möglichkeiten. Denkbar wäre zum Beispiel ein Szenario, dessen Schauplatz eine riesige Geisterstadt (Köder beider Parteien) ist. Hier zeichnet sich der Kenner aus, wenn er nach ein paar Spielminuten noch weiß, welches Haus denn eigentlich ihm gehört.

**Die totale ÜBERWACHUNG**

**TIP 5:** Der Einsatz von Kameratürmen wird zur wahren Freude, wenn beide Parteien lediglich eine Energiestation, Soldaten und Kampffahrzeuge, aber keine Konstruktionsroboter besitzen. Mit jedem Verlust einer Überwachungsstation »erblindet« der betroffene Spieler immer mehr.

**Hinein ins GETÜMMEL**

**TIP 6:** Der übliche Spielablauf besteht aus Gebäude bauen, warten, Gebäude bauen, warten und so weiter. Wem das zu langweilig ist, der setzt die Parteien

**Viele INSELN**  
setzen



**Insellandschaften** fordern besonders die Konstruktionsroboter.

einfach mitten in ein wütendes Gefecht mit vielen Truppen. Wohl dem, der hier die Übersicht behält.

**TIP 7:** Probieren Sie ein Mikronesien-Szenario. Lassen Sie jede Gruppe auf einer eigenen, kleinen Insel beginnen. In der Seemitte könnte dann eine großes

Landstück, reichlich garniert mit Frischwasserfeldern, zum Wettrennen einladen. Der Einsatz von zahlreichen Brücken ist hier obligatorisch.

**TIP 8:** Große Spielfelder, auf denen die Truppen sich verlaufen, sind meist gähnend langweilig – und nichts ist schlimmer

**WENIGER IST**  
manchmal **MEHR**

als das. Also nur Mut zum »Bonsai«-Design. Mit diesem kleinen Trick konzentrieren Sie die Action auf engsten Raum. Ein Spielfeld muß auch keineswegs immer nur quadratisch sein: Breite Spielfelder, die dafür nicht sehr hoch sind, fördern Konfrontationen und heftige Gefechte an der »Front«.

**BERGBAU**  
betreiben

**TIP 9:** Gerade taktisch wichtige Stellen werden nochmal so interessant, wenn sie nur über einen einzigen Zugang zu erreichen sind. Ideal dafür sind Bergketten, die einen Canyon bilden. Völlig verrückt wird es, wenn Sie das Spielfeld mit Gebirgen zum steinernen Irrgarten machen.

**Der DRITTE Mann**

**TIP 10:** Ein 2-Spieler-Level mit drei Parteien? Kein Problem: Spieler 1 und 2 verfügen über ein paar Konstruktionsroboter, der dritte Teilnehmer hat zwar keine eigenen Truppen auf dem Spielfeld – dafür aber eine Armada von Geschützstationen. Sind diese auch noch genau zwischen den beiden anderen Streithähnen platziert, wird's spannend. Wer will schon als erster seine wertvollen Truppen opfern?

**Mäßigen COMPUTER-IQ** berücksichtigen

**TIP 11:** Der Computer ist zwar ein harter Gegner, manchmal »übersieht« er aber offensichtlich zum Sieg führende Strategien. Ein Beispiel gefällig? In der Kartenmitte befinden sich, von beiden Parteien gleich weit entfernt, mehrere wertvolle



Der Lohn der Mühen: Endlich dürfen Sie Ihr »Geheimwissen« gegen den **Computergegner** einsetzen.

Frishwasser-Vorkommen. Während zwei menschliche Gegenspieler nun alles daransetzen würden, als erster bei diesem Gebiet ein Hauptquartier und Wasserexportstationen zu errichten, bleibt »Mr. Chip« lieber bescheiden in seiner Ecke sitzen. **MD**