

Die Völker 2 – Editor für Karten und Missionen

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Die Bedienung	2
Hauptbildschirm	2
Menüleiste	3
Toolleiste	9
Kartenbereich	11
Statusleiste	11
Tools (Werkzeuge und Objekte).....	11
Terrain.....	11
Verschiebemodus	12
Radiergummi	12
Straßensetzer	12
Höhenstufen	13
Ressourcen	13
Gebäuedialog	14
Einheiten	16
Räuber	17
Tipps & Tricks	17
Anhang:	18
How-To – Die ersten Schritte	18

Einführung

Der Editor zu „Die Völker 2 Gold Edition“ ermöglicht es Ihnen eigene Endloskarten und Missionen zu erstellen und diese später im Hauptspiel zu verwenden. Es handelt sich dabei um ein eigenständiges Programm, das Sie über das Windows-Startmenü (oder eine eventuell vorhandene Desktopverknüpfung) starten können.

Anmerkung: Beachten Sie bitte, dass Sie „Die Völker 2 Gold Edition“ schließen sollten, während sie mit dem Editor arbeiten. Erst nach dem Speichern einer Endloskarte oder Mission und dem Schließen des Editors können Sie diese im Hauptspiel verwenden.

Die Bedienung

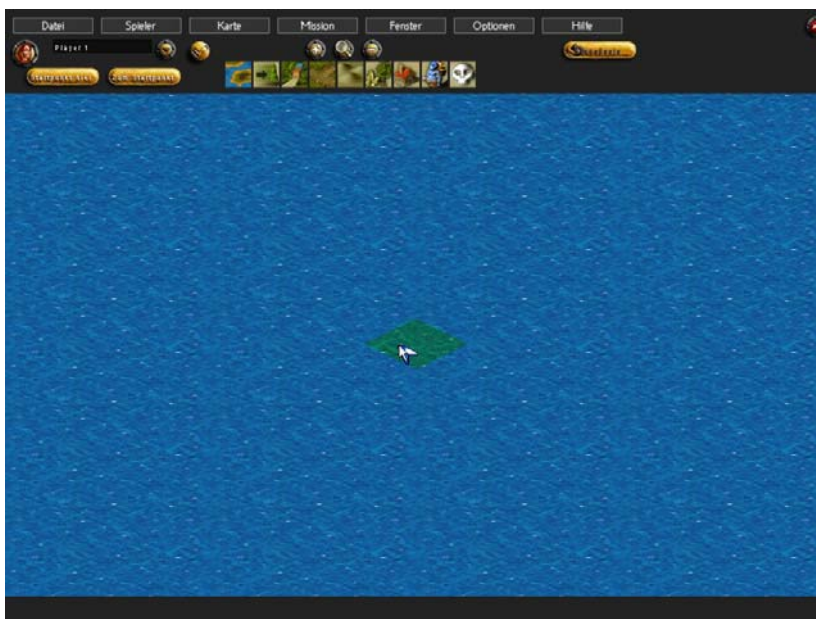
Wollen Sie zu Beginn gleich eine erste flotte Mission erstellen (bevor Sie die komplette Anleitung durchlesen)? Dann schauen Sie zuerst in den Anhang „How-To – Die ersten Schritte“. Dort werden Ihnen Punkt für Punkt die ersten wichtigen Schritte zum Erstellen einer Mission erklärt. Für genauere Informationen können Sie dann jeweils in den entsprechenden Abschnitten nachschlagen.

Hauptbildschirm

Nach dem Starten des Editors befindet Sie sich sofort im Hauptbildschirm. Dieser ist in 2 Bereiche aufgeteilt:

- Im Menü- und Toolbereich können Sie neue Missionen bzw. Endloskarten anlegen oder bereits bestehende laden, div. Einstellungen zum Editor vornehmen und Befehle zum Bearbeiten auswählen.
- Im Kartenbereich (Wasserfläche) erstellen Sie Inseln, verändern die Landschaft, setzen Objekte und Gebäude bzw. Einheiten der einzelnen Völker.

Anmerkung: Beachten Sie bitte, dass Sie keine originalen Endloskarten und Missionen aus dem Hauptspiel laden können. Mit dieser Version des Editors können Sie nur von Ihnen oder anderen Spielern selbst erstellte Endloskarten und Missionen bearbeiten.



Im folgenden Abschnitt werden Ihnen zunächst die wichtigsten Befehle des Editors erläutert. Sie führen diese aus, indem Sie den entsprechenden Befehl in der Menü- oder Toolleiste

anklicken. Während Sie die Befehle der Menüleiste aus Pulldown-Menüs auswählen müssen, sind alle Befehle der Toolleiste grafisch dargestellt und ständig sichtbar.

Menüleiste

Beim Klick auf einen der 7 Menüpunkte (am oberen Rand) öffnet sich ein zugehöriges Pulldown-Menü, das die genauere Wahl des gewünschten Befehls ermöglicht. In der rechten Ecke befindet sich ein runder, roter „Beenden“-Button (X) mit dem Sie das Programm schließen können.

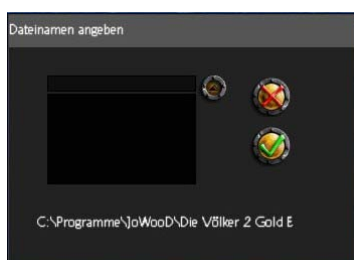


Datei-Menü

Neu: Dieser Befehl öffnet ein Fenster und Sie können dort in einem Pulldown-Menü zwischen den Terraintypen Wasser, Wüste, Wiese oder Sumpf wählen. Je nach gewähltem Terrain wird eine komplette Zufallskarte dieses Typs (mit Ressourcen) generiert.



Endloskarte / Mission laden: Mit diesen Befehlen öffnen Sie jeweils ein Fenster, in dem Sie mittels Pulldown-Menü die Mission bzw. Endloskarte Ihrer Wahl aussuchen können. Nach einer Bestätigung mit OK wird die entsprechende Karte geladen. Alle vom Spieler erstellten Missionen werden vom Programm im Ordner „Missions“ im „Völker 2“-Verzeichnis abgelegt, die Endloskarten im Verzeichnis „Maps“.



Anmerkung: Wenn Sie Missionen aus dem Internet downloaden oder von einer anderen Quelle (z.B. Zeitschriften-CD), müssen sie diese ebenfalls in den „Missions“-Ordner kopieren. Hingegen befinden sich alle Endloskarten im Verzeichnis „Maps“ und müssen auch dorthin kopiert werden.

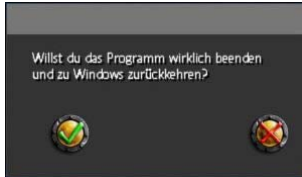
Speichern: Hier öffnet sich derselbe Dialog, wie bereits unter „Laden“ beschrieben. Sie können aus der Dateiliste einen bereits vorhandenen Namen auswählen (die Datei wird überschrieben) oder durch klicken auf die Eingabefläche, den Cursor an diese Stelle setzen. Danach ist die Eingabe eines Namens über die Tastatur möglich.

Anmerkung: Sobald eine Karte in dieser Instanz bereits einmal unter Angabe eines Namens gespeichert wurde, bewirkt ein Klick auf die Schaltfläche „Speichern“ ein sofortiges Speichern der aktuellen Karte (unter dem zuvor gewählten Namen) ohne den entsprechenden Dialog.

Übrigens werden beim Speichern die Endloskarten und Missionen vom Programm automatisch in die richtigen Ordner gesichert.

Speichern unter...: Bei Wahl dieses Befehles müssen Sie jedes Mal einen Namen für Ihre neue Mission bzw. Endloskarte angeben. Empfiehlt sich besonders, wenn Sie mehrere Versionen einer Mission oder Endloskarte unter ähnlichem Namen abspeichern wollen (z.B. mit fortschreitender Nummerierung – test01, test02 usw.).

Beenden: Hier kommen Sie in einen Abfrage-Dialog, wo Sie den Editor beenden und wieder zum Windows-Desktop zurückkehren können.



Spieler-Menü

Spieler: Dieser Befehl öffnet ein Fenster, mit vielen Funktionen zum Anlegen von Spielern in einer Mission:

- Mit dem „neuer Spieler“-Button erstellen Sie einen neuen Spieler (mit den Standard-Vorgaben) und mit „Spieler löschen“ können Sie diesen auch wieder aus der Liste entfernen.
- Im mittleren Teil des Fensters finden sich (in 4 Textfenstern und 2 Schieberegler) weitere Angaben zum jeweils aktivierten Spieler (= gelb markiert).
- Unter „Volk“ können Sie zwischen Pimmons, Amazonen und Sajiki wählen (was noch mit dem „Stamm“ genauer unterschieden werden kann).
- Auch die „Farbe“ des Spielers und der Typ (menschlicher Spieler oder Computergegner) lassen sich hier einstellen.
- Für alle diese Einstellungen klicken Sie jeweils auf das kleine Pfeilsymbol rechts neben den Textfenstern (es öffnet sich ein Pulldown-Menü) und wählen mit einem Klick eine der Auswahlmöglichkeiten.
- Schließlich können Sie noch mit 2 Schieberegler den „Spieler-Ruf“ bzw. die „Götter-Stimmung“ (jeweils 0-100) auswählen – beide werden zu internen Berechnungen der Spiellogik benutzt.
- Mit dem „OK“-Button können Sie ihre Auswahl bestätigen und das Fenster schließen oder mit „Abbrechen“ nur das Fenster schließen (und alle getroffenen Änderungen verwerfen).

Anmerkung: Während sich in der Spieler-Liste (links oben) nur der jeweils aktuelle Spieler anwählen lässt, können Sie im Textfenster (über der Einstellmöglichkeit „Volk“) den Namen ändern. Dazu klicken Sie einfach in das Textfenster, löschen den vorgegebenen Namen (Player X) und geben einen Begriff Ihrer Wahl ein. Beachten Sie dabei, dass im Originalspiel die einzelnen Völker immer nach ihrem Anführer benannt wurden.



Diplomatie: Mit diesem Befehl öffnen Sie ein Fenster, in dem Sie die diplomatischen Beziehungen zwischen den vorhandenen Parteien einstellen können. Zuerst müssen Sie links den aktuellen Spieler anwählen (= gelb markiert) und danach rechts mit einem weiteren Klick dessen Status zu den anderen Spielern festlegen. Dabei gibt es nur die 2 Wahlmöglichkeiten „Friede“ (weiß) oder „Krieg“ (rot). Mit „OK“ bestätigen Sie danach die getroffene Auswahl oder schließen das Fenster mit „Abbrechen“ (= Änderungen werden verworfen).



Erfindungen: Ein Klick auf diesen Befehl öffnet einen Dialog, in dem Sie für jeden Spieler (jeweils „aktueller Spieler...“ einstellen) festlegen können, welche Erfindungen ihm jeweils von Beginn an zur Verfügung stehen. Bevor Sie für einen Spieler ein bestimmtes Gebäude bauen können, müssen Sie es erst in diesem Dialog aktivieren (= gelb markieren).

Die 3 Buttons (TL 1-3) sollen Ihnen helfen die Auswahl zu vereinfachen. Ist einer dieser Buttons angewählt (= mit einem roten Haken markiert), bekommt der Spieler alle Erfindungen dieses Techlevels zuerkannt. Für feinere Abstimmungen können Sie danach zusätzlich noch weitere Erfindungen manuell aktivieren/deaktivieren.



Sperrn/Freischalten: Mit diesem Befehl öffnet sich ein Fenster, in dem Sie für jeden Spieler (jeweils „aktueller Spieler...“ einstellen) bestimmte Gebäude, Erfindungen oder Einheiten sperren bzw. wieder freischalten können. Alle hier gesperrten Elemente (= gelb markiert) können von den betreffenden Spielern während der gesamten Mission nicht erforscht bzw. verwendet werden.



Die 3 Buttons (Gebäude, Erfindungen und Einheiten) helfen Ihnen bei der Auswahl. Ist einer dieser Buttons angewählt (= mit einem roten Haken markiert), werden nur mehr Elemente dieser Gruppe angezeigt.

Karte-Menü

Typ: Dieser Befehl öffnet ein Fenster und Sie können dort zwischen „Mission“ und „Endlosspiel“ für Ihre Karte wählen. Unterhalb jedes der beiden entsprechenden Buttons steht eine kurze Erklärung, was die Wahl bewirkt. Mit „Abbrechen“ können Sie das Fenster wieder schließen ohne eine Auswahl zu treffen.



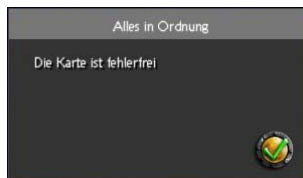
Kartengenerator: Dieser Befehl öffnet ein Fenster, mit vielen Einstellmöglichkeiten zur Beschaffenheit einer Karte:

- Mit dem „Generieren“-Button erstellen Sie eine neue Karte (mit den Standard-Vorgaben) und mit „neu verteilen“ können Sie eine Umverteilung der Elemente Ihrer Karte ausführen.
- Ein Klick auf den „Zufall“-Button generiert eine vollkommen zufällige Karte ohne die von Ihnen getroffenen Einstellungen (bis auf die Kartengröße) zu berücksichtigen.
- Zuerst müssen Sie in jedem Fall die „Kartengröße“ bestimmen, die zwischen 96 x 96 bis 256 x 256 Felder liegen kann. Dazu klicken Sie auf das kleine Pfeilsymbol am rechten Rand des Textfensters (es öffnet sich ein Pulldown-Menü) und wählen mit einem Klick eine der Auswahlmöglichkeiten.



- Alle übrigen Einstellungen werden mit 6 Schiebereglern (und in Prozent) vorgenommen:
 - Mit dem „Wasseranteil“ regeln Sie die Balance zwischen Wasser und Land (also den nächsten 3 Punkten).
 - Die Einstellungen für „Wiese“, „Wüste“ und „Sumpf“ hängen zusammen und ergeben immer 100% (des Landes).
 - Auch die Menge der „Ressourcen“ auf der Karte kann eingestellt werden (0-100%).
 - Schließlich können Sie noch den „max. Unterschied“, also die Schwankungen (Varianz) für alle Einstellungen auswählen.
- Mit dem „Schließen“-Button bzw. einem Klick auf den roten, runden Button (X) in der rechten oberen Ecke können Sie das Fenster wieder schließen.

Karte überprüfen: Sie können jederzeit durch einen Klick auf diesen Menüpunkt Ihre momentane Karte überprüfen lassen. Sollten dabei Fehler gefunden werden, gibt Ihnen die angezeigte Fehlermeldung entsprechende Hinweise dazu.

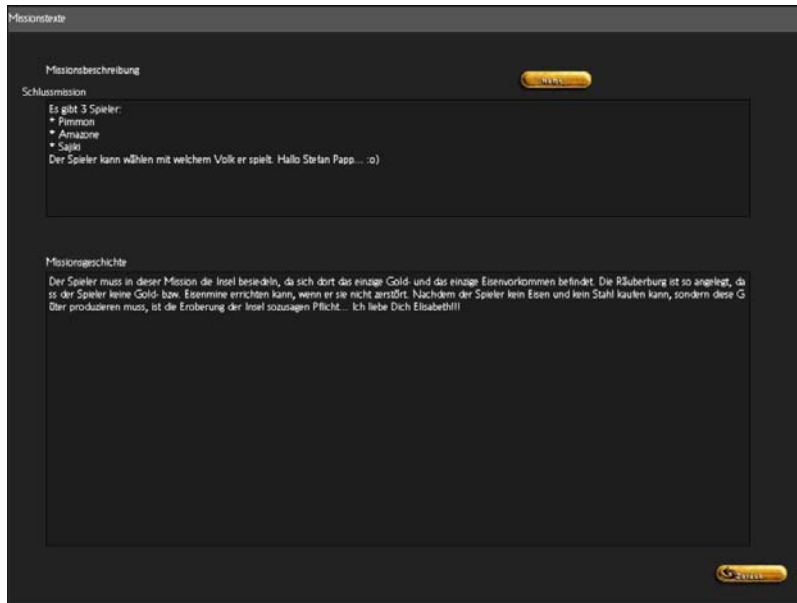


Mission-Menü

Missionsziele: Dieser Befehl öffnet einen Dialog, mit dessen Hilfe sich Spielziele für die beteiligten Parteien zusammenstellen lassen. Über mehrere Pulldown-Menüs und ein Wert-Feld bestimmen Sie die jeweiligen Siegbedingungen. Mit einem Klick auf den „Hinzufügen“-Button werden diese in den Listebereich übernommen. Dort können Sie, wenn sie eine Bedingung anwählen (= gelb markieren), diese mit einem Klick auf „Entfernen“ auch wieder aus der Liste löschen.



Missionstexte: Mit diesem Befehl öffnen Sie einen eigenen Bildschirm. Hier können Sie Ihrer Mission einen Namen geben – mit einem Klick auf den „Name“-Button, oder in den beiden großen Textfeldern eine „Missionsbeschreibung“ bzw. „Missionsgeschichte“ liefern. Diese Informationen scheinen später im Hauptspiel bei der Auswahl einer Mission auf. Mit „Zurück“ kommen Sie wieder in den Hauptbildschirm zurück.



Spielerskript: Mit diesem Befehl öffnen Sie ein Fenster, in dem Sie dem jeweils aktuellen Spieler eines der vordefinierten Skripte zuweisen können. In der rechten Liste sehen Sie die spielinterne Bezeichnung des Skriptes und im Textbereich links davon können Sie dazu eine kurze Erklärung lesen, wenn das Skript mit einem Klick aktiviert wird (= gelb markiert).

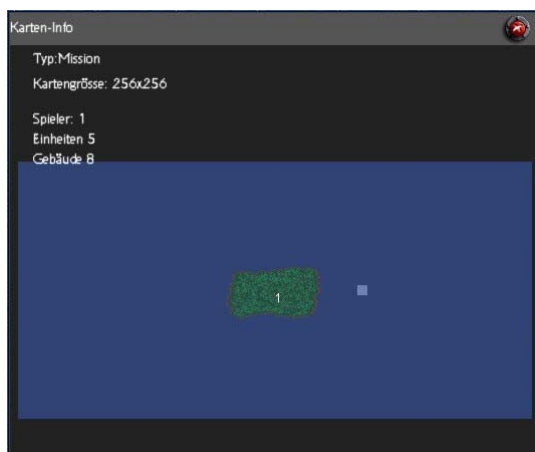
Anmerkung: Es gibt 2 Arten von Skripten – AI für Computergegner und HU für menschliche Spieler. Je nach Einstellung für den aktuellen Spieler (im Menü unter SPIELER-SPIELER) werden nur die AI- bzw. HU-Skripte angezeigt.

Fenster-Menü

Statusleiste: Ein Klick auf diesen Befehl blendet die Statusleiste am unteren Bildschirmrand (unterhalb des Kartenbereiches) aus bzw. wieder ein.

Toolleiste: Mit diesem Befehl können Sie den grafischen Teil des Menü- & Toolbereiches aus- bzw. wieder einblenden.

Karten-Info: Mithilfe des Karten-Info-Fensters können Sie sich leicht eine Übersicht über die aktuelle Karte machen.



Optionen-Menü

Einstellungen: Im auftauchenden Fenster können Sie einige Einstellungen zum allgemeinen Erscheinungsbild des Editors machen: Wahl des Anzeigetreibers und Auflösung bzw. ob die Hilfstexte angezeigt werden sollen.



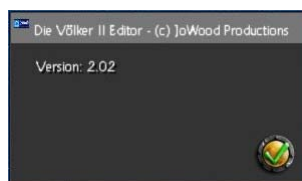
Hilfe-Menü

Hilfe: Mit diesem Befehl öffnen Sie ein Fenster, das Ihnen alle vorhandenen Tastaturkürzel des Editors anzeigt.



Q: Terrain	Shift+F4: Speichern
W: Verschiebemodus	Shift+Klick: Bewegen
E: Radiergummi	Entf-Taste: Löschen
R: Straßensetzer	1-8: Zum Startpunkt X
A: Höhenstufen	F9: Karten-Info
S: Ressourcen	
D: Gebäuedialog	
F: Einheiten	
G: Räuber	

Info: Außer dem Programmtitel finden Sie hier auch noch Copyright und die derzeitige Versionsnummer des Editors.



„Beenden“-Button

Mit einem Klick auf diesen roten, runden Button (in der rechten oberen Ecke des Hauptbildschirms) kommen Sie in einen Abfrage-Dialog, wo Sie den Editor beenden und wieder zum Windows-Desktop zurückkehren können.

Toolleiste

Beim Klick auf einen der Buttons führen Sie direkt einige wichtige und oft benutzte Funktionen aus. Mit den 9 Bild-Schaltflächen rufen Sie jeweils ein eigenes Toolfenster, für die entsprechenden Werkzeuge und Objekte zum Gestalten der Karte, auf. In der Menüleiste finden Sie unter FENSTER-TOOLLEISTE einen Befehl mit dem Sie die Toolleiste aus- bzw. wieder einblenden können.



Anmerkung: Falls Sie die Anzeige der Hilfetexte nicht unter **OPTIONEN-EINSTELLUNGEN** ausgeschaltet haben, zeigt sich jeweils ein Kästchen mit der Bezeichnung des Elementes der Toolleiste, wenn Sie kurze Zeit mit dem Mauszeiger darauf verweilen. Für die folgenden Erklärungen haben wir jeweils genau diese Bezeichnungen verwendet.

Spieler-Portrait: Hier wird ein kleines Bild des aktuellen Spielers (Pimmon, Amazone oder Sajiki) angezeigt.

Spielername (+ Button): Hier wird der Name des aktuellen Spielers angezeigt. Mit dem Button können Sie ein Pulldown-Menü ausklappen, aus dem Sie einen der vorhandenen Spieler auswählen können.

Startpunkt hier: Mit einem Klick auf diesen Button setzen Sie den Startpunkt für den aktuellen Spieler. Sie können (und sollten) für jeden der vorhandenen Spieler einer Mission einen eigenen Startpunkt setzen. Der „Startpunkt“ ist der Bildausschnitt, den Sie beim Start einer Mission sehen. Am besten wählen Sie hier den Mittelpunkt des Dorfes eines Spielers (Rathaus + König).

Zum Startpunkt: Mit diesem Button zentrieren Sie den Bildschirm auf den Startpunkt des aktuellen Spielers. So können Sie beim editieren einer Karte schneller von einer Siedlung zur nächsten springen.

„Fog of War“: Dieser Button dient zum ein- bzw. ausschalten des „Fog of War“ (= Kriegsnebel) – mit einem roten Haken markiert = EIN.

Tools: Die neun Bild-Schaltflächen in der Mitte verwenden Sie jeweils zum Öffnen eines eigenen Toolfensters für die entsprechenden Werkzeuge und Objekte zum Gestalten der Karte. (Siehe auch den entsprechenden Abschnitt „Tools (Werkzeuge und Objekte)“ weiter hinten im Text.)

Anmerkung: Der zweite und dritte Button von rechts (Einheiten und Gebäudedialog) sind deaktiviert, bis (unter Menüleiste-SPIELER-SPIELER) zumindest ein Spieler erstellt wurde. Diese beiden Tools gelten auch nur für den jeweils aktuellen Spieler. Sie müssen also zuerst immer den gewünschten Spieler auswählen und können erst dann für diesen Einheiten und Gebäude setzen.

Plus-Zeichen (+): Durch klicken auf diesen Button können Sie den momentanen Bildausschnitt vergrößern.

Anmerkung: Sollten Sie eine Maus bzw. einen Trackball mit Rad besitzen, können Sie damit die Lupe (vergrößern/verkleinern) steuern.

Lupe: Ein Klick auf diese Schaltfläche bringt Ihnen eine maximale Vergrößerung des aktuellen Bildausschnittes.

Minus-Zeichen (-): Durch klicken auf diesen Button können Sie den momentanen Bildausschnitt verkleinern.

Typ ändern: Klicken auf diese Schaltfläche ermöglicht ein schnelles Umschalten zwischen Mission und Endloskarte (etwa zum Wechseln zwischen den entsprechenden Verzeichnissen).

Rückgängig : Mit einem Klick auf diesen Button können Sie jeden Befehl, der die Karte verändert hat, wieder rückgängig machen. In einem kleinen Fensterchen daneben werden die Arbeitsschritte mitgezählt und angezeigt.

Anmerkung: Ein Klick auf dieses Fensterchen macht sofort alle Änderungen rückgängig.

Kartenbereich

Im Kartenbereich (Wasserfläche) erstellen Sie Inseln und verändern die Landschaft indem Sie mit Ihrer Maus bei gedrückter Maustaste „malen“. Welche Aktion Sie dabei ausführen hängt vom gewählten Tool und den jeweils getroffenen Einstellungen ab. Sie können hier Terrainpinsel auswählen, Objekte wie Bäume, Steine, Früchte usw. setzen, Gebäude und Einheiten der einzelnen Völker platzieren oder deren Startpunkte festlegen.

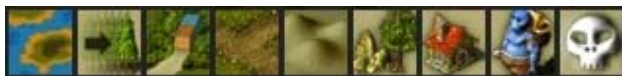
Anmerkung: Wenn Sie an den Rand des Bildschirms stoßen, wird in dieser Richtung weiter über die Karte gescrollt. Für eine bessere Übersicht können Sie sich jederzeit die Übersichtskarte (unter FENSTER-KARTENINFO) einblenden. Vergessen Sie in diesem Zusammenhang auch nicht auf die Möglichkeit der Verkleinerung/Vergrößerung in der Tooleiste (bzw. mit dem Mousrad).

Statusleiste

In der Statusleiste werden zusätzliche Informationen bzw. Icons zur gewählten Aktion angezeigt. Die Statusleiste können Sie über die Menüleiste (unter FENSTER-STATUSLEISTE) ein- bzw. ausblenden.

Tools (Werkzeuge und Objekte)

Mit den 9 abgebildeten Bild-Schaltflächen rufen Sie jeweils ein eigenes Toolfenster auf, und damit die entsprechenden Werkzeuge und Objekte zum Gestalten der Karte.



Anmerkung: Falls die Anzeige der Hilfetexte unter OPTIONEN-EINSTELLUNGEN eingeschaltet ist, sehen Sie jeweils ein Kästchen mit der genauen Bezeichnung des Tools, wenn Sie kurze Zeit mit dem Mauszeiger darauf verweilen. Für die folgenden Erklärungen haben wir eben diese Bezeichnungen verwendet.

Terrain

Mit diesem Tool „malen“ Sie bei gedrückter linker Maustaste die verschiedenen Landschaftstypen auf die Karte. Grundsätzlich stehen Ihnen 4 verschiedene Typen von Terrain zur Verfügung: Wasser, Sand, Gras und Sumpf. Jedes Terrain verfügt über einige Varianten und eine „Terrain-Zufall“-Einstellung, bei der die vorhandenen Varianten vom Programm passend gemischt werden.



Am unteren Ende des Fensters sehen Sie eine Vorschau, die Ihnen eine Beispielgrafik des gerade aktuellen Terrains (= gelb markiert) anzeigt. Mit einem Klick in den Textauswahlbereich können Sie die Terraintypen auswählen. Außerdem findet sich noch ein Schieberegler für die „Pinselgröße“ (kann auf Werte von 1-8 eingestellt werden) über der Vorschau.

Anmerkung: Bei Pinselgröße bzw. Terraintypen gibt es noch einige Besonderheiten, auf die Sie achten sollten (nähere Informationen dazu unter „Tipps & Tricks“ weiter unten). Bevor Sie größere Projekte beginnen, sollten Sie vielleicht zuerst noch etwas mit den Pinselgrößen und Terraintypen experimentieren.

Verschiebemodus

Wenn Sie dieses Tool aktivieren öffnet sich, im Gegensatz zu den anderen Tools, kein eigenes Fenster. Es wird lediglich die Bild-Schaltfläche mit einem roten Rahmen gekennzeichnet und das Symbol mit einem Texthinweis am linken Rand der Statusleiste angezeigt (wie auch bei allen anderen Tools).



Im „Verschiebemodus“ können Sie auf bereits gesetzte Ressourcen, Gebäude oder Einheiten (auch Räuber) klicken und diese anschließend per „Drag & Drop“ (wie unter Windows üblich) an eine andere Stelle ziehen. Dazu bewegen Sie das gewählte Element bei gedrückter linker Maustaste und lassen diese los, sobald Sie die gewünschte neue Stelle gefunden haben.

Radiergummi

Mit einem Klick auf den „Radiergummi“ öffnen Sie ein Fenster, in dem Sie 2 Auswahlmöglichkeiten haben:

- In der linken Spalte wählen Sie, welche Elemente vom „Radiergummi“ gelöscht werden. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Alles, Raubtiere/Wild, Einheiten, Gebäude oder Ressourcen.
- In der rechten Spalte wählen Sie die Größe des Radiergummis. Diese kann 1x1 bis 6x6 Felder betragen.



Straßensetzer

Im Fenster des „Straßensetzers“ haben Sie lediglich 2 Wahlmöglichkeiten. Sie können einen der beiden Buttons wahlweise (mit einem roten Haken) aktivieren und damit entweder „Straßen setzen“ oder „Str. löschen“.

Beim „Straßen setzen“ gehen Sie folgendermaßen vor:

- Ein Klick (mit der linken Maustaste) auf einen beliebigen freien Punkt im Gelände setzt den Startpunkt für eine neue Straße.

- Jetzt können Sie in beliebiger Richtung die Straße ziehen (bei Hindernissen wird diese vom Programm gesteuert entsprechend ausweichen). Sollten Ihnen die Streckenführung nicht passen, können Sie mittels weiterer Klicks (links) die Stellen definieren, an denen abgelenkt wird.
- Ein abschließender Klick (mit der rechten Maustaste) beendet schließlich eine Straßenführung.

Anmerkung: Sie können beim Straßenbau auch beliebige Strecken miteinander verbinden (und auch hier hilft Ihnen die Programmlogik). Am besten experimentieren Sie ein wenig auf einer leeren Karte, bevor Sie größere Projekte angehen.



Höhenstufen

Das Tool für die „Höhenstufen“ ermöglicht Ihnen, zusätzlich noch ein wenig „Leben“ in die von Ihnen gestalteten Karten zu bringen. Ist das Fenster geöffnet und fahren Sie bei gedrückter (linker) Maustaste über eine Karte, wird dem darunterliegenden Terrain ein Hügel- & Tal-Effekt hinzugefügt.

Der Effekt ist im Prinzip rein kosmetischer Natur, denn im Spiel werden keine Höhenunterschiede berücksichtigt. Aber wenn Sie einmal Ihre Karten mit und ohne „Höhenstufen“ genau betrachten, werden Sie den Unterschied sofort bemerken (eine komplett plane Karte wirkt sehr künstlich).

Eine kurze Erklärung der Einstellmöglichkeiten:

- Mit dem „planieren“-Button können Sie Ihre Karte wieder komplett eben machen und alle Höhenstufen entfernen.
- Je nachdem, welchen der beiden Buttons „absolut“ oder „relativ“ Sie aktiviert haben (mit einem roten Haken), werden die Einstellungen der beiden oberen Schieberegler anders umgesetzt.
- Die Schieberegler „max. Unterschied“ und „Höhe (0-255)“ ermöglichen Ihnen die Stärke des Höhenstufen-Effektes näher einzustellen.
- Auch hier kann (wie schon unter „Terrain“) die Pinselgröße auf einen Wert von 1-8 eingestellt werden.

Anmerkung: Für die „Höhenstufen“ gilt ebenfalls: Experimentieren Sie zuerst ein wenig mit dem Tool, bevor Sie es für Ihre Karten dauerhaft einsetzen.



Ressourcen

Mit diesem Tool setzen Sie die verschiedenen „Ressourcen“ auf die Karte. Diese können von allen Spielern genutzt werden. Daher ist es auch nicht nötig einen bestimmten Spieler aktiviert zu haben, um „Ressourcen“ zu setzen.

Im „Ressourcen“-Fenster haben Sie verschiedene Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung:

- In der linken Spalte wählen Sie, welche Ressource Sie setzen wollen. Dabei haben Sie eine riesige Auswahl zwischen den verschiedensten Baumarten (= Holz), Steinarten (= Stein), Früchten (= Früchte), Tieren (= Fisch und Fleisch) usw.
- In der rechten Spalte können Sie die „Pinselgröße“ wählen: klein, mittel, groß oder riesig. Bei jeder anderen Größe als klein (was einem einzigen Objekt entspricht), steht Ihnen nur mehr eine stark eingeschränkte Auswahl zur Verfügung.



- Die größeren Pinsel werden aber auch nur für einige wenige Objekte (wie z.B. Bäume) wirklich benötigt – das Programm setzt in so einem Fall zufallsgesteuert (aber an das Terrain angepasst) gleich mehrere verschiedene Objekte auf die Karte.
- Über der Auswahl zur „Pinselgröße“ findet sich ein Button: „Landschaft anpassen“. Ist dieser Button aktiviert (= mit einem roten Haken markiert), wird bei größeren Pinselgrößen automatisch unter gesetzten Objekten passendes Terrain erzeugt – die Karte entsprechend erweitert – falls nicht mehr genügend Platz sein sollte.

Anmerkung: Bei 3 der Ressourcen öffnet sich ein "Eigenschaften"-Fenster, wenn Sie sie anklicken – Stein-, Eisen- und Goldvorkommen. Diese müssen nämlich entsprechend „befüllt“ werden (wie manche „Gebäude“ – siehe auch dort), damit sie für die Völker von Nutzen sind (und bleiben es auch nur so lange, bis das Vorkommen komplett abgebaut wurde).



Gebäuedialog

Mit einem Klick auf dieses Tool öffnet sich ein Fenster – der „Gebäuedialog“. Damit setzen Sie für die einzelnen Spieler jeweils die Gebäude, die bereits von Spielbeginn an vorhanden sein sollen.

Anmerkung: Diese Schaltfläche (und auch die nächste für „Einheiten“) ist deaktiviert, also nicht anwählbar und grau hinterlegt, bis (unter Menüleiste-SPIELER-SPIELER) zumindest ein Spieler erstellt wurde. Dieses Tool gilt auch nur für den jeweils aktuellen Spieler. Sie müssen also immer zuerst den gewünschten Spieler auswählen und können erst danach für diesen „Gebäude“ setzen.

Je nachdem, welche Einstellungen Sie unter SPIELER-ERFINDUNGEN bzw. SPIELER-SPERREN/FREISCHALTEN getroffen haben, stehen Ihnen für die Spieler unterschiedliche Gebäude zur Verfügung. Die folgenden Gebäude sind aber in jedem Fall vorhanden: Rathaus, 2-Familienhaus, Brunnen, Schule, Wirtshaus und Labor.

Zum Setzen eines Gebäudes, aktivieren Sie dieses mit einem Klick in der Auflistung des Fensters (= gelb markiert). Danach fahren Sie mit dem Mauszeiger an die gewünschte Stelle, wo Sie das Gebäude errichten wollen und platzieren es mit einem weiteren Klick. Das Gebäude wird dabei bereits im Vorschau-Modus durchscheinend angezeigt (rot = kann nicht gesetzt werden, grün = kann gesetzt werden).



Wenn Sie den „hat einen Betreiber“-Button rechts oben aktivieren (= mit einem roten Haken markieren), wird bei Gebäuden die einen Betreiber benötigen (z.B. Wirtshaus + Wirt, Fischerhütte + Fischer usw.) automatisch einer vom Programm erzeugt und gesetzt.

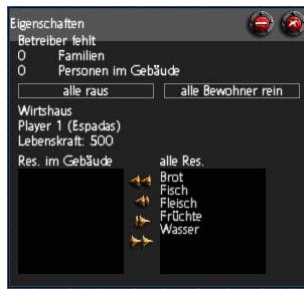
Anmerkung: Diese Funktion kann aber nicht für Labor und Burg verwendet werden, Forscher und Ritter bekommt ein Spieler nur über den Vorstellungs-Dialog im Hauptspiel.

Der „Gebäuedialog“ (wie auch die beiden nächsten Tools – „Einheiten“ und „Räuber“) hat eine weitere Besonderheit. Über das jeweilige Fenster kann man mit dem großen „i“-Button ein „Statistik“-Fenster aufrufen, das für den aktuellen Spieler die Anzahl seiner Einheiten und Gebäude anzeigt.



Bei allen Gebäuden öffnet sich ein „Eigenschaften“-Fenster, wenn Sie sie anklicken. Dort können Sie nähere Informationen über das jeweilige Gebäude ablesen (z.B. bei Wohnhäusern wie viele Wohnungen besetzt sind, bei Betrieben ob es einen Betreiber gibt usw.).

Einige Gebäude müssen – damit sie für den Spieler von Nutzen sind – noch entsprechend „befüllt“ werden (wie die Erzvorkommen bei den „Ressourcen“ – siehe auch dort). Besonders wichtig: Rathaus, Wirtshaus, Lagerhäuser, Brunnen, aber auch die Betriebe.



Anmerkung: Da für alle Gebäude derselbe Dialog verwendet wird, sind natürlich jeweils einige Angaben für das aktuelle Gebäude nicht verfügbar bzw. relevant.

Einheiten

Ein Klick auf „Einheiten“ öffnet ein Fenster für dieses Tool (entsprechend dem „Gebäudedialog“). Mit dessen Hilfe setzen Sie für die einzelnen Spieler die Einheiten, die bereits von Spielbeginn an auf der Karte stehen sollen.

Anmerkung: Diese Schaltfläche (und auch die vorherige für „Gebäude“) ist deaktiviert, also nicht anwählbar und grau hinterlegt, bis (unter Menüleiste-SPIELER-SPIELER) zumindest ein Spieler erstellt wurde. Dieses Tool gilt auch nur für den jeweils aktuellen Spieler. Sie müssen also immer zuerst den gewünschten Spieler auswählen und können erst danach für diesen „Einheiten“ setzen.

Je nachdem, was Sie bei SPIELER-ERFINDUNGEN bzw. SPIELER-SPERREN/FREISCHALTEN eingestellt haben, stehen Ihnen für den Spieler jeweils unterschiedliche Einheiten zur Verfügung. Folgenden Einheiten sind aber auf jedem Fall vorhanden: König, Baumeister, Träger, Holzfäller, Steinmetz, Wirt, Fischer und Unausgebildeter.

Um eine Einheit einzusetzen, aktivieren Sie diese mit einem Klick in der Auflistung im Fenster (= gelb markiert). Danach fahren Sie mit dem Mauszeiger an die gewünschte Stelle und platzieren die Einheit mit einem weiteren Klick. Auch die Einheit wird dabei bereits im Vorschau-Modus durchscheinend angezeigt (rot = kann nicht gesetzt werden, grün = kann gesetzt werden).

Wenn Sie den „mit Familie“-Button rechts oben aktivieren (= mit einem roten Haken markieren), wird zu jeder Einheit die Sie setzen automatisch eine Familie (Frau + 2 Kinder) vom Programm erzeugt und dazugesetzt.



Anmerkung: Mithilfe des großen „i“-Buttons kann ein „Statistik“-Fenster aufgerufen werden (wie schon bei „Gebäude“ – siehe auch dort), dass für den aktuellen Spieler die Anzahl seiner Einheiten und Gebäude anzeigt.

Bei allen Einheiten kann man ein „Eigenschaften“-Fenster öffnen, indem man die Einheit anklickt. In diesem Fenster können Informationen über die Einheit abgefragt bzw. einige Einstellungen für die Einheit getroffen werden:

- Mit „ledig“ oder „hat Familie“ (+ der Anzahl Kinder), kann man diesen Status für die Einheit ändern (dabei verschwindet eine vorhandene Familie wieder, wenn „ledig“ gesetzt wird und umgekehrt).
- Auch eine Zuweisung („zuweisen“) bzw. Auswahl („auswählen“) für Arbeitsstätte und Wohnhaus kann getroffen bzw. geändert werden.
- Schließlich wird auch noch die Art der Einheit, welchem Spieler sie gehört, der Stamm und die Lebenskraft angezeigt.



Räuber

Die „Räuber“ sind zwar ebenfalls „Einheiten“, werden aber mit diesem eigenen Tool gesetzt. Vom Programm werden Sie auch wie die Einheiten einer weiteren Partei verwaltet (die allerdings ihre ganz eigene Spiellogik besitzen).

Anmerkung: Es gibt ein Maximum für „Räuber“ – das Programm wird nie mehr als 40 Räuber verwenden. Außerdem kann es immer nur eine Räuberburg geben.

Es gibt jeweils 3 verschiedene „Räuber“ und „Raubritter“, die Sie beliebig miteinander kombinieren können. Außerdem werden diese (wenn vorhanden) Räuberschiffe und eine Räuberburg entsprechend nutzen.



Anmerkung: Mithilfe des großen „i“-Buttons kann ein „Statistik“-Fenster aufgerufen werden (wie auch bei „Gebäude“ – siehe dort), dass für den aktuellen Spieler die Anzahl seiner Einheiten und Gebäude anzeigt.

Tipps & Tricks

- Die Bedienung des Editors folgt in weiten Teilen den Windows-Konventionen, bringt aber auch einige Neuerungen. Beim Klicken auf die Menü-Leiste öffnen sich Pulldown-Menüs bzw. Fenster, die Fenster können per Drag & Drop auf den Menübalken verschoben werden usw. Viele Fenster haben 1 bis 2 runde, rote Knöpfe in der rechten oberen Ecke. Der Knopf mit dem Strich verkleinert das Fenster auf den Menübalken.

Dadurch kann man rasch auf der Karte nachsehen und danach die Menüs wieder aufklappen, der rote Knopf mit dem X schließt das aktive Fenster.

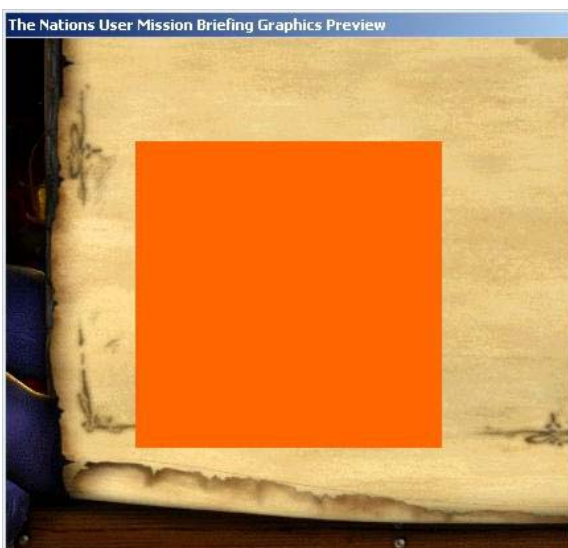
- Bei der Erstellung einer Mission liefert der Editor noch einige zusätzliche Hilfestellung: So wird beim Speichern nicht nur die Korrektheit einer Mission überprüft, sondern auch dafür gesorgt, dass die Mission den allgemeinen Vorgaben entspricht. Eine Mission kann immer nur einen menschlichen Spieler (= Player 1) beinhalten und selbst wenn man vergessen sollte, die übrigen Spieler entsprechend einzustellen, werden diese vom Programm automatisch in Computergegner umgewandelt.
- Bei der Pinselgröße bzw. den Terraintypen gibt es einige Besonderheiten, die Sie beachten sollten. Obwohl sich die Pinselgrößen 1-8 einstellen lassen, zeigen de facto nur die ungeraden (1,3,5,7) Wirkung. Bei den Terrains ist der unterste Untergrund Sand, auf Sand kommt Gras und auf Gras kommt Sumpf. Beim Zeichnen von Sumpf auf Sand wird vom Programm automatisch Gras dazwischen eingefügt. Daher sind auch bei Pinselgröße 1 (wenn Sie direkt auf Wasser malen): Sand - 1 Feld groß, Gras - 3x3 Felder groß und Sumpf 5x5 Felder. Das bedeutet z.B. bei Gras nicht 3x3 Felder Gras, sondern ein 3x3-Feld Sand und in der Mitte darauf 1 Feld Gras usw. Besonders feine Insel-Umrisse können daher nur mit Sand gezeichnet werden, bzw. wenn Sie nachträglich das Gelände mit Wasser löschen. Bevor Sie sich an größere Projekte wagen, sollten Sie zuerst ein wenig mit den Pinselgrößen und Terraintypen experimentieren, um später die besten Ergebnisse beim Gestalten Ihrer Karten zu erzielen. (Alle Karten der Gold Edition wurden übrigens mit einer Vor-Version dieses Editors erstellt, die in der Bedienung noch um einiges komplizierter und nur in den Entwicklerfunktionen teilweise umfangreicher war!)

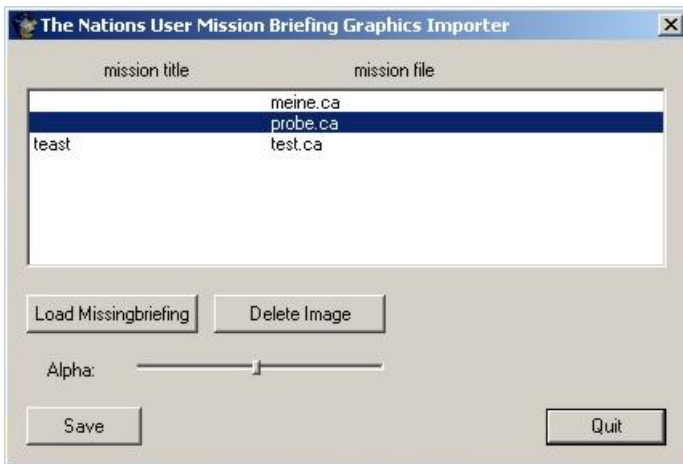
Anhang:

A. Eigene Grafik einfügen – userMissionGFX.exe

Nach der Installation des Editors befindet sich auch dieses kleine Tool in Ihren „Die Völker II Gold Edition“-Verzeichnis. Mit seiner Hilfe können Sie Ihren eigenen Mission den letzten Schliff verleihen – eine spezielle Grafik für den Mission Briefing Screen.

Dazu benötigen Sie nur eine Grafik in geeigneter Größe und im richtigen Bildformat. Geeignet sind alle Grafiken im BMP-Format (24-Bit), wie sie mit allen handelsüblichen Grafikprogrammen (u.a. auch dem in Windows enthaltenen Paint) hergestellt werden können (alternativ dazu können Sie auch das TGA-Format benutzen). Die Maximalgröße für die Grafik beträgt 428x388 Pixel (größere Formate werden automatisch beschnitten, kleinere Bilder zentriert eingefügt). Für ein möglichst gutes Ergebnis empfehlen wir Ihnen eine Größe von ca. 232x232 Pixel.





Nach Aufruf des Programmes öffnen sich die obigen 2 Fenster (das „Preview“-Fenster wird im Vordergrund gehalten). Die bereits vorhandenen Missionen werden mit Titel und Namen der Datei angezeigt.

Die einzelnen Buttons bzw. der Schieberegler bieten Ihnen folgende Funktionalitäten:

Anmerkung: *Zuallererst müssen Sie aber eine der angezeigten Missionen anklicken und somit markieren (die folgenden Aktionen gelten dann alle für diese Mission).*

Load Missionbriefing: Mit einem Klick auf diesen Button öffnen sie ein weiteres Fenster, das Ihnen die Auswahl einer Grafik für Ihre Mission erlaubt. Wählen Sie eine geeignete Grafik und bestätigen Sie die Auswahl mit „Öffnen“.

Delete Image: Durch klicken auf diesen Button können sie eine zu einer Mission beigefügte Grafik wieder löschen.

Alpha: Mit dem Schieberegler können Sie den Alpha-Kanal der eingefügten Grafik beeinflussen und damit die Helligkeit leicht anpassen.

Save: Ein Klick auf Save öffnet einen Bestätigungsdialog, der Ihnen anzeigt, dass die Grafik in Ihre Mission eingefügt wurde.

Quit: Mittels Klick auf Quit beenden Sie das Programm.

B. How-To – Die ersten Schritte

Wenn Sie das folgende Beispiel im Editor nachvollziehen, lernen Sie die wichtigsten Schritte zum Erstellen einer Mission kennen. Die Angaben sind kurz und knapp gehalten – für weiterführende Informationen schlagen Sie bitte im vorderen Teil der Anleitung (bei den entsprechenden Punkten) nach.

1. Starten Sie den Editor mit einem Klick auf das entsprechende Symbol im Startmenü.



DV2Gold Editor

2. Klicken Sie auf KARTE-TYP und im folgenden Fenster auf MISSION.



- Klicken Sie auf KARTE-KARTENGENERATOR, stellen Sie eine Kartengröße von 128x128 ein und SCHLIESSEN Sie das Fenster.



- Klicken Sie auf SPIELER-SPIELER und legen Sie mit NEUER SPIELER im Spieler-Dialog 2 neue Spieler an:
 - Player 1 – Amazonen, Espadas, Blau, menschlicher Spieler (Ruf + Götterstimmung auf 50 belassen).
 - Player 2 – Pimmon, Magnaten, Rot, Computergegner (Ruf + Götterstimmung ebenfalls auf 50).
 - Rechts oben mit OK bestätigen.



- Klicken Sie auf SPIELER-ERFINDUNGEN und im folgenden Fenster für beide Spieler jeweils auf TL 1 (Button mit rotem Haken). Bestätigen Sie mit OK.



- Klicken Sie von den Tools auf das ganz Linke mit den Inseln – TERRAIN
- Belassen Sie die Pinselgröße auf 4 und wählen Sie GRAS-ZUFALL



8. „Malen“ Sie in der Bildschirmmitte eine schöne Grasinsel – mit 1x Klicken, Mausbutton halten und mit Gras aufs Wasser zeichnen.
9. Sobald der Bildausschnitt (und vielleicht ein wenig darüber hinaus) gefüllt ist, klicken Sie rechts oben auf den runden, roten Button (X) und schließen das Terrainfenster.
10. Setzen Sie für Player 1 ein paar Gebäude:
 - Links oben in der Toolleiste - neben dem Portrait - können Sie den aktuellen Spieler wählen. (Nur für den jeweils aktiven Spieler können GEBÄUDE und EINHEITEN gesetzt werden. Alle anderen Tools gelten immer für alle Spieler!)
 - Klicken Sie von den Tools auf das dritte von rechts (mit Haus) – GEBÄUDETOOL
 - Setzen Sie ein RATHAUS und einige weiteren Gebäude (dabei sollte man Idealerweise mit den Gegebenheiten aus dem Spiel vertraut sein – z.B. kann ein Wirtshaus nur eine bestimmte Menge Leute ernähren usw.)



11. Legen Sie auch für Player 2 eine kleine Siedlung an:
 - Links oben in der Toolleiste Player 2 wählen.
 - Mit dem GEBÄUDETOOL für Spieler 2 Siedlung aufbauen (Rathaus, 2-Familienhaus, Brunnen, usw.)
12. Auf Tool RESSOURCEN (links von GEBÄUDE) klicken und einige Ressourcen setzen – Die Völker benötigen auf jeden Fall Holz, Stein, Früchte, Fische usw.
13. Speichern Sie die Mission mit DATEI-SPEICHERN UNTER und geben Sie ihr einen netten Namen.



Jetzt fehlen zwar noch einige zusätzliche Feinheiten wie Diplomatie und Missionsziele, Missionstexte, usw., aber mit den Ressourcen, 2 Parteien mit Gebäuden und Einheiten ist bereits eine gute Basis für ihre erste eigene Mission gebildet.