

```

+-----+-----+-----+
| ft - Tileset |      Version 2.0.5      |      Franz Mach      |
| ===== | (für Freeciv 2.0) | < ft@uliq.net > |
+-----+-----+-----+

```

## 0) INHALT

- 1) Beschreibung
- 2) Autoren
- 3) Installationsquellen
- 4) Installieren
- 5) Zusätze
- 6) Änderungen (Englisch)
  - 6a) from 1.0 to 1.1
  - 6b) from 1.1 to 2.0.3
  - 6c) from 2.0.3 to 2.0.4
  - 6d) from 2.0.4 to 2.0.5

## 1) BESCHREIBUNG

Das ft-Tileset basiert auf dem HiRes Tileset;  
einige Graphiken sind vom Trident Tileset.

Es benutzt Wappen anstatt der Fahnen zur Kennzeichnung der Nationen.  
Die wichtigste Änderung stellt die Unterstützung von 8 bzw. 9  
verschiedenen Stadtstilen dar :

european	europäisch
(barbarian)	(barbarisch)
classical	klassisch
mesopotamian	mesopotamisch
arabian	arabisch
tropical	tropisch
precolumbian	vorkolumbisch
african	afrikanisch
asian	asiatisch

Die Städte wachsen insgesamt vier Mal - jeweils wenn sie die folgenden Größen erreichen:

3, 5, 8, 12.

Das ft Tileset beinhaltet mehr Einheiten als für normale Spiele benötigt werden,  
diese können u.a. für eigene Szenarien und Modpacks benutzt werden.  
Eine Anleitung wie dies zu tun ist wird mit der nächsten ft-Tilesetversion  
verfügbar sein (zumindest auf Englisch, evtl. auch Deutsch)

## 2) AUTOREN

Das gesamte Tileset basiert auf Tim Smiths HiRes Civ II Modpack

<http://www.geocities.com/yoohootim/hires.htm>

Die Stadtstile sind eine gemeinsame Arbeit von F. Rodrigo and mir.

<http://f.rodrigo.free.fr>

Die Vorlagen für die Einheiten stammen von den HiRes, Trident und r-hires  
Tilesets.

Die Wappen sind von mir gezeichnet, da die Standardwappen von Freeciv zu groß  
wären.

Zwei Ressourcefeldgraphiken sind von CapTVK

<http://forum.freeciv.org/profile.php?mode=viewprofile&u=18>

kleine Graphiken von Unbekanntem Veröffentlichter im Freeciv-Forum

<http://forum.freeciv.org/viewtopic.php?t=553>

### 3) INSTALLATIONSQUELLEN

Man kann das ft-Tileset per http von meiner Seite

<http://www.uliq.net/downloads/freeciv/ft/ft-2.0/ft-2.0.5.tar.gz>  
oder per ftp von dieser Seite

<ftp://ftp4.extreme-players.de/freegamearts/image/tilesets/ft-2.0.5.tar.gz>  
runterladen.

### 4) INSTALLIEREN

Man muß lediglich das komprimierte tar.gz-Archiv in das Freeciv-Datenverzeichnis entpacken (es werden hierbei keine Dateien überschrieben)

Zum Spielen startet des Spiels verwendet man "civclient --tiles ft" .  
siehe Punkt 5 für weitere Informationen

### 5) ZUSÄTZE

Im Moment unterstützt Freeciv vier verschiedene Stadtstile (European, Classical, Tropical and Asian)

Um die anderen 4 bzw. 5 Stile des ft-Tilesets zu benutzen gab es den ft-CityPatch.

#### ***ft-CityPatch***

Der ft-CityPatch ist seit dieser Version (2.0.6) veraltet und sollte nicht mehr benutzt werden.

Das ft Tileset enthält bereits selbst alle benötigten Daten um sämtliche Stadtstile zu nutzen.

Es gibt zwei Möglichkeiten dies zu tun:

- 1) führen sie beim Starten des civservers den Befehl

**rulesetdir ft**

aus um das ft Ruleset zu laden.

(empfohlen)

Bitte beachten: wenn der Server so gestartet wird müssen die Clients nicht zwingenderweise ebenfalls das ft Tile-/Ruleset installiert haben.

- 2) kopieren Sie die Dateien cities.ruleset und nation.ruleset aus dem ft/Verzeichnis in das default/Verzeichnis um dies dauerhaft und automatisch durchzuführen.  
(diese Variante wird nicht empfohlen)

### 6) ÄNDERUNGEN AB VERSION 1.0 (ENGLISCH)

6a) from 1.0 to 1.1

- \* New city style "Barbarian", two styles are renamed "Arabian" and "Precolombian" replaces "Arabic" and "Mayan" (Mayan was changed to be compatible to the r-Hires Tileset)
- \* More city style tiles for African, Arabian and Babylonian style
- \* Improved Fortress-Tiles (back- and frontside)
- \* New explosion tiles
- \* Better visibility of nation shields and city information
- \* Better documentation

6b) from 1.1 to 2.0.3

this is the currently on the Freeciv Download page available version,  
it is just the 1.1 version with some workarounds to get it running with  
Freeciv 2.0

(this work wasn't done by myself)

unfortunately there's a bug in ft.tilespec you've to remove

"hires/newgfx.spec" with

"ft/newgfx.spec" and in newgfx.spec you've to remove "hires/newgfx" with  
"ft/newgfx"

to get it working otherwise the client would crash...

6c) from 2.0.3 to 2.0.4 (detailed log)

ft.tilespec:

removed broken dependency /hires/newgfx.spec because hires isn't mandatory  
for ft

added dependency /misc/buildings.spec

added dependency ft/levels.spec

added dependency ft/shields\_fantasy.spec

added dependency ft/small.spec and removed misc/small.spec

added version info

disabled ft/dither as this currently doesn't work

cities.png:

redrawn and improved city-styles :D

thanks to Frederic Rodrigo for his great arabian city style graphics

cities.spec:

nearly all is new here;

NOTE: for better compatibility with the Freeciv 2.0beta8 some city  
style names have changed,

unfortunately this breaks the compatibility to older ft tileset

versions that means you will get incorrect city styles when loading  
games that have been started with ft 2.0.3 or older tileset

versions!

(it's possible to make it compatible for both but i don't want to mess up  
the spec files completely, but let me know if you're interested in  
backward compatibility then i'll include this in ft 2.0.7)

levels.png:

new graphic file containing the new veteranian symbols

levels.spec:

new spec-file for the veteranian symbols

shields.png:

splittet into shields.png and shields\_fantasy.png

16 new shields added

shields.spec:

adjusted for the new shields.png file

shields\_fantasy.png:

shields for non-country flags

shields\_fantasy.spec:

new spec-file for non-country flags

chiefs.spec:

removed obsolet city flags because they're already in cities.spec

tiles.png:

added new tiles

tiles.spec:

added new tiles

units.png:

added awacs, worker and alternative fanatics graphic

units.spec:

added awacs, worker and alternative fanatics graphic

newgfx.png:

removed, this is now integrated into to ft tileset

newgfx.spec:

removed, this is now integrated into to ft tileset

small.png:

new small icons

small.spec:  
adjusted for modified icon sizes

6d) from 2.0.4 to 2.0.5

- \* added irrigation overlay tiles from the r-hires tileset
- \* added the nice whale and orca resource graphics from CapTVK  
<http://forum.freeciv.org/viewtopic.php?t=648>
- \* changed some unit graphics and replaced a few of the original ones from HiRes with the ones from r-hires
- \* changed desert tile
- \* changed vietnamese flag  
<http://forum.freeciv.org/viewtopic.php?t=555>
- \* corrected positions of airport graphics
- \* corrected ft version in radar screen

6e) from 2.0.5 to 2.0.6

- \* added up to date README file
- \* added german README file "LIESMICH"
- \* cleaned up incorrect version strings
- \* corrected positions of fortresses
- \* the tileset now contains a ruleset to use all the city styles -  
the usage of the ft-CityPatch is no longer recommended