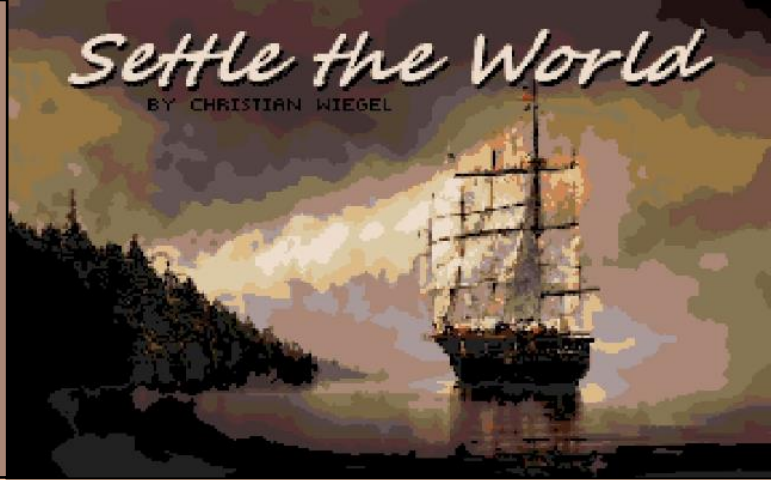


Settle the World

Schnellstart Anleitung

<https://theotheoderich.itch.io/settle-the-world>

Nur für
Amiga Computer
Version: Feb. 2023



Settle the World ist ein rundenbasiertes Bau- und Handelsspiel, das sich derzeit noch in der Entwicklung befindet, aber bereits spielbar ist.

Du wirst Siedlungen gründen, Straßen bauen, Handelsbeziehungen mit deinen Mitspielern aufbauen, die Karte erforschen und manchmal Soldaten in den Krieg schicken müssen.

Das Spiel kann allein oder mit bis zu vier Spielern im lokalen Mehrspielermodus gespielt werden.

Inhalte dieser Schnellstart Anleitung

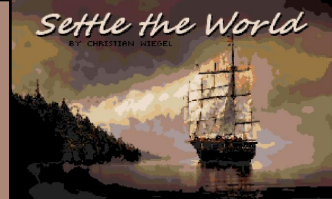
- 1) [Hardwareanforderungen und Installationsanweisungen](#)
- 2) [Starten eines voreingestellten Spiels](#)
- 3) [Der Spielstart](#)
- 4) [Einheiten steuern](#)
- 5) [Einen Siedlungsplatz finden](#)
- 6) [Die erste Stadt errichten](#)
- 7) [Eine Stadt verwalten](#)
- 8) [Spiel speichern](#)
- 9) [Spiel-Optionen](#)
- 10) [Anhang - Einheitentypen](#)
- 11) [Anhang – Geländearten](#)
- 12) [Anhang – Rohstoffe](#)
- 13) [Anhang – Fertigwaren](#)
- 14) [Anhang – Einwohner Zufriedenheit](#)
- 15) [Anhang - Tastaturbelegung](#)
- 16) [Credits](#)
- 17) [Kontakt](#)
- 18) [Lizenz](#)

Hinweis:

Diese Anleitung ist bei weitem nicht vollständig und soll Dir den Einstieg in das Spiel erleichtern

Schnellstart Anleitung

- Hardwareanforderungen und Installationsanweisungen -



Hardware Anforderungen

Das Spiel wurde für OCS/ECS PAL Amiga Computer entwickelt, die mindestens über folgendes verfügen:

- **1 MB Chip-RAM**
- **4 MB Fast-RAM**
- **Festplatte**
- **68020 CPU** oder besser empfohlen
- **Kick-ROM 3.x**

2 MB Chip-RAM wird empfohlen. Bei nur 1 MB Chip-RAM werden alle Animationen, einige Grafiken und die Musik im Spiel vorsorglich abgeschaltet.

Nach dem Erstellen einer neuen Karte oder dem Laden eines Spielstandes kannst Du versuchen, diese Einstellungen in den Optionen wieder einzuschalten. Meistens ist der verfügbare Speicher noch ausreichend.

Installationsanleitung Workbench 3.x

- Stelle sicher, dass Dein Amiga mindestens **1 MB Chip-RAM** und **4 MB Fast-RAM** hat
- Übertrage die Datei **settletheworld.lha** auf Deinen Amiga Computer
- Entpacke die LHA-Datei in einen beliebigen Ordner
- Beachte bitte die ReadMe und die Lizenzdatei
- Beende USB- oder Netzwerk-Stacks
- Starte das Spiel mit einem Doppelklick auf das **SettleTheWorld** Icon
- oder um das Spiel von der Shell aus zu starten, wechsle in Deinen Settle the World Ordner, gib **settletheworld** ein und drücke Return

Für **WinUAE** oder andere Emulatoren bitte die zyklusgenaue Einstellung verwenden, um Grafik- und Musikprobleme zu vermeiden.

Settle the World befindet sich noch in der Entwicklung und ist noch lange nicht fertig.

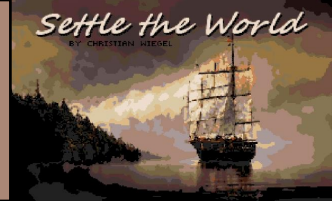
Diese Demo-Version stammt von einem in Produktion befindlichen Build und spiegelt nicht die Qualität des Endprodukts wider.

Sie ist nur ein weiterer kleiner Schritt auf dem langen Weg zu einem fertigen Spiel 😊

Wenn Du Bugs oder Fehler findest, kannst Du sie uns gerne [melden](#).

Schnellstart Anleitung

- Starten eines voreingestellten Spiels-



Settle the World ist ein komplexes Strategie- und Aufbauspiel. Deshalb werden in dieser Anleitung nur die wichtigsten Schritte erklärt. Es lohnt sich auch, das Intro anzusehen, um mehr über die Hintergrundgeschichte des Spiels zu erfahren



Für ein schnelles Spiel, ohne auf die Erstellung einer Karte zu warten, wählen Sie bitte "**Voreingestellte Karte**" starten.

Hinweis: Settle the World wird ausschließlich mit Maus und Tastatur gespielt.

Ein "**Klick**" in dieser Anleitung beschreibt immer einen Klick mit der **linken Maustaste**, es sei denn, die rechte Maustaste wird ausdrücklich erwähnt.

Wähle nun eine der acht Karten aus. Jede Karte kann mit bis zu vier Spielern vor einem Amiga gespielt werden.

Ein Linksklick auf „**Zeige**“ zeigt eine Vorschau der gewählten Karte (*nicht zu empfehlen, wenn man sich von der Karte überraschen lassen möchte*).



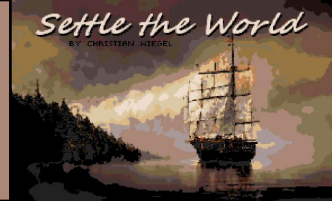
Wähle nun die Anzahl Spieler aus (*Linksklick in die kleinen Kästen*) und gib den Spielern Namen (*Linksklick in den dunkelbraunen Namensbereich, Bestätigung mit Return/Enter*)

Klicke dann auf den Button „**Start Game**“ rechts unten.



Schnellstart Anleitung

- Der Spielstart -



Nach einigen Augenblicken begrüßt Euch das Spiel in der Kartenansicht.

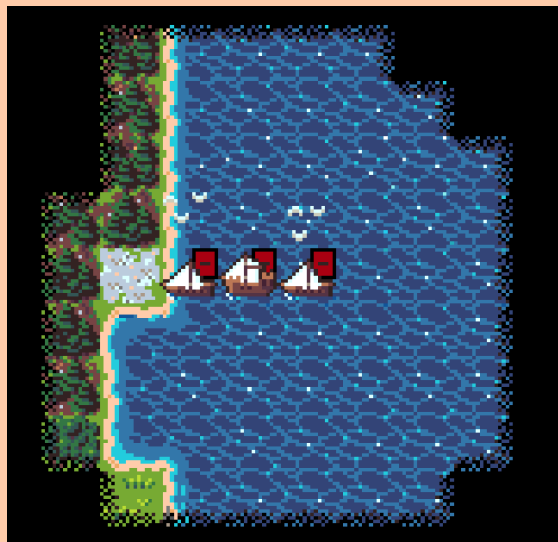
Lest Euch die Textboxen immer gut durch, sie enthalten häufig wertvolle Hinweise.

Für die, die das Intro nicht gesehen haben.

Du startest das Spiel mit einigen Schiffen und Auswanderern an der Küste eines unerforschten Kontinents. Errichte Siedlungen und vergrößere Deinen Einflussbereich.

Versorge Deine Städte mit den benötigten Rohstoffen um höherwertige Waren herstellen zu können.

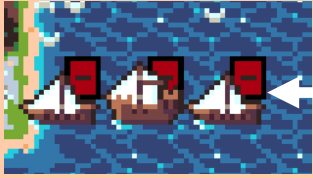
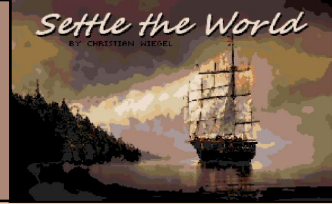
Stelle Deine Bürger zufrieden, auf das sie höhere Wohlstandsklassen erreichen.



Klicke auf die Karte, um die Ansicht zu zentrieren oder Dich auf der Karte zu bewegen.

Schnellstart Anleitung

- Einheiten steuern -



Ein Klick auf eine Einheit wählt diese aus, sofern sie noch Bewegungspunkte übrig hat.
Wenn alle Einheiten bewegt wurden, klicken Sie auf „**Nächste Runde**“, um neue Bewegungspunkte zu erhalten.

Beschreibung und Bild der ausgewählten Einheit

Frachträume (sofern welche vorhanden sind).

Position auf der Karte.
Anzahl noch verfügbarer Bewegungspunkte.
Zustand des Schiffes.

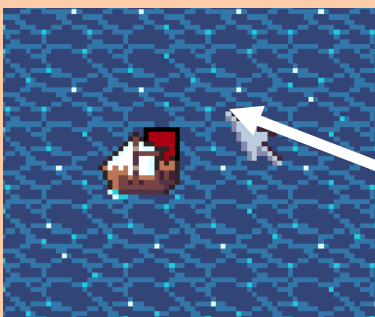
Buttons zu Einheitensteuerung in alle acht möglichen Richtungen.
Der Knopf in der Mitte wechselt zur nächsten Einheit, die noch über Bewegungspunkte verfügt.

Hinweis:

Du kannst auch die Zahlen-Tasten auf dem Ziffernblock des Amiga zur Steuerung der Einheiten verwenden.
Num-Key 5 entspricht dem Knopf in der Mitte und wechselt zur nächsten Einheit.



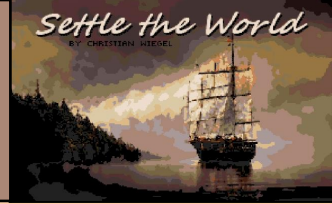
Nächste Runde
(oder Return/Enter Taste)



Es ist ebenfalls möglich Einheiten mit der **rechten** Taste zu bewegen.
Ein Klick mit der **rechten Maustaste** auf ein Feld **neben der Einheit** bewegt diese dorthin.

Schnellstart Anleitung

- Einheiten steuern -



Ist eine Einheit ausgewählt, kann man mit einem Klick mit der **Rechten Maustaste** auf weiter entfernte Quadrate die Wegfindung starten.

Das Zielfeld muss allerdings bereits aufgedeckt worden sein.

Die Wegfindung funktioniert mit allen Arten von Einheiten, wird allerdings nicht immer den kürzesten Weg finden.

Landeinheiten werden Strassen stark bevorzugen und versuchen Wälder und Berge großräumig zu umgehen. Dies kann zu ungewollt langen Wegen führen.

Mit einem Klick auf die Einheit kann man die Wegfindung stoppen.



Hinweis:

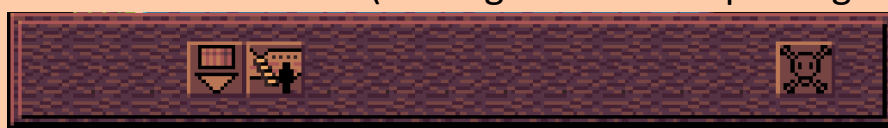
Auf jedem Feld kann sich immer nur eine Einheit befinden

Einheiten Aktionsleiste

Einige Einheiten können weitere Aktionen durchführen (z. B. Schiffe, Pioniere oder Soldaten).

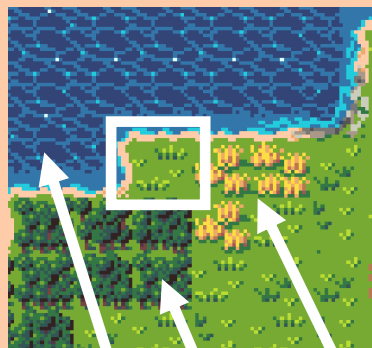
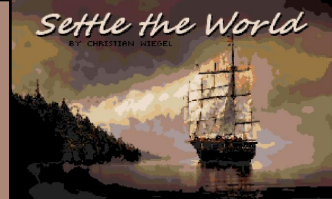
Im Falle Deiner ersten Schiffe bedeuten die drei Buttons (von links gesehen):

- Fracht über Bord werfen
- Geladene Einheiten an Land bringen (sofern sich das Schiff an der Küste befindet)
- Einheit zerstören (keine gute Idee zu Spielbeginn)



Schnellstart Anleitung

- Einen Siedlungsplatz finden -



Nun fahre mit Deinen Schiffen an der Küste entlang und suche einen guten **Anlandeplatz** für Deine Pioniere, um dort Deine erste Siedlung zu errichten.

Versuche einen Platz zu finden, an dem Du sowohl **fruchtbaren Boden** findest, um Deine Bevölkerung zu ernähren, als auch einen **Wald**, um Holz zum Errichten von Gebäuden zu schlagen.

Fruchtbares Ackerland

Wald

Ozean

Hinweis:

Neu errichtete Städte können nur die Quadrate bewirtschaften, die **direkt** an die Stadt anliegen.



Bewege Dein Schiff nun an die Küste neben der Stelle, an der Du Deine erste Siedlung errichten möchtest.

Dann klicke unten auf den Button zum Entladen von Einheiten und bestätige Deine Auswahl. Bewege den Pioneer ggf. noch zur richtigen Stelle.

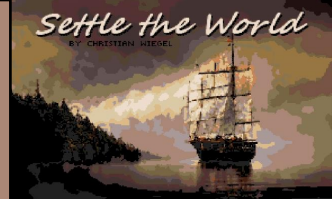
Auf der nächsten Seite wird Dir gezeigt, wie Du Deine erste Stadt errichten kannst.

Wurden alle Einheiten bewegt, klicke auf „**Nächste Runde**“, um neue Bewegungspunkte zu bekommen



Schnellstart Anleitung

- Die erste Stadt errichten -



Klicke nun auf Deinen Pionier, um ihn auszuwählen.

Nur Pioniere können Siedlungen errichten und benötigen dafür 20 ihrer 100 Werkzeuge.

Pioniere können die Umgebung verändern und haben eine eigene Aktionsleiste.

Siedlung errichten

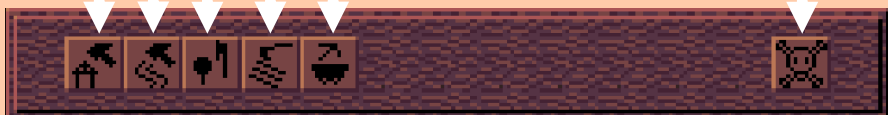
Strasse bauen

Wald oder Sumpf entfernen

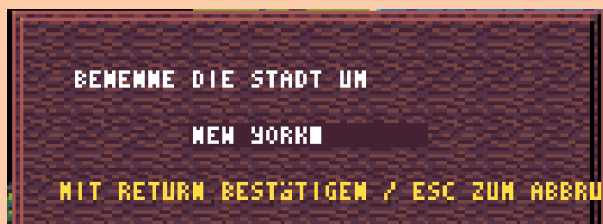
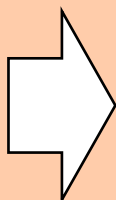
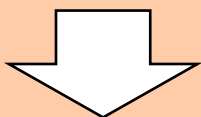
Felder pflügen

Minen errichten

Einheit auflösen



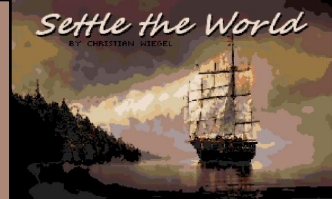
Klicke auf den **Button ganz links** (oder drücke die Taste B) zur Errichtung einer Siedlung und gib Deiner ersten Stadt einen Namen der Dir gefällt.



Auf den nächsten Seiten wird erklärt, wie Du Deine erste Niederlassung verwalten kannst.

Schnellstart Anleitung

- Eine Stadt verwalten -



Die erste Siedlung wurde errichtet. Jetzt liegt es an Dir, dafür zu sorgen, dass sie sich zu einer würdigen Hauptstadt entwickelt.

Dein Pioneer hat seine Werkzeuge im Lager der Stadt abgelegt und arbeitet nun als Farmer auf einem Feld nahe der Stadt, damit die Einwohner nicht verhungern.

Stadtnamen ändern

Mouse-over Hilfetexte

Wechsel zu einer anderen Stadt



Einwohner (nicht direct steuerbar)

Nahrungsproduktion pro Runde

Nahrung
Überschuß/Defizit

Städtisches Warenlager

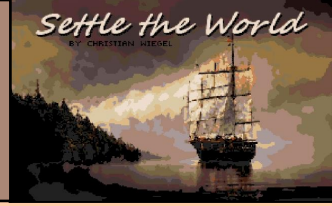
Zurück
zur Karte

Nahrungsverbrauch (Jeder Einw. benötigt 2 Nahrung pro Runde)

Wechsel der Ansicht im Lager zwischen Rohstoffen und Fertigprodukten

Schnellstart Anleitung

- Eine Stadt verwalten -



Bringe nun mehr Kolonisten als Arbeitskräfte in die Stadt.

Bewege dazu Deine Schiffe mit den restlichen Einheiten auf das Icon Deiner neuen Stadt



Du kannst dafür auch das Pathfinding benutzen, in dem Du ein Schiff auswählst und dann mit der rechten Maustaste auf Deine Stadt klickst.

Wenn Du Deine Einheiten manuell in die Stadt bewegst, wirst Du gefragt, ob die Einheit auf der **Durchreise** ist (**linkes Icon**) oder ob die Einheit die **Stadt betreten** soll (**rechtes Icon**).



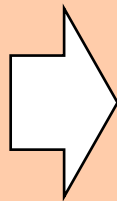
Diese Auswahl kann auch über die Zifferntasten 4 (links) und 6 (rechts) bestätigt werden.

Mit einem Klick auf das Stadtsymbol auf der Karte wechselst Du in die Stadtansicht. Dort findest Du alle Schiffe und Handelseinheiten im Hafen/Handelsbereich einer Stadt.

Eine kleine Kiste vor den Schiffen zeigt Dir an, dass sich in diesem Schiff Fracht befindet oder eine Einheit transportiert wird.

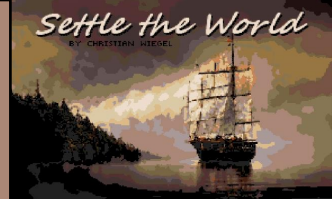


Klicke auf Fracht oder Einheiten in den Laderäumen und diese werden entladen. Fracht wird im Lagerhaus der Stadt gelagert, Einheiten gehen in den rechten Bereich für nicht zugewiesene Arbeiter.



Schnellstart Anleitung

- Eine Stadt verwalten -



Klicke auf einen **freien Kolonisten** (Arbeiter ohne spezialisierte Fähigkeiten) und weise ihm einen Job in der Stadt zu. Verwende dazu die Schaltfläche "**Job**" in der rechten Symbolleiste.



Es öffnet sich nun ein Fenster mit den verfügbaren Jobs, die der Kolonist in der Siedlung annehmen kann.

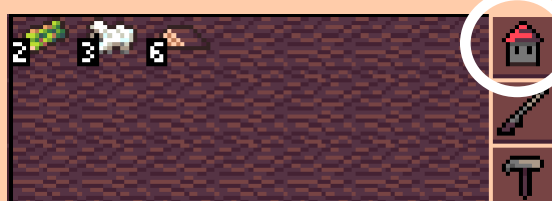
Da der Pionier bereits als Farmer arbeitet und sich ein weiterer spezialisierter Farmer an Bord eines der Schiffe befand, ist es sinnvoll, diesen Kolonisten Holz fällen zu lassen.

Der Zimmermann braucht das Holz, um Produktionsgebäude in der Stadt zu bauen.

Der Kolonist arbeitet nun als Holzfäller und legt in jeder Runde so viel Holz in den Stadtvorrat, wie in der Zahl neben dem Kolonisten angegeben ist.



=

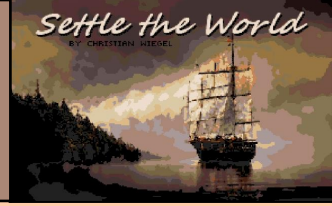


Hinweis:

Mit diesem Button kannst Du die Gesamtproduktion einer Stadt anzeigen lassen.

Schnellstart Anleitung

- Eine Stadt verwalten -



Um mehr Arbeiter für die Stadt zu haben, kann der Soldat seine Waffen in das Lager der Stadt legen und als normaler Kolonist eingesetzt werden.

Klicke auf den Soldaten, um ihn auszuwählen und klicke dann auf die Schaltfläche "**Job**" und dort auf „**Remove Job**".



Nun ist es Zeit, das erste Gebäude für die neue Stadt zu errichten.

Dazu muss einem Kolonisten der **Zimmermann** als Beruf zugewiesen werden.

Jede neue Stadt verfügt von Beginn an über eine Zimmermans Werkstatt.

Klicke auf einen Kolonisten (oder einen anderen freien Arbeiter in der Stadt, außer Pioniere oder Soldaten), um ihn auszuwählen und dann auf die Schaltfläche "**Job**".

Klicke nun auf das **Hammersymbol** und der Kolonist wird als Zimmermann arbeiten.



Hinweis:

Jedes Gebäude kann bis zu drei Arbeiter haben.

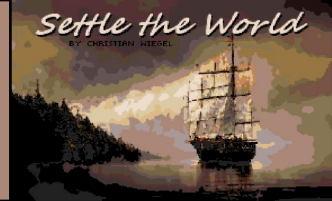
Der Zimmermann benötigt nun noch einen Bauauftrag.



Klicke auf das Hammersymbol auf der rechten Seite und klicke dann auf das große Hammersymbol, um den Bauauftrag auszuwählen.

Schnellstart Anleitung

- Eine Stadt verwalten -



Es öffnet sich nun ein Fenster mit allen möglichen Bauaufträgen.

- Links befinden sich **Produktionsgebäude**, um Rohstoffe zu verarbeiten.
- In der Mitte sind Gebäude, welche für die **Zufriedenheit der Einwohner** wichtig sind und weitere Gebäude, die Deine Stadt verbessern.
- Rechts befinden sich **Einheiten**, die in dieser Stadt gebaut werden können.

Wenn Du die Maus über die einzelnen Icons drüberbewegst, wird Dir am oberen Bildschirmrand angezeigt, um welches Gebäude es sich bei dem Icon handelt. ("Anlegestelle", "Rum Distillerie"....)

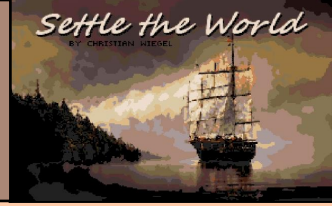
Viele Gebäude lassen sich in mehreren Ausbaustufen errichten.

Beispiel:

Um Schiffe zu bauen, brauchst Du eine Werft. Die Voraussetzung für eine Werft ist eine Anlegestelle in der Stadt.

Schnellstart Anleitung

- Eine Stadt verwalten -



Jedes Gebäude benötigt eine bestimmte Anzahl von **Bauhämmern**, bis es fertiggestellt ist. Der Zimmermann wandelt jede Runde Holz aus dem Lager in Bauhämmer um

Einige Gebäude haben besondere **Material Voraussetzungen**, die erfüllt sein müssen, bevor das Gebäude errichtet werden kann.

Manche Gebäude benötigen auch eine bestimmte Anzahl an Einwohnern (ggf. einer bestimmten Wohlstands-Klasse).

Sind die Voraussetzungen erfüllt, so wird das benötigte Material mit weißer Schrift dargestellt.



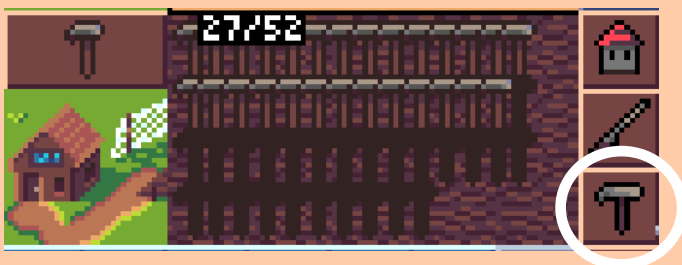
Fehlt das Material, so ist die Schrift in gelber Farbe.



Wenn alle Voraussetzungen für den Bau des Gebäudes erfüllt sind, musst Du Deine Wahl bestätigen.

Bis auf das Holz werden nun alle für das neue Gebäude benötigte Materialien direkt aus dem Lagerhaus entfernt.

Überlegst Du es Dir anders, und möchtest nun ein anderes Gebäude errichten, so sind die zuvor eingesetzten Materialien unwiederbringlich verloren.



Im Produktionsbereich der Stadt kannst Du nun den Fortschritt der Bauarbeiten überprüfen.

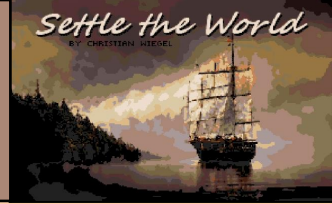
Hinweis:

Setze mehr als einen Arbeiter in der Schreinerei ein, um die Produktion zu beschleunigen.



Schnellstart Anleitung

- Eine Stadt verwalten -



Eine Einheit aus der Stadt rausschicken

Um eine Einheit aus der Stadt zu schicken, wähle sie aus, indem Du sie anklickst und klicke dann auf das Türsymbol auf der rechten Seite.

Die Einheit wird dann am Ortseingang platziert und die Ansicht wechselt zur Karte.

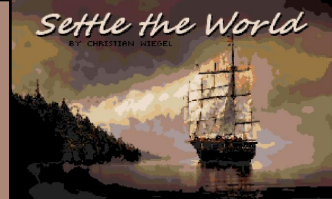
Diese **Einheit blockiert den Zugang zur Stadt**, bis sie von dort wegbewegt oder wieder in die Stadt zurückgeholt wird.



Jede Einheit, die den Stadtzugang blockiert kann durch den Spieler, dem die Stadt gehört, diese zurück in die Stadt holen.

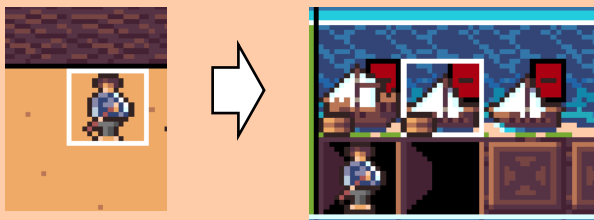
Benutzt dafür das Pfeil nach unten Icon in der Stadtansicht.

Dies funktioniert auch mit Einheiten anderer Spieler, die den Zugang zur Stadt blockieren.



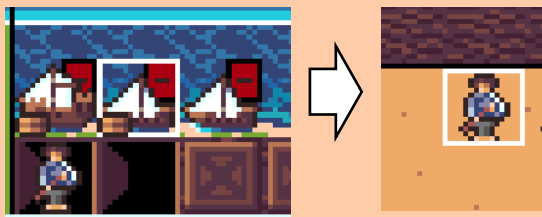
Eine Einheit auf ein Schiff laden

Um eine Einheit auf ein Schiff zu laden, wähle eine Einheit und klicke auf ein Schiff mit mindestens einem freien Laderaum.



Entladen einer Einheit von einem Schiff

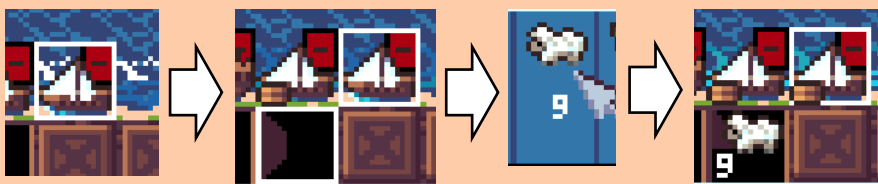
Um eine Einheit von einem Schiff zu entladen, wählen Sie das Schiff aus und klicken dann auf den Laderaum, in dem die Einheit transportiert wird. Die Einheit wird in den Bereich für nicht zugewiesene Arbeiter verschoben.



Waren auf ein Schiff laden oder von einem Schiff entladen (so viel wie mögl.)

Um ein Schiff mit Waren zu beladen, wähle ein Schiff und klicke auf einen leeren Laderaum, der mit einigen Waren beladen werden soll.

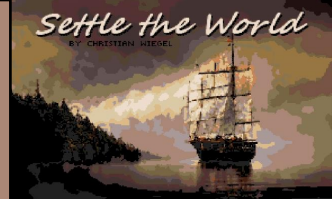
Wenn der Laderaum ausgewählt ist, klicke auf das Warensymbol im Stadtlager, um so viel Fracht wie möglich in den Laderaum zu laden.



Hinweis:

Klicke mehrfach auf ein Schiff, um zwischen mehreren Laderäumen umzuschalten

Um Waren von einem Schiff zu entladen, führe die Schritte in umgekehrter Reihenfolge aus.



Waren auf ein Schiff laden oder von einem Schiff entladen (Menge festlegen)

Um eine benutzerdefinierte Anzahl von Waren auf ein Schiff zu laden klicke zuerst so oft auf das gewünschte Schiff, bis der richtige Laderaum ausgewählt ist.

Nun klicke mit der rechten Maustaste auf die Waren, die auf das Schiff verladen werden sollen.

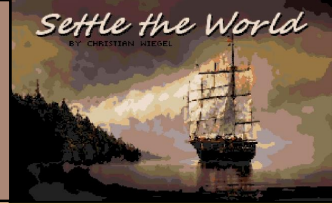


Um Waren von einem Schiff zu entladen, führe die Schritte in umgekehrter Reihenfolge aus.

Hinweis:

Der Laderaum des Schiffes muss nicht völlig leer sein, damit Waren geladen werden können.

Der Laderaum muss nur die gleiche Warenart enthalten und darf noch nicht voll sein.



Städte Wachstum und Einwohnerzufriedenheit

Hat Deine Stadt **mehr als 100 Nahrungsmittel** im Stadtvorat angesammelt, **so wächst die Stadt** und Deine Einwohnerzahl erhöht sich.

Mit jedem neuen Einwohner bekommst Du auch einen neuen Kolonisten als Arbeitskraft zur Verfügung gestellt.

Erreicht die Stadtgröße eine Größe von mehr als vier, so kannst Du die Zufriedenheit der Bürger durch den Bau bestimmter Gebäude und die Lieferung von Fertigwaren erhöhen.

Was die Einwohner zum Glücklichein benötigen findest Du heraus, wenn Du auf das **Smilie Icon in der rechten Leiste** klickst.



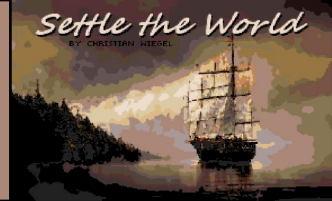
Eine ganz genaue Auflistung der Bedürfnisse der Bürger findest Du hinter diesem Button.

Sind die Einwohner mit der Stadt sehr zufrieden, so können sie in die nächste Wohlstandsklasse aufsteigen.

Nur kurz zur Info, es gibt drei **Wohlstandsklassen**:

- **Siedler**
- **Arbeiter**
- **Aristokraten**

Eine genaue Beschreibung, wie sich die Zufriedenheit der Bürger zusammensetzt würde den Rahmen dieser Schnellstart Anleitung deutlich überschreiten und wird zu einem späteren Zeitpunkt nachgereicht.



Spiel speichern

Um Deinen Spielfortschritt zu sichern stehen Dir bis zu acht Speicherslots zur Verfügung.

Um zum Speichermenü zu gelangen, klicke in der Kartenansicht auf das Karten-Icon rechts unten.



In der **Weltkartenansicht** kannst Du nun auf die Schaltfläche „**Speichern**“ in der oberen linken Ecke klicken.



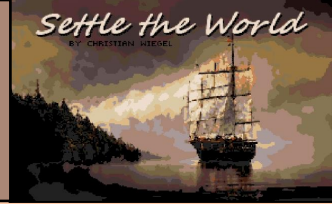
Wähle nun einen Speicherslot aus und klicke auf den "Save" Button.

Der zuletzt verwendete Speicherslot ist in der Nummerierung mit gelber Schriftfarbe markiert.

Hinweis:

In der Kartenansicht kannst Du F9 drücken, um Deinen letzten Spielstand zu überschreiben, ohne in das Speichermenü wechseln zu müssen





Spiel-Optionen

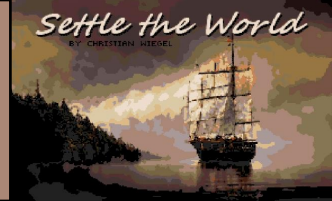
Hier kannst Du einige Einstellungen für das Spiel ändern.

Du kannst die Optionen entweder über das Hauptmenü oder über die Weltkartenansicht aufrufen.



Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- **Mehr Grafiken anzeigen (2 MB Chip-Mem empfohlen)**
 - Zeigt weitere Grafiken für einige Ereignisse an.
 - Wird deaktiviert, wenn der Chip-Mem Speicher knapp ist.
 - Versuche es zu aktivieren, wenn du denkst, dass du genug freien Speicher hast.
- **Animationen einschalten**
 - Fügt dem Spiel kleine Animationen hinzu, damit es nicht so statisch aussieht.
 - Wird deaktiviert, wenn der Chip-Mem Speicher knapp ist.
 - Versuche es zu aktivieren, wenn du denkst, dass du genug freien Speicher hast.
- **Ozean-Animation einschalten**
 - Fügt "Wellenbewegung" für Ozean- und Flussfelder hinzu.
 - Copper-Effekt, verbraucht fast keine CPU-Zeit.
- **Ingame-Musik einschalten**
 - Schaltet die Ingame-Musik an oder aus.
 - Wird deaktiviert, wenn der Chip-Mem Speicher knapp ist.
 - Versuche es zu aktivieren, wenn du denkst, dass du genug freien Speicher hast.
 - **Hinweis:**
Das Musikmenü ist noch nicht fertig.
Mit der **Minus- und Plustaste des Ziffernblocks** kann man die Lautstärke der Musik verringern oder erhöhen, mit der **Komma- und Punktaste** kann man zwischen den verschiedenen Musiktiteln umschalten, allerdings gibt es noch nicht viele Musiktitel.



Game options

- **Keine Wartezeit nach Titelschirm**
 - Wenn diese Option deaktiviert ist, wartet das Spiel im Titelbild, bis eine Taste gedrückt wird, um das Hauptmenü aufzurufen
- **Freien Speicher beim Start anzeigen**
 - Wenn aktiviert, werden der freie Speicher (Chip- / Fast-Mem), die verwendete CPU und die Kick-ROM-Version im Hauptmenü angezeigt.

Hinweis:

Drücke die "i"-Taste im Spiel in der Kartenansicht, um den freien Arbeitsspeicher anzuzeigen.

Sprachen

In den Optionen kannst Du auch die Sprache ändern.
Dazu einfach auf die gewünschte Landesflagge klicken.
Bislang sind nur **Englisch** und **Deutsch** verfügbar.

Hinweis:

Es wird momentan empfohlen, das Spiel auf Englisch zu spielen.

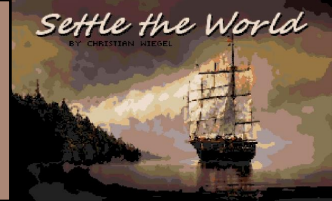
Die meisten Texte sind nur auf Englisch und noch nicht auf Deutsch verfügbar, nur das Intro ist komplett auf Deutsch.

In Zukunft werden jedoch mehr und mehr Texte auf Deutsch verfügbar sein.







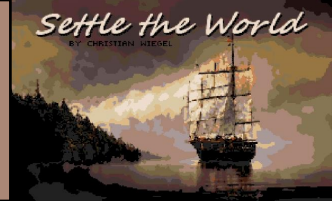
Hinweis:

Falls Du das Intro auf Deutsch sehen möchtest, schalte in den Optionen auf die deutsche Sprache um und schalte nach dem Intro wieder auf englisch um




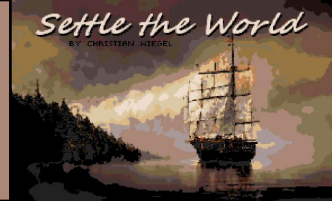
Anhang - Einheitentypen

	Basis Einheiten
	Freier Kolonist <ul style="list-style-type: none"> Allroundtalent, hat keine besonderen Fähigkeiten, kann sie aber erlernen. Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Pionier <ul style="list-style-type: none"> Kann Siedlungen bauen, Straßen bauen, Wälder und Sümpfe entfernen, Felder pflügen und Minen bauen. Für diese Aktionen werden Werkzeuge benötigt. Kann nur außerhalb von Städten eingesetzt werden. Ein erfahrener Pionier (braune Kleidung) arbeitet doppelt so schnell wie ein normaler Pionier. Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Wagenzug <ul style="list-style-type: none"> Kann Waren von einer Stadt zur anderen transportieren. Hat zwei Laderäume. Kann keine Einheiten transportieren. Kann nicht von Schiffen transportiert werden. Kann seine Fracht auf Schiffe außerhalb von Städten verladen (aber nicht umgekehrt). Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Handkarren <ul style="list-style-type: none"> Kann Waren von einer Stadt zur anderen transportieren. Hat einen Laderaum. Kann keine Einheiten transportieren. Kann nicht von Schiffen transportiert werden. Kann seine Fracht auf Schiffe außerhalb von Städten verladen (aber nicht umgekehrt). Kann in verlassenen Siedlungen gefunden werden. Bewegung = 2 / Sichtradius = 2



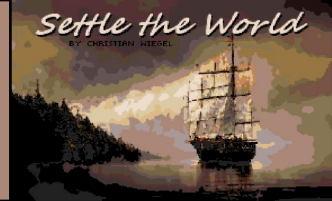
Anhang - Einheitentypen

	Spezialisierte Einheiten zum heranschaffen von Rohmaterialien
	Landwirt <ul style="list-style-type: none"> • Erhöht den Ernteertrag um 2 • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Fischer <ul style="list-style-type: none"> • Liefert doppelt so viel Fisch • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Zuckerpflanzer <ul style="list-style-type: none"> • Liefert doppelt so viel Zucker • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Schafhirte <ul style="list-style-type: none"> • Liefert doppelt so viel Wolle • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Tabakpflanzer <ul style="list-style-type: none"> • Liefert doppelt so viel Tabak • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Fallensteller <ul style="list-style-type: none"> • Liefert doppelt so viele Felle • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Holzfäller <ul style="list-style-type: none"> • Liefert doppelt so viel Holz • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Bergarbeiter <ul style="list-style-type: none"> • Liefert doppelt so viel Eisenerz • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Goldgräber <ul style="list-style-type: none"> • Liefert doppelt so viel Gold • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Steinbrucharbeiter <ul style="list-style-type: none"> • Liefert doppelt so viel Steine • Erzeugt doppelt so viele Ziegel • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2












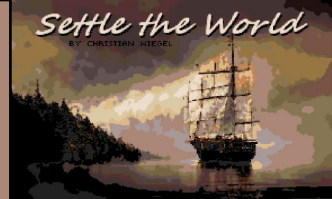
Anhang - Einheitentypen

	Production units
	Weber <ul style="list-style-type: none"> • Produziert doppelt so viele Stoffe • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Pelzhändler <ul style="list-style-type: none"> • Produziert doppelt so viele Mäntel • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Rum Brenner <ul style="list-style-type: none"> • Produziert doppelt so viel Rum • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Tabakhändler <ul style="list-style-type: none"> • Produziert doppelt so viele Tabak Pfeifen • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Schmied <ul style="list-style-type: none"> • Produziert doppelt so viele Werkzeuge • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Waffenschmied <ul style="list-style-type: none"> • Produziert doppelt so viele Musketen • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Tran-Kocher <ul style="list-style-type: none"> • Produziert doppelt so viel Lampenöl • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Zimmermann <ul style="list-style-type: none"> • Produziert doppelt so viele Bauhämmer • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Prediger (noch nicht in das Spiel integriert!) <ul style="list-style-type: none"> • Produziert doppelt so viele Kreuze • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Drucker <ul style="list-style-type: none"> • Produziert doppelt so viele Nachrichten/Zeitungen • Bewegung = 2 / Sichtradius = 2








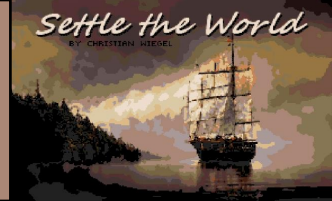
Anhang - Einheitentypen

	Millitrische Landeinheiten
	Kundschafter <ul style="list-style-type: none"> Kann angreifen, hat aber keine Musketen Bewegung = 4 / Sichtradius = 3
	Erfahrene Kundschafter <ul style="list-style-type: none"> Kann angreifen, hat aber keine Musketen / strker als der Kundschafter Bewegung = 4 / Sichtradius = 3
	Besiegte Erfahrene Kundschafter <ul style="list-style-type: none"> Kann nicht angreifen Erfahrene Kundschafter, die ihre Pferde in einem Kampf verloren haben Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Gezhmte Pferde <ul style="list-style-type: none"> Gefangene und gezhmte Wildpferde Bewegung = 3 / Sichtradius = 1
	Untersttzungswagen (noch nicht vollstndig in das Spiel integriert!) <ul style="list-style-type: none"> Kann Soldaten heilen und Artillerie ausserhalb von Stdten reparieren Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Artillerie <ul style="list-style-type: none"> Kann angreifen Sehr starker Angriff, nur schwache Verteidigung Ntzlich fr die Stadtverteidigung in Forts und Festungen Muss in einer Stadt ber das Stadtproduktionsmen gebaut werden Bewegung = 2 / Sichtradius = 1
	Beschdigte Artillerie <ul style="list-style-type: none"> Kann angreifen Nicht halb so stark wie Artillerie Immer noch ntzlich fr die Stadtverteidigung in Forts und Festungen Bewegung = 2 / Sichtradius = 1
	Soldaten <ul style="list-style-type: none"> Kann angreifen Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Erfahrene Soldaten <ul style="list-style-type: none"> Kann angreifen 50% strker als Soldaten Bewegung = 2 / Sichtradius = 2










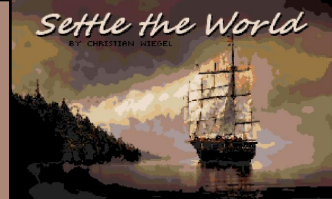
Anhang - Einheitentypen

	Millitrische Landeinheiten
	Besiegte Erfahrene Soldaten <ul style="list-style-type: none"> Kann nicht angreifen Erfahrene Soldaten, die jedoch eine Schlacht verloren haben Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Armee <ul style="list-style-type: none"> Kann angreifen Kann durch Zusammenschluss von zwei Soldaten gebildet werden Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Erfahrene Armee <ul style="list-style-type: none"> Kann angreifen Kann durch Zusammenschluss von zwei erfahr. Soldaten gebildet werden Bewegung = 2 / Sichtradius = 2
	Dragoner <ul style="list-style-type: none"> Kann angreifen Berittene Soldaten Verlieren Dragoner eine Schlacht, werden sie zu normalen Soldaten Bewegung = 4 / Sichtradius = 2
	Erfahrene Dragoner <ul style="list-style-type: none"> Kann angreifen Berittene Soldaten Verlieren erfahrene Dragoner eine Schlacht, werden sie zu erfahrenen Soldaten Bewegung = 4 / Sichtradius = 2





Anhang - Einheitentypen

	Marine Einheiten
	Kleines Segelschiff <ul style="list-style-type: none"> • Handelseinheit • Benötigt eine kleine Werft für den Bau • Kann auf Flüssen segeln • Bewegung = 4 / Sichtradius = 2 / Laderäume = 2
	Kleines Kanonenboot <ul style="list-style-type: none"> • Kann angreifen • Benötigt eine kleine Schiffswerft für den Bau • Kann auf Flüssen segeln • Bewegung = 4 / Sichtradius = 2 / Laderäume = 1
	Karavelle <ul style="list-style-type: none"> • Handelseinheit • Benötigt eine kleine Schiffswerft für den Bau • Ideal zum Auskundschaften oder zum Erkunden der Karte • Bewegung = 5 / Sichtradius = 4 / Frachtraum = 2
	Handelschiff <ul style="list-style-type: none"> • Handelseinheit • Erfordert eine große Werft für den Bau • Bewegung = 5 / Sichtradius = 3 / Frachtraum = 4
	Frigatte <ul style="list-style-type: none"> • Kann angreifen • Benötigt eine große Werft für den Bau • Bewegung = 6 / Sichtradius = 3 / Laderäume = 4
	Freibeuter <ul style="list-style-type: none"> • Kann angreifen • Benötigt eine große Werft für den Bau • Ein Freibeuter zeigt nie die Flaggenfarbe seines Spielers. • Schnellstes Schiff im Spiel • Bewegung = 8 / Sichtradius = 3 / Laderäume = 2
	Galleone <ul style="list-style-type: none"> • Handelseinheit • Benötigt eine große Werft für den Bau • Größtes Transportschiff im Spiel • Bewegung = 6 / Sichtradius = 2 / Laderäume = 6



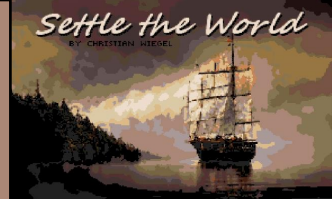
Anhang - Einheitentypen

	Marine Einheiten
	Walfangschiff <ul style="list-style-type: none">• Handelseinheit• Benötigt für den Bau eine kleine Werft• Kann Wale jagen, hat Kampfbonus gegen Wale• Bewegung = 6 / Sichtradius = 4 / Laderäume = 2
	Schweres Kriegsschiff (noch nicht vollständig in das Spiel integriert!) <ul style="list-style-type: none">• Kann angreifen• Marineeinheit des Königs, kann nicht vom Spieler gebaut werden• Viel mächtiger als alle Spieler-Kriegsschiffstypen• Bewegung = ? / Sichtradius = ? / Laderäume = ?

Alle Schiffstypen können sowohl Fracht als auch Landeinheiten in ihrem Laderaum transportieren.

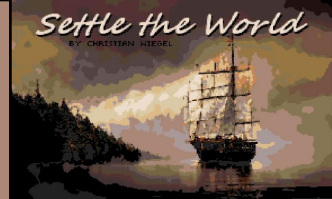
Aber nur Handelsschiffe können in die Häfen anderer Spieler einlaufen, um Handel zu treiben.

Freibeuter werden immer als bedrohliche/feindliche Einheit betrachtet.



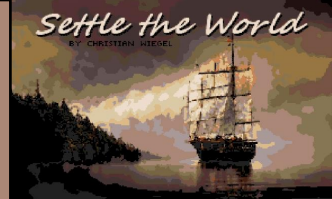
Anhang - Geländearten

	Flachland
	Ozean <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Fisch Landeinheiten können nicht auf Ozean Felder ziehen
	Grasslandschaft <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Weizen, Tabak, Wolle
	Prärie <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Weizen, Tabak
	Wüste <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Eisenerz
	Trockenland <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Weizen, Tabak
	Feuchtgebiet <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Weizen, Zucker, Tabak
	Sumpf <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Weizen, Zucker, Eisenerz Verteidigungsbonus: 25%
	Laubwald <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Weizen, Holz, Felle Verteidigungsbonus: 50% Blockiert die Sicht von Einheiten
	Prärie Wald <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Weizen, Tabak, Holz, Felle Verteidigungsbonus: 50% Blockiert die Sicht von Einheiten
	Kleiner Wald in der Wüste <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Weizen, Wolle, Holz, Felle, Eisenerz Verteidigungsbonus: 25% Blockiert die Sicht von Einheiten
	Trockenland Wald <ul style="list-style-type: none"> Rohstoffe: Weizen, Holz, Felle, Tabak Verteidigungsbonus: 50% Blockiert die Sicht von Einheiten



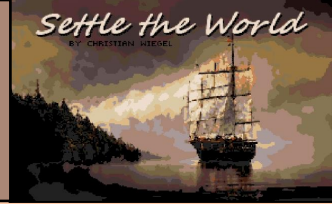
Anhang - Geländearten

	Flachland
	Feuchtgebiete Wald <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Weizen, Holz, Felle, Zucker • Verteidigungsbonus: 50% • Blockiert die Sicht von Einheiten
	Sumpfwald <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Weizen, Holz, Felle • Verteidigungsbonus: 75% • Blockiert die Sicht von Einheiten
	Fruchtbares Ackerland <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Weizen, Wolle, Zucker, Tabak
	Kaltes Land <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Weizen, Felle
	Wald im kalten Land <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Weizen, Wolle, Holz, Felle • Verteidigungsbonus: 50% • Blockiert die Sicht von Einheiten
	Tundra <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Eisenerz
	Eisgebiet <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Nichts



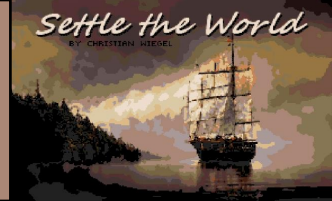
Anhang - Geländearten

	Gebirge
	Hügel <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Weizen, Eisenerz, Steine • Verteidigungsbonus: 50% • Blockiert die Sicht von Einheiten • Erhöht den Sichtradius von Einheiten, wenn sie auf diesem Feld stehen
	Niedrige Berge <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Eisenerz, Steine • Verteidigungsbonus: 100% • Blockiert die Sicht von Einheiten • Erhöht den Sichtradius von Einheiten, wenn sie auf diesem Feld stehen
	Hohe Berge <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Eisenerz, Steine • Verteidigungsbonus: 150% • Blockiert die Sicht von Einheiten • Erhöht den Sichtradius von Einheiten, wenn sie auf diesem Feld stehen
	Bergspitze <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Nichts • Blockiert die Sicht von Einheiten
	Dicht bewachsene Hügel <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Weizen, Holz, Felle, Eisenerz, Steine • Verteidigungsbonus: 75% • Blockiert die Sicht von Einheiten
	Bergwald <ul style="list-style-type: none"> • Rohstoffe: Holz, Felle, Eisenerz, Steine • Verteidigungsbonus: 150% • Blockiert die Sicht von Einheiten






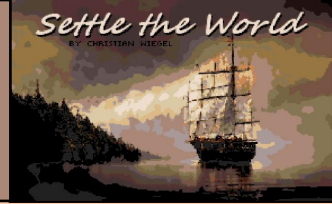
Anhang - Rohstoffe

	Rohstoffe
	Weizen <ul style="list-style-type: none"> Nahrung für die Stadtbevölkerung
	Fische <ul style="list-style-type: none"> Nahrung für die Stadtbevölkerung
	Zucker <ul style="list-style-type: none"> Kann zu Rum verarbeitet werden
	Wolle <ul style="list-style-type: none"> Kann zu Stoffen verarbeitet werden
	Tabak <ul style="list-style-type: none"> Kann zu Tabakpfeifen verarbeitet werden
	Felle <ul style="list-style-type: none"> Können zu Mänteln verarbeitet werden
	Holz <ul style="list-style-type: none"> Wird für die Produktion von Gebäuden und Einheiten benötigt
	Eisenerz <ul style="list-style-type: none"> Kann zu Werkzeugen verarbeitet werden
	Gold <ul style="list-style-type: none"> Kann zu Schmuck verarbeitet werden
	Steine <ul style="list-style-type: none"> Können zu Ziegeln verarbeitet werden Wird für die Produktion bestimmter Gebäude benötigt
	Walspeck <ul style="list-style-type: none"> Kann zu Lampenöl verarbeitet werden
	Fleisch <ul style="list-style-type: none"> Nahrung für die Stadtbevölkerung
	Weintrauben (noch nicht vollständig in das Spiel integriert!) <ul style="list-style-type: none"> Können zu Wein verarbeitet werden






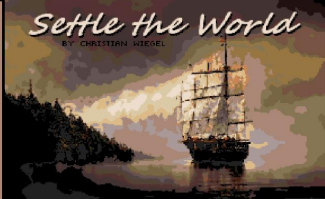
Anhang - Fertigwaren

	Fertigwaren
	Stoffe <ul style="list-style-type: none"> Wird zum Bau von Schiffen benötigt Die Siedlerklasse benötigen Stoffe, um zur Arbeiterklasse aufsteigen zu können Wird von der Arbeiter- und Aristokratenklasse jede Runde gefordert
	Mäntel <ul style="list-style-type: none"> Die Arbeiterklasse benötigen Mäntel, um zur Aristokratenklasse aufsteigen zu können Wird von der Aristokratenklasse jede Runde gefordert
	Rum <ul style="list-style-type: none"> Die Siedlerklasse benötigen Rum, um zur Arbeiterklasse aufsteigen zu können Wird von der Arbeiterklasse jede Runde gefordert
	Tabak Pfeifen <ul style="list-style-type: none"> Wird von der Arbeiterklasse jede Runde gefordert
	Werkzeuge <ul style="list-style-type: none"> Werden benötigt, um Gebäude und Einheiten zu bauen Kolonisten können mit Werkzeugen ausgestattet zu Pionieren werden
	Ziegel <ul style="list-style-type: none"> Werden zur Produktion fortgeschrittener Gebäude benötigt
	Musketen <ul style="list-style-type: none"> Kolonisten können mit Musketen ausgestattet zu Soldaten werden
	Schmuck <ul style="list-style-type: none"> Wird von der Aristokratenklasse jede Runde gefordert
	Lampenöl <ul style="list-style-type: none"> Dient dazu die Aristokratenklasse vollständig zufrieden zu stellen
	Bücher (noch nicht vollständig in das Spiel integriert!) <ul style="list-style-type: none"> Vermitteln Wissen
	Nachrichten/Zeitungen <ul style="list-style-type: none"> Die Arbeiterklasse benötigen Zeitungen, um zur Aristokratenklasse aufsteigen zu können Wird von der Aristokratenklasse jede Runde gefordert



Anhang - Fertigwaren

	Fertigwaren
	Pferde <ul style="list-style-type: none">• Können sich in der Stadt vermehren. Ein Stall beschleunigt dies.• Solange sich Pferde vermehren, benötigen sie Weizen aus dem Stadtvorrat• Kolonisten können mit Pferden ausgestattet zu Kundschaftern werden• Soldaten können mit Pferden ausgestattet zu Dragonern werden
	Wein (noch nicht vollständig in das Spiel integriert!) <ul style="list-style-type: none">• Dient dazu die Aristokratenklasse vollständig zufrieden zu stellen
	Handelsgüter (noch nicht vollständig in das Spiel integriert!)



Anhang – Einwohner Zufriedenheit

Einwohner werden glücklicher, wenn ihre Stadt mit bestimmten Gebäuden ausgestattet ist.

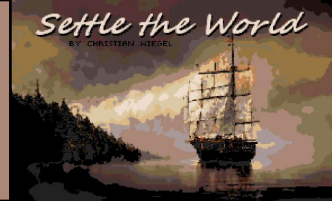
Steigt die Zufriedenheit der Bürger einer Klasse auf 100%, so kann sie in die nächste Wohlstandsklasse aufsteigen.

Höhere Wohlstandsklassen verlangen jede Runde bestimmte Fertigwaren, um weiter zufrieden zu bleiben.

Bürger werden bei Unzufriedenheit nicht wieder in niedrigere Klassen wechseln.

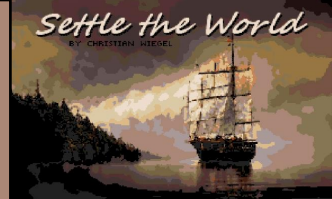
Hohe Unzufriedenheit kann Dich bei den Wahlen viele Stimmen oder sogar den Wahlsieg kosten **(Momentan noch nicht in das Spiel integriert!)**

NEEDED BUILDINGS/GOODS AND CONSUMPTION PER TURN						
HAPPY	 Siedler Klasse		 Arbeiter Klasse		 Aristokraten Klasse	
	100%	 Rum		 Nachrichten		 Wein
	90%	 Stoffe		 Mäntel		 Lampenöl
	80%	 Marktstand		 Tabak Pfeifen		 Schmuck
	70%	 Schule		 Rum		 Nachrichten
	60%	 Wirtshaus		 Stoffe		 Mäntel
	50%	 Nahrung		 Kirche		 Stoffe
	40%			 Marktplatz		 Kathedrale
	30%			 Badehaus		 Markthalle
	20%			 Nahrung		 Theater
	10%					 Nahrung



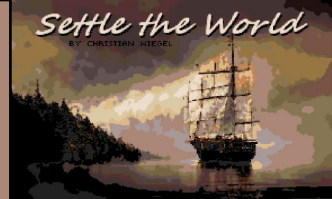
Anhang - Tastaturbelegung

	Tastaturbelegung
Linke Maustaste	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Aktionen im Spiel, wo etwas angeklickt werden kann • Einheit auswählen
Rechte Maustaste	<ul style="list-style-type: none"> • Einheit abwählen • Rechtsklick auf ein Feld neben eine ausgewählte Einheit bewegt diese auf der Karte zu diesem Feld hin • Rechtsklick auf ein Feld weiter entfernt von einer ausgewählten Einheit startet die Wegfindung dorthin • In der Stadt kann mit der rechten Maustaste eine Handelseinheit mit einer benutzerdefinierten Anzahl Waren beladen/entladen werden
M	<ul style="list-style-type: none"> • Öffnet / Schließt die Weltkarte
W	<ul style="list-style-type: none"> • Nächste Einheit auswählen, die noch über Bewegungspunkte verfügt
V	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichnen der Ränder zu unerforschtem Land hin an/abschalten. Beschleunigt die Darstellung der Karte, wenn viel unerforschtes Land sichtbar ist.
C	<ul style="list-style-type: none"> • Karte auf ausgewählte Einheit zentrieren
I	<ul style="list-style-type: none"> • Verfügbaren freien Speicher anzeigen
G	<ul style="list-style-type: none"> • Zur vorheriger Stadt wechseln
H	<ul style="list-style-type: none"> • Ausgewählte Stadt betreten
J	<ul style="list-style-type: none"> • Zu nächster Stadt wechseln
Return / Enter	<ul style="list-style-type: none"> • Zur nächsten Runde / zum nächsten Spieler wechseln • Schließt auch Textboxen / Fenster oder beendet Zwischenbilder
ESC	<ul style="list-style-type: none"> • Schließt die meisten Bildschirme • Unterbricht auch die Wegfindung von Einheiten, falls diese zu lange dauern sollte
Pfeiltasten	<ul style="list-style-type: none"> • Scrollt über die Karte (Scollen nach links wird auf Apollo V4 Systemen fehlerhaft dargestellt)



Anhang - Tastaturbelegung

	Tastaturbelegung
Num 1	<ul style="list-style-type: none"> Einheit nach Süd-West bewegen
Num 2	<ul style="list-style-type: none"> Einheit nach Süden bewegen
Num 3	<ul style="list-style-type: none"> Einheit nach Süd-Ost bewegen
Num 4	<ul style="list-style-type: none"> Einheit nach Westen bewegen NEIN oder LINKS in Auswahlabfragen
Num 5	<ul style="list-style-type: none"> Nächste Einheit auswählen, die noch über Bewegungspunkte verfügt
Num 6	<ul style="list-style-type: none"> Einheit nach Osten bewegen JA oder RECHTS in Auswahlabfragen
Num 7	<ul style="list-style-type: none"> Einheit nach Nord-West bewegen
Num 8	<ul style="list-style-type: none"> Einheit nach Norden bewegen
Num 9	<ul style="list-style-type: none"> Einheit nach Nord-Ost bewegen
Num Minus	<ul style="list-style-type: none"> InGame Musiklautstärke verringern
Num Plus	<ul style="list-style-type: none"> InGame Musiklautstärke erhöhen
F1	<ul style="list-style-type: none"> Kurzhilfe auf der Karten- oder in der Stadtansicht
F2	<ul style="list-style-type: none"> Übersicht - Lagerbestände aller Städte
F3	<ul style="list-style-type: none"> Übersicht – Gebäude- und Einheitenproduktion aller Städte
F4	<ul style="list-style-type: none"> Übersicht – Position und Ladung aller Handelseinheiten
F5	<ul style="list-style-type: none"> Übersicht – Nicht zugewiesene Kolonisten in allen Städten
F6	<ul style="list-style-type: none"> Produktions-Statistiken
F9	<ul style="list-style-type: none"> Schnellspeichern auf dem zuletzt genutzten Speicherslot



Settle the World - Credits

Idee, Konzept und Programmierung	<ul style="list-style-type: none">• Christian Wiegel (TheoTheoderich)
Pixel Grafiken	<ul style="list-style-type: none">• Christian Wiegel (TheoTheoderich)
Hintergrundbilder, Ereignisbilder, Intro	<ul style="list-style-type: none">• Created using the Midjourney AI and post editing by Christian Wiegel
Titel Musik	<ul style="list-style-type: none">• Patrick Nevian (Viddi)
Ingame Musik	<ul style="list-style-type: none">• Thomas Mohr (wiseman)
Testen	<ul style="list-style-type: none">• Christian Dold• Yakari3• Wislor• Anakirob• Sylaina• Meph• Foxman

Besonderen Dank an Christian Dold für seinen unermüdlichen Einsatz!

Ohne ihn wäre diese Version von Settle the World nicht möglich gewesen.

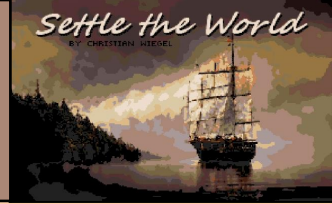
Hinweis:

Bei der Erstellung dieses Spiels habe ich mich stark von dem klassischen DOS/Amiga-Spiel "**Colonization**" inspirieren lassen.

Allerdings habe ich keine Grafiken aus diesem Spiel übernommen.

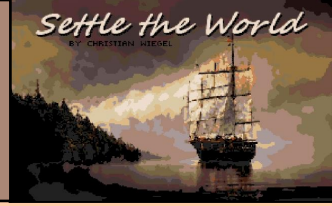
Auch wenn einige meiner Grafiken dem Originalspiel sehr ähnlich sehen.

Settle the World wird in **AmiBlitz3.9.x** entwickelt.



Settle the World – Kontaktaufnahme

eMail	<ul style="list-style-type: none">• theotheoderich@gmx.de
Discord	<ul style="list-style-type: none">• https://discord.gg/UJyZSJqYg
Itch.io	<ul style="list-style-type: none">• https://theotheoderich.itch.io/settle-the-world



Settle the World – Lizenz

"Settle the World" ist lizenziert unter Verwendung der Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Eine Kopie der Lizenz solltest Du zusammen mit dem Download des Spiels erhalten haben.

Falls nicht, findest Du diese unter dem folgenden Link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Oder im englischen Original unter diesem Link:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Die kommerzielle Nutzung der zu "Settle the World" gehörenden Dateien (egal ob Quellcode, Grafiken, Sound oder Musik) ist ausdrücklich untersagt.

Copyright 2023 by Christian Wiegel