

WEREWOLVES

BASED ON TAC - THE AUTHENTIC COLONIZATION
LEAD DESIGN BY WRITING BULL

Werewolves ist eine Fanmodifikation für "Sid Meier's Civilization IV: Colonization" (CivCol) und wird vom TAC-Projekt ("The Authentic Colonization") veröffentlicht, dem Team der Colonization-Modder im Civforum. Technisch setzt Werewolves auf unsere Communitymod TAC 2.03_final auf. Inhaltlich ist Werewolves aber eine eigenständige Mod mit einer einzigartigen Spielwelt.

Werewolves wird in einem [Projektforum](#) entwickelt und präsentiert. Die Enzyklopädie (das Ingame-Lexikon) führt in das Spiel ein, besonders empfehlenswert sind die Artikel in der Rubrik "Werewolves-Spielkonzepte".

Zudem gibt es mehrere Videoreihen:

Das [Tactorial](#) erklärt im Bild und Schritt für Schritt die wichtigsten Features der Mods des TAC-Projekts.

Writing Bull veröffentlicht ein [Let's Play](#) mit der Betaversion der finalen Werewolves-Version.

Zudem gibt es ein [Let's Play Together](#) von tomdotio und Writing Bull mit einer frühen Preview-Version von Werewolves.

Inhalt:

Kapitel 1: Kurzeinführung.....	1
Kapitel 2: Installation und Start.....	3
Kapitel 3: FAQ - Häufig gestellte Fragen und Antworten.....	5
Kapitel 4: Bugs.....	7
Kapitel 5: Urheber und Credits.....	8

Kapitel 1: Kurzeinführung

"Werewolves" erzählt eine Schauergeschichte, die im Neuengland des späten 18. Jahrhunderts ihren Anfang nimmt. Der Unabhängigkeitskrieg gegen das englische Mutterland ist seit wenigen Jahren vorbei. Doch kaum sind Ruhe und Frieden in die aufstrebenden Bundesstaaten an der Nordostküste der USA eingekehrt, da taucht eine überraschende Bedrohung aus dem Hinterland auf. Werwölfe durchstreifen die Wälder und terrorisieren die Siedler. Die Bestien sind unerhört stark und schnell,

tauchen urplötzlich auf, töten und verschwinden wieder. Die Bürger Neuenglands besinnen sich in ihrer Not auf einen legendären Kommandanten des Unabhängigkeitskrieges, der ihren Widerstand organisieren soll. Wer das ist? Selbstverständlich der erfahrene Recke, der gerade diese Zeilen liest ...

Die Spielwelt

"Werewolves" spielt auf eigens angefertigten Szenarienkarten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Zu Spielstart beginnt man mit wenigen Siedlungen an der Küste, einem Schiff und ein paar Einheiten. Verbündet sind die Neuengländer mit den Micmac, die in einem kleinen Reservat in einer einzelnen Siedlung leben. Der US-Präsident in der Hauptstadt ersetzt den König der Kolonialzeit. Aufgedeckte Geländefelder werden in der Regel nach einiger Zeit wieder komplett schwarz. Ausgenommen sind Wasser, Küstenlinien, Flussufer, Bonusressourcen, Berge und Vulkane. Anfangs ist von den Werwölfen nicht viel zu sehen, denn ihre Behausungen liegen im Hinterland. Allerdings sollte man sich davon nicht einlullen lassen. Wann genau die ersten Werwölfe auftauchen, ist in jeder Partie anders - und wer dann nicht vorgesorgt hat, hat sich durch diesen Leichtsinn selbst das Grab geschaufelt.

Hauptstadthafen und Bevölkerungswachstum

Statt eines Europahafens gibt es bei "Werewolves" einen Hauptstadthafen, in dem man Waren dem US-Präsidenten verkaufen kann. Das lohnt sich, denn die Verkaufspreise sinken nur sehr langsam. Auf den Kais ist allerdings nur knapp jeder zweite Einwanderer eine Experteneinheit. Auch die Rekrutierung eines Experten über Goldprämien ist erschwert, denn jeder weitere "gekaufte" Einwanderer desselben Typs kostet etwas mehr. Der Bau von Schulen und anderen Ausbildungseinrichtungen empfiehlt sich!

Rohstoffe, Bonusressourcen und Pioniere

In Neuengland finden sich einige andere Rohstoffe, Waren und Bonusressourcen als gewohnt. So müssen zum Beispiel für die Errichtung hochwertiger Gebäude Steine abgebaut werden, die Siedler pflanzen Hanf und züchten Vieh. Auch die Geländetypen, die Waldarten sowie die Modernisierungen, die Pioniere bauen können, werden anfangs ungewohnt sein. In "Werewolves" ist es noch wichtiger als zuvor, durch Modernisierungen die anfangs sehr dürrtigen Geländeerträge zu steigern. Dafür liefern die zum Teil recht teuren Modernisierungen aber auch deutlich größere Boni. Die Bonusressourcen sind seltener, aber auch weit attraktiver: So ist beispielsweise Silber nennenswert nur über die entsprechende Bonusressource zu gewinnen. Flüsse liefern ebenfalls höhere Boni. Den richtigen Bauplatz für neue Siedlungen zu finden und die Modernisierungen gegen die marodierenden Werwölfe zu verteidigen, ist der Schlüssel zum Erfolg.

Logenbrüder

Die Gründung eines unabhängigen Staates haben sich die Amerikaner bereits gegen den König in London erstritten. Gründerväter sind also nicht mehr nötig. Prominente Mitstreiter können aber weiterhin gewonnen werden: als Logenbrüder, die die Neuengländer im Kampf gegen die Werwölfe entscheidend unterstützen. Manche dieser Logenbrüder tauchen als einmalige Spezialeinheiten auf der Karte auf und

schenken - solange sie überleben - durch Zufallsereignisse bisweilen Gratiseinheiten. Keine andere Partei kann den Neuengländern einen Logenbruder wegschnappen. Aber da die Werwölfe schnell immer zahlreicher werden, kann es sinnvoll sein, einen frühen Logenbruder auszuschlagen, um einen folgenden mächtigeren Logenbruder möglichst rasch zu bekommen.

Truppen und Kämpfe

Je aufwändiger die Neuengländer ihre Einheiten mit Flinten, Pferden, Silberkugeln und Lederwesten ausstatten, desto kampfstärker werden sie. Allerdings bleiben die Werwölfe verdammt gefährliche Gegner. Kavallerie kann die Gegner mürbe machen, denn alle Berittenen können sich mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit aus einem verlorenen Kampf zurückziehen. Pioniere können kleine Forts und Fallgruben bauen, um Feinde besser abwehren zu können. Die Werwölfe hausen in den verlassenen Städten einer untergegangenen Indianerkultur. Um die Stadtmauern zu bezwingen, sollte am besten Artillerie eingesetzt werden. Berge sind nicht passierbar, und es kann hilfreich sein, den Verlauf von Gebirgsketten strategisch zu nutzen.

Sieg

Ziel des Spiels ist es, die Werwölfe zu verjagen, indem man das Hinterland kultiviert und dadurch die Bestien aus ihrem Lebensraum vertreibt. Dafür muss man sein Kulturgebiet auf eine bestimmte Prozentmenge aller Geländefelder ausdehnen. Im Bildschirm Siegbedingungen (mit "F8" einsehbar) ist der aktuelle Stand stets dokumentiert.

Kapitel 2: Installation und Start

Kompatibilität und Voraussetzungen

Technisch gesehen ist Werewolves eine eigenständige Mod für Colonization. Das heißt: Ob du TAC installiert hast oder nicht, ist für Werewolves unerheblich. Wenn auf deinem Computer Colonization fehlerfrei läuft, wird das auch bei Werewolves klappen. Einzige Voraussetzung: Vergewissere dich bitte, dass bei Colonization mit dem offiziellen Patch eine Update auf die Version 1.01f vorgenommen hast. Wir empfehlen, den Patch nicht mit der automatischen Updatefunktion im Hauptmenü herunterzuladen und zu installieren, sondern das lieber manuell zu machen, um eventuelle Fehlfunktionen des Spiels zu vermeiden. Der Patch steht [hier](#) zum Download bereit.

Installation und Deinstallation

Werewolves steht in zwei Varianten zum Download bereit. Generell gilt: Originaldateien werden auf den empfohlenen Installationswegen nicht überschrieben, ihre Sicherung ist also nicht notwendig. Du kannst jederzeit wieder das Originalspiel spielen, eine Deinstallation von TAC ist dafür nicht nötig. Möchtest du die Mod dennoch deinstallieren, musst du den Ordner "Werewolves 1.3" lediglich löschen.

KOMFORTINSTALLATION:

Lade bitte die Datei "INSTALL_Werewolves 1.3.exe" herunter. Klicke bitte doppelt auf

diese Datei und folge Schritt für Schritt der Installationsanleitung. Dabei wird der richtige Installationspfad in der Regel automatisch gefunden. Danach ist die Installation bereits abgeschlossen.

MANUELLE INSTALLATION:

Bitte gehe nach dem Download der Datei "INSTALL_MANUELL_Werewolves 1.3 .zip" in folgenden Schritten vor:

a) Bitte entpacke die Datei zunächst (mit Rechtsklick und dem Befehl "Entpacken"). Du erhältst einen Ordner "Werewolves 1.3".

b) Kopiere unter Windows XP den Ordner "Werewolves 1.3" in den Ordner "mods" im Dateipfad "C:\Dokumente und Einstellungen*Benutzername*\Eigene Dateien\My Games\Sid Meier's Civilization IV Colonization".

Unter Windows Vista findest du diesen Ordner "mods" im Dateipfad

"C:\Benutzer*Benutzername*\Dokumente\My Games\Sid Meier's Civilization IV".

Unter Windows 7 findest du diesen Ordner "mods" im Dateipfad

"C:\Users*username*\Documents\My Games\Sid Meier's Civilization IV Colonization"

Falls du Sonderzeichen (z.B. Umlaute) in deinem Windows-Benutzernamen hast, solltest du Werewolves stattdessen im Hauptverzeichnis des Programms installieren. Dieses Hauptverzeichnis steht je nach Betriebssystem an verschiedenen Stellen, z.B. hier: "C:\Programme\2K Games\Firaxis Games\Sid Meier's Civilization IV Colonization". Lege hier einen neuen Unterordner "mods" an und verschiebe den Ordner "Werewolves 1.3" dorthin.

Falls du Colonization nicht auf "C" installierst hast, sondern an einem anderen Ort, solltest du dort einen neuen Unterordner "mods" anlegen und den Ordner "Werewolves 1.3" dort platzieren.

Werewolves starten

Du startest Werewolves, indem du im Hauptmenü von "Sid Meier's Civilization IV: Colonization" auf "Erweitert" klickst, dann auf "Mod auswählen" und dann auf "Werewolves 1.3". Danach startet das Spiel automatisch neu und lädt die Mod.

Einfacher ist es, Werewolves per Doppelklick auf ein Desktop-Startsymbol zu starten. Wenn du die Komfortinstallation gewählt hattest, hast du auf dem Desktop womöglich bereits ein solches Symbol. Wenn nicht, kannst du es nachträglich manuell erzeugen.

Dafür erstellst du zunächst eine Verknüpfung, die vom Desktop aus auf die Datei "Colonization.exe" führt (der Dateipfad dort hin ist in der Regel

"C:\Programme\2K Games\Firaxis Games\Sid Meier's Civilization IV Colonization").

Dann gehst du mit einem Rechtsklick auf diese Desktopverknüpfung, klickst dann auf "Eigenschaften", klickst dann auf "Verknüpfung" und klickst dann in das Eingabefeld im Textfeld "Ziel". Dort gibst du am Ende des bestehenden Eintrags einen Leeranschlag ein und tippst dann: mod=\Werewolves 1.3 . Das bestätigst du dann mit Klick auf "OK". Danach kannst du über diese Desktopverknüpfung Colonization und TAC gemeinsam starten. Durch das Erzeugen und Benutzen dieser Verknüpfung werden die Originaldateien des Spieles nicht verändert oder beschädigt.

Im Hauptmenü kannst du Werewolves später wieder deaktivieren. Spätestens, wenn du das Spiel beendest, wird die Mod ohnehin automatisch deaktiviert. Das ist ähnlich wie beim Autofahren mit dem Ein- und Ausschalten der Scheibenwischer.

Um Colonization unter Windows Vista und Windows 7 starten zu können, muss man möglicherweise auf manchen Rechnern den Kateikartenreiter "Kompatibilität" auswählen und dort den Kompatibilitätsmodus "Windows XP SP2" (unter Vista) bzw. "Windows XP SP3" (unter Windows 7) auswählen und per Häkchen aktivieren. Dazu kommt ein Häkchen bei "Als Administrator ausführen". TAC startet dann grundsätzlich problemlos auch unter 64 Bit.

Falls du nach einem Rechnerstart Colonization einmal mit der einen, dann mit der anderen Mod spielen möchtest, solltest du beim Wechsel der Mods den internen Speicher von Colonization, den Cache, leeren. Anderenfalls kann es beim Wechsel zwischen den Mods zu Fehlern kommen. Du leerst den Cache, indem du beim Programmstart anhaltend die "Shift"-Taste drückst, bis der Hauptbildschirm erscheint. Alternativ dazu kannst du in der Datei "CivilizationIV.ini" beim Eintrag "*DisableFileCaching*" den Wert "1" einzutragen, dann wird der Cache automatisch bei jedem Spielstart geleert. Bei leerem Cache startet das Programm allerdings grundsätzlich etwas langsamer als üblich.

Kapitel 3: FAQ – Häufig gestellte Fragen und Antworten

Benötige ich TAC, um Werewolves spielen zu können?

Nein. Ob du TAC installiert hast oder nicht, ist für Werewolves unerheblich.

Werden bei der Installation von Werewolves Originaldateien überschrieben oder verändert?

Nein. Wenn man den Installationshinweisen folgt, werden Originaldateien nicht überschrieben. Eine Sicherung von Originaldateien ist also nicht notwendig.

Was mache ich, wenn ich nach der Installation merke, dass mir Werewolves nicht gefällt?

Du kannst jederzeit wieder das Originalspiel spielen. Eine Deinstallation von Werewolves ist dafür nicht nötig - es genügt, Colonization neu zu starten.

Muss ich ältere Werewolves-Versionen deinstallieren, bevor ich eine aktuellere Werewolves-Version installiere?

Nein, das ist nicht nötig.

Ich habe Werewolves installiert, weiß aber nicht, wie ich jetzt Werewolves starte. Dazu gibt es oben einen Abschnitt "Werewolves starten".

Ich habe Werewolves installiert, das Originalspiel findet die Mod aber nicht und lässt sie mich nicht starten.

Vermutlich hast du übersehen, dass du beim Download des Pakets zur manuellen Installation ein gepacktes Archiv enthalten hast, das du erst über einen Rechtsklick und den Befehl "Entpacken" auspacken musst.

Kann ich Werewolves zusammen mit anderen Mods spielen?

In der Regel: nein. Werewolves wird im Ordner "Eigene Dateien" installiert. Das Hauptmenü von CivCol erlaubt, nur eine einzige Mod zu spielen, nicht zwei gleichzeitig. Das ist auch vernünftig, weil sich Mods häufig nicht miteinander vertragen.

Kann ich Werewolves vom Desktop aus starten?

Ja, schau bitte oben in den Abschnitt "Werewolves starten".

Enthält Werewolves Bugs?

Leider ja - komplexe Spiele-Software ohne Bugs gibt es nie. Werewolves enthält aber nur sehr wenige Fehler. Eine Liste der beim Release bekannten Bugs findest du unten in Kapitel 4. Im Projektforum findest du eine aktuelle Liste bekannter Bugs, die stets auf dem neuesten Stand ist.

Kann ich Werewolves auf Zufallskarten spielen?

Du kannst Werewolves auf einer Zufallskarte starten, es wird dir aber keinen Spaß machen. Das Balancing und die Szenarienkarten sind aufeinander abgestimmt.

Kann ich Werewolves im Multiplayer-Modus spielen?

Nein, denn es gibt nur eine einzige spielbare Partei.

Kann ich Werewolves auf dem Mac spielen?

Bei der Mac-Version von CivCol lassen sich leider grundsätzlich keine größeren Mods benutzen, weil diese Version wichtige Teile des Programmcodes in ein anderes Format verlagert hat. Möglich ist aber, die Windows-Version von CivCol zu benutzen, wenn man dieser Anleitung folgt. Zusammen mit der Windows-Version kann man dann auch Werewolves spielen.

Kann ich Werewolves auf englisch spielen?

Werewolves ist für die deutsche Verkaufsversion von CivCol programmiert worden. Wenn du dort im Optionenmenü unter "Sprache" auf englisch umstellst, bleibt Werewolves lauffähig. Alle Werewolves-Spielelemente und alle wichtigen Texte sind ins Englische übersetzt worden, zum Teil allerdings in verknappter Form. Die Enzyklopädie (das Ingame-Hilfelexikon) ist aber bislang nur teilweise übersetzt. Benutzt du dagegen eine englischsprachige Verkaufsversion von CivCol, die du im Ausland gekauft hast, kann es darüberhinaus sogar passieren, dass Werewolves nicht oder nur fehlerhaft läuft - hier hilft nur ausprobieren und hoffen.

Kann ich Eure Arbeit finanziell unterstützen?

Werewolves steht unentgeltlich zur Verfügung. Niemand von uns möchte damit Geld verdienen. Allerdings wäre unser Projekt nicht möglich, gäbe es das Civforum. Und der Betrieb des Forums kostet Geld. Wenn du dem Civforum eine kleine Spende zukommen lässt, unterstützt du damit indirekt auch unsere Arbeit des TAC-Projektteams. Falls du spendest, dann gib ruhig an, dass du zur TAC-Community gehörst - dadurch lässt du die Administratoren des Forums wissen, dass ihr Engagement für unser Projekt geschätzt wird. Hier das Spendenkonto des Forums:

Ich habe ein paar Ideen, wie man das Spiel verbessern könnte. Interessiert?

Die finale Version von Werewolves ist leider bereits erschienen. Änderungen sind nicht mehr geplant. Aber vielleicht magst du deine Ideen in die künftigen Mods des TAC-Projekts einfließen lassen? Hier kannst du dich über uns informieren.

Kapitel 4: Bugs

Zum Zeitpunkt des Release sind folgende Fehler (Bugs) bekannt, die bereits in der Original-Version von Colonization oder in TAC 2.03_final enthalten sind und die in Werewolves nicht korrigiert wurden:

* In sehr seltenen Fällen kommt es auf manchen Rechnern zu fehlerhaften Darstellungen von Icons und Städtenamen

TIPP: Dieser Fehler kann dann auftreten, wenn der aktuelle Verzeichnispfad von Werewolves Umlaute oder Sonderzeichen enthält (weil sie z.B. im Benutzernamen vorkommen). Dieses Problem lässt sich umgehen, indem man Werewolves aus dem Ordner "Eigene Dateien" oder "Eigene Dokumente" weg in das Hauptverzeichnis von Colonization verschiebt. Dieses Hauptverzeichnis steht je nach Betriebssystem an verschiedenen Stellen, z.B. hier: "C:\Programme\2K Games\Firaxis Games\Sid Meier's Civilization IV Colonization". Lege hier einen neuen Unterordner "mods" an und verschiebe den Ordner "Werewolves 1.3" dorthin.

* Je länger eine Partie dauert, desto länger dauert die Rechenpause zwischen den Spielrunden.

TIPP: Wenn bei fortgeschrittenen Partien die Wartezeit bei Rundenwechseln zu lange dauern, dann starte das Spiel bitte vom Desktop aus neu. Meistens ist das Problem dann behoben. Verursacht wird es durch ein Speicherleck beim Programm. Das haben wir mit Werewolves nicht verursacht, beheben können wir es aber leider auch nicht. Genauere Infos dazu findest du hier.

* Das Tutorial wurde nicht an Werewolves angepasst. Dadurch gibt das Tutorial manchmal falsche Informationen.

TIPP: Wer Werewolves spielt, sollte es bei der Standardeinstellung belassen, dass das Tutorial im Menü "Optionen" deaktiviert ist.

* Auf manchen Rechnern stürzt das Programm ab, wenn man aus einer laufenden Partie ins Hauptmenü wechseln möchte.

TIPP: Colonization macht auf manchen Computern Probleme, wenn eine große Mod mit vielen neuen Grafikdateien genutzt wird. Wenn du in einer laufenden Partie nicht auf den Button "Ins Hauptmenü wechseln", sondern auf "Zurück zum Desktop" klickst, kannst du allerdings Werewolves problemlos beenden.

* Wird ein Computergegner dadurch ausgelöscht, dass eine seiner Einheiten den Kampf mit einer Einheit des Spielers verliert, kann es passieren, dass die Kampfansicht nicht in die normale Sicht der Spielwelt wechselt.

TIPP: Ein Klick in die Minikarte hilft.

* Wenn man den Kauf von Bären angeboten bekommt und erst zu Rundenbeginn

durch Europahandel das notwendige Geld dafür erwirtschaften konnte, wird man im entsprechenden Diplomatiefenster gezwungen, das Angebot auszuschlagen.

HINWEIS: Der Fehler tritt naturgemäß selten auf, leider können wir ihn nicht beheben.

Zum Zeitpunkt des Release sind zudem folgende weitere Bugs von Werewolves bekannt, die wir nicht mehr beheben werden:

* Ein Werwolf-General sieht aus wie ein Mensch

TIPP: Das ist nicht hübsch, hat aber keine Auswirkung auf die Spielmechanik.

* Wenn die Werwölfe eine Siedlung erobern und niederbrennen, gewinnen sie eine Schatzeinheit mit einem menschlichen Begleiter.

TIPP: Auch hier gilt: Das ist nicht hübsch, hat aber keine Auswirkung auf die Spielmechanik.

* Im Indianerdorf kann man die Micmac auf Anfrage dazu bringen, einem all ihr Gold zu schenken.

TIPP: Es liegt in Eurem eigenen Ermessen, ob ihr diesen Exploit nutzen möchtet.

Kapitel 5: Urheber und Credits

Werewolves und TAC sind nicht-kommerzielle Mod-Projekte. Ihre Versionen können von jedem unter Beachtung der Urheberrechte verwendet und verteilt werden, solange dies nicht mit Gewinnabsichten verbunden ist, solange auf die Urheber angemessen hingewiesen wird und solange dabei die Inhalte der Mod nicht verändert werden, ohne dass die Nutzer darauf explizit hingewiesen werden.

Werewolves und TAC enthalten in Teilen Mods oder andere Werke Dritter, die integriert und oft auch weiterbearbeitet wurden. Eine genaue Aufstellung kann diesen Credits hier entnommen werden. Die Urheberrechte des enthaltenen Materials liegen bei den ursprünglichen Urhebern. Für die Veränderungen, die die Werewolves- und TAC-Modder am Ausgangsmaterial vorgenommen haben, sind sie selber im Besitz der Urheberrechte.

Falls du Werewolves oder TAC für dein eigenes Mod-Projekt benutzen möchtest, ist dies selbstverständlich erlaubt, sofern die Urheberrechte Dritter nicht verletzt werden, sofern dieses Projekt nicht mit Gewinnabsichten verbunden ist und sofern die Urheber in den Credits deiner Mod angemessen genannt werden. Wenn sichergestellt ist, dass diese Bedingungen eingehalten werden, ist eine gesonderte Anfrage nicht erforderlich.

Weitere Details zu Urhebern und Credits findest du ingame in der Enzyklopädie durch Klick auf "Credits". Das Werewolves-Projektteam ist erreichbar im [Projektforum](#) oder per Mail an writing.bull@gmx.de.

Sid Meier's Civilization IV: Colonization, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the USA and/or foreign countries. All other trademarks are the property of their respective owners.