

Spellforce 2

SHADOW WARS



DER EDITOR

Meine erste Karte

Um eine Karte anzulegen, geht man zunächst auf **File->New map** und wählt hier die Größe der Karte aus. Diese Einstellung lässt sich im Nachhinein nicht mehr ändern.

Eine Karte für den Gefechtsmodus

Nun müssen die grundlegenden Einstellungen für diese Karte getätigt werden.

Startressourcen

Für jeden Spieler kann angegeben werden, mit wie viel Ressourcen er das Spiel beginnen wird. Gehen Sie hierzu auf **Edit->Playerkits**



Links sehen Sie die Liste der vorhandenen Playerkits, zwei Stück sind standardmäßig bereits vorhanden. Wenn die Karte für mehr als 2 Spieler gedacht ist, drücken Sie „Create playerkit“ um weitere Playerkits anzulegen. Wählen Sie nun in der Liste links eines der Playerkits aus und tragen sie die Ressourcen ein, über die dieser Spieler bereits bei Kartenstart verfügen soll.

Teams einstellen

Nun muss noch festgelegt werden, welchen Spielern es erlaubt sein soll zusammenzuspielen.

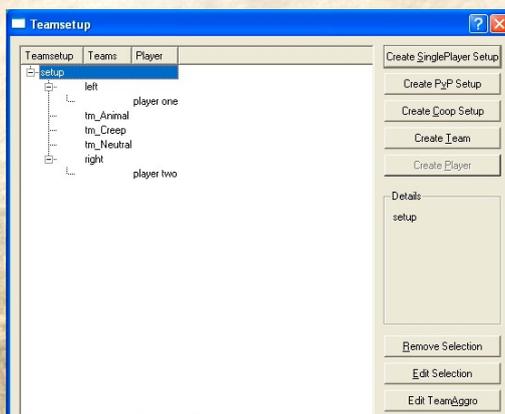
Gehe Sie hierzu auf

Edit->Teamsetup

Klicken Sie auf

Create PvP Setup

Und geben Sie einen Namen für das Teamsetup ein.



Das neu erstellte Setup enthält immer erstmal zwei Teams mit jeweils einem Spieler.

Um einem Team weitere Spieler zuzuweisen, selektieren Sie das entsprechende Team und klicken Sie auf **Create Player**. Geben Sie hier einen Namen für diesen Spieler an und wählen Sie im Feld **Player Kit** das zugehörige Kit aus. Anschließend wählen Sie noch unter **Color** eine Spielerfarbe für diesen Spieler aus.



Die anderen Einstellungen sind für eine Gefechtskarte nicht relevant.

Wenn Sie weitere Teams anlegen wollen, klicken Sie auf **Create Team**. Und geben einen Namen für das Team an.

Karte als Gefechtskarte definieren

Gehen Sie hierzu auf **Edit->Level Config** und wählen Sie unter **Map Type** „PVP“ aus. Nun können Sie mit der Gestaltung der Karte beginnen.

Eine Karte für den Freien Spielmodus

Zuerst müssen die grundlegenden Einstellungen für diese Karte getätigt werden.

Teams einstellen

Gehe Sie hierzu auf

Edit->Teamsetup

Klicken Sie auf

Create Coop Setup

Und geben Sie einen Namen für das Teamsetup ein.

Alle notwendigen Teams und Spieler sind jetzt angelegt.

Startressourcen

Für jeden Spieler kann angegeben werden, mit wie viel Ressourcen er das Spiel beginnen wird.

Gehen Sie hierzu auf

Edit->Playerkits

Die menschlichen Spieler haben die Playerkits pk_Human01, pk_Human02, pk_Human03, der Computergegner hat das Kit pk_Enemy.

Karte als Freies-Spiel-Karte definieren

Gehen Sie hierzu auf **Edit->Level Config** und wählen Sie unter **Map Type** „Coop“ aus.

Nun können Sie mit der Gestaltung der Karte beginnen.

Karten editieren

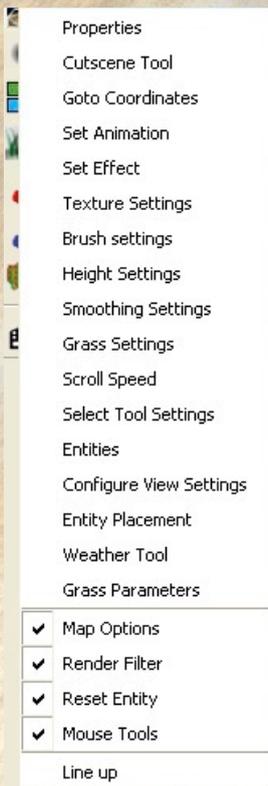
Modellieren der Terrains

Zunächst liegt eine neue Karte komplett unter Wasser. Um das Terrain anzuheben,

Wählen sie das Heightmodier-Werkzeug aus (Taste H).



Sie können nun mit der linken Maustaste das Terrain anheben und mit der rechten absenken. Um den verwendeten Pinsel zu vergrößern drücken Sie die „+“-Taste, um ihn zu verkleinern die „-“-Taste.



Sie können auch das gesamte Terrain auf einmal anheben. Rechtsklicken Sie dazu auf eine der Symbolleisten. Es erscheint eine Übersicht aller Einstellungen zu den verfügbaren Werkzeugen.

Wählen Sie **Height Settings** (Taste UMSCHALT-H).

Geben Sie neben **Raise World** an, um wie viel Sie die Welt anheben wollen.



Die Angabe geschieht in Zentimetern. (Bei einer neu angelegten Karte liegt der Boden 5 Meter unter dem Meeresspiegel. Sie können die Höhe an einer bestimmten Stelle abfragen, indem Sie einfach mit der Maus auf die Stelle zeigen. Links unten im Fenster wird nun die Position in der Welt angezeigt.). Nachdem Sie die gewünschte Höhe eingegeben haben, klicken Sie auf **Raise World**. Dieser Vorgang kann ein paar Sekunden in Anspruch nehmen.

Um das Terrain zu glätten können Sie das Smoothing Tool einsetzen.



Texturieren



Um die zu verwendenden Texturen auszuwählen, gehen Sie auf **Tools->Textureset Editor**. Wählen Sie rechts oben die Karte aus dem Spiel aus, deren Texturset Sie übernehmen möchten. Klicken Sie jetzt auf **Clear selected textures** und dann auf **Fill empty fields**. Um die neuen Texturen zu übernehmen, klicken Sie noch auf **Apply**.

Wählen Sie nun das **Terrain Texturer**-Tool (Taste T).



Um den drei Maustasten unterschiedliche Texturen zuzuweisen, öffnen Sie die **Texture Settings** (Taste UMSCHALT-T) und klicken Sie mit der entsprechenden Maustaste auf die gewünschte Farbe. Jetzt können Sie durch das Drücken dieser Maustasten die Texturen auf das Terrain auftragen.

Bereiche blockieren

Um Bereiche als unzugänglich zu markieren, müssen sie Blockbits setzen. Wählen Sie dazu das **Blockbits**-Tool.

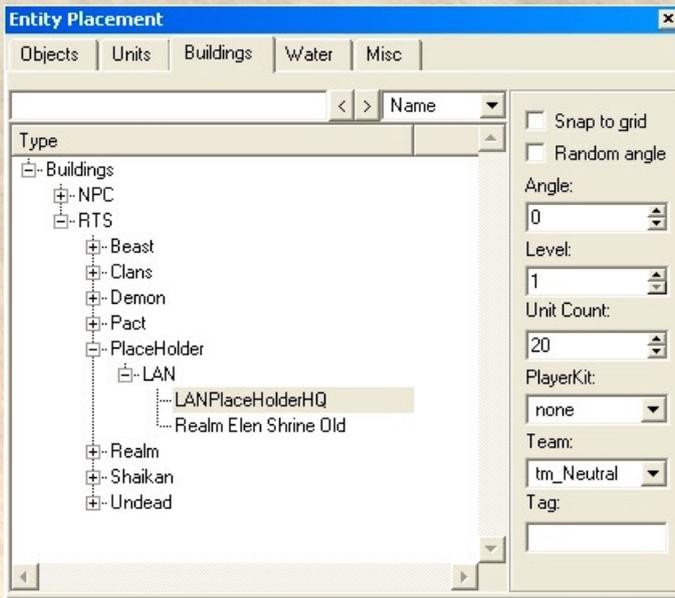


Sie können nun mit der linken Maustaste Blockbits setzen und mit der rechten löschen.

Platzieren von Objekten

Wählen Sie hierzu **SETTINGS->Entity placement** (Taste UMSCHALT-E).

Aufbauplätze



Zunächst sollten Sie die Platzhalter für die Aufbauplätze der Spieler und des Computers auf der Karte platzieren. Wählen Sie dazu im Entity placement Fenster den **Buildings**-Reiter an. Selektieren Sie nun **Buildings/RTS/Placeholder/LAN/LANPlaceholderHQ**.

Nun können rechts im Entity Placement-Fenster die Anzahl der Arbeiter festlegen, die dem Spieler bei Spielstart bereits zur Verfügung stehen (**UNIT COUNT**).

Vergessen Sie nicht dem Platzhalten ein Playerkit zuzuweisen (**PlayerKit**). Das Team wird dann automatisch eingestellt.

Hinweis: Der hier einstellbare Level ist nur für Einheiten und Gebäude relevant. Der Level des Spielers richtet sich nach dem Avatar, der des Computers nach den KI-Einstellungen.

Linksklicken Sie auf das Terrain um den Platzhalter zu platzieren.

Ressourcen

Um Ressourcen zu platzieren, klicken im Entity placement Fenster den **Objects**-Reiter an. Selektieren Sie nun **Resources** und die gewünschte Ressource. Die Menge der Ressourcen innerhalb eines Ressourcenobjekts ergibt sich aus dessen Namen, z.B. „silver 200“.

Einheiten und Gebäude

Um Einheiten oder Gebäude zu platzieren, wählen Sie den **UNITS** bzw. den **Buildings**-Reiter aus. Selektieren Sie die Einheit/das Gebäude ihrer Wahl, legen Sie den gewünschten Level und das Playerkit fest und platzieren sie ihr Object durch Linksklick in der Welt.

Sie können diese und andere Werte von Einheiten und Gebäuden später über **Edit->Entity Properties** noch anpassen.

Wasser

Um Binnenwasser zu platzieren, wählen Sie den **Water**-Reiter aus. Wählen sie links den gewünschten Wassertyp aus und geben Sie unter **Height** die absolute Höhe des Wassers an. Wenn der Boden im Flussbett z.B. 6 Meter hoch ist, sollten Sie hier mindesten 6.3 Meter angeben. Bitte beachten Sie, dass die Mulde, in die das Wasser platziert werden soll von Terrain umgeben sein muss, dass höher als der Wasserstand ist.

Selektieren, Verschieben, Parameter ändern

Um ein Objekt in der Welt (z.B. eine Einheit) zu selektieren, aktivieren Sie zunächst das **Select Tool** (Taste Q).



Linksklicken Sie nun auf das gewünschte Objekt. Sie können auch mit gedrückter Maustaste ein Rechteck um mehrere Objekte ziehen.

Sie können jetzt das selektierte Objekt mit gedrückter rechter Maustaste verschieben oder mit gedrückter mittlerer Maustaste rotieren. Mit der LÖSCHEN-Taste können sie selektierte Objekte löschen.

Parameter ändern

Um die Parameter eines Objektes zu ändern, gehen Sie auf **Edit-> Entity Properties** und selektieren sie dann mit dem Select Tool das gewünschte Objekt.

Loot zuweisen

Um einer Figur Loot zuzuweisen, selektieren Sie sie und selektieren sie in den Entity Properties den Reiter **Loot**. Wählen Sie zunächst die Art des Loots aus. **Equipment** sind vordefinierte Ausrüstungsgegenstände. **Misc** sind Questgegenstände. **Generic** sind zufallsgenerierte Gegenstände. Bei letzteren sollte noch der benötigte Level und der benötigte Skill angegeben werden (**Required Skill**).

KI-Einstellungen

Um den Level eines Computergegners einzustellen, gehen Sie auf **Config->AIPlayers** und tragen Sie bei „Level“ den gewünschten Wert ein.

Zudem können noch folgende Werte eingestellt werden:

Military-Offensive/defensive: Wie viel % der Truppen werden für Angriffe verwendet

Military-Max. attackfrequency: Nach so vielen Minuten werden spätestens alle zum Angriff zur Verfügung stehenden Einheiten losgeschickt.

With construction-Construction offensive/defensive: Wie viel wird in Türme investiert

Troopsize: Spätestens wenn diese Anzahl zum Angriff zur Verfügung stehender Einheiten erreicht ist, werden Sie losgeschickt. Dieser Wert ändert sich im Laufe des Spiel und wird über drei Parameter festgelegt:

Starttroopsize: Troopsize bei Spielstart

Maxtroopsize: Maximale Truppengröße

Max. troopsize reached in: Nach so vielen Minuten hat der Wert Troopsize den von Maxtroopsize erreicht.

Speichern

Um eine Karte abzuspeichern gehen Sie auf **File->Save map as**. Speichern Sie Karten für das Freie Spiel in base\map\CoopCommunity, Karten für den Gefechtsmodus in base\map\PVPCCommunity