

WarCraft 3 Editor-Tutorial

Mit dem Welt-Editor hat Blizzard Echtzeit-Strategen ein mächtiges Werkzeug spendiert. Wir helfen bei den ersten Schritten zum eigenen WarCraft-Abenteuer.

Sie haben die Solo-Kampagne geschafft und sind der König des Battle.net? Dann ist es Zeit, auf eigenen Karten neue Herausforderungen zu suchen. Die Levelbauprofis von WarCraft3.de helfen dabei, Ihre Wunschwelt zu erschaffen.

Allgemein: Werkzeuge

Was bedeuten die Knöpfe?

Bevor Sie mit dem Erstellen einer eigenen Karte beginnen, sollten Sie alle Bereiche des Welt-Editors von WarCraft 3 kennen lernen. Das Werkzeug ist in sieben grundlegende Sektionen aufgeteilt. Oben liegt die Werkzeugleiste (A), in der Sie Funktionen wie Speichern oder die Menü-Punkte erreichen. Die linke Spalte unter der Werkzeugleiste (B) enthält eine Übersichtskarte, welche die Gesamtansicht Ihres Werks mit Symbolen darstellt. Darunter findet sich ein Vorschau-Fenster (C), in dem sich Ihre ausgewählte Einheit oder die so genannten Doodads betrachten lassen. Doodads sind unter anderem Bäume, Häuser oder Gegenstände. Die dienen zum Verziern und Ausschmücken der Karte oder

sind wichtige Bestandteile von Quests. Im Vorschau-Fenster können Sie außerdem die unterschiedlichen Animationen der Models durchschalten. Ganz unten ist die Pinsel-Liste mit Texturen, Einheiten sowie Gegenständen (D). Die Palette ist abhängig vom ausgewählten Landschaftstyp.

Der zentrale Bereich des Welt-Editors ist die 3D-Übersicht der Karte (E). Dabei scrollt die Kamera wie gewohnt. Im Gegensatz zum Spiel zoomt das Mausexplorer hier jedoch direkt, und ohne die Ansicht zu kippen. Das gewährt bessere Übersicht und erleichtert das Planen der Karte. Wer den Bodenschwenk beibehalten will, kann mit der Taste **Q** den Kameramodus umschalten. Ein weiteres Hilfsmittel für Designer ist das Raster, das die Kartenoberfläche in Parzellen unterteilt. Je nachdem, wie genau Sie Objekte einsetzen möchten, variieren Sie mit der Taste **R** die Rastergröße oder schalten es ganz aus.

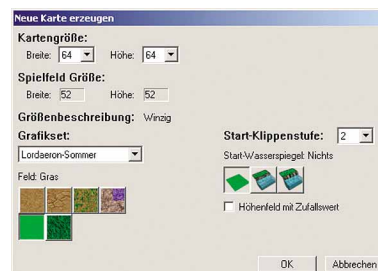
Die Werkzeug-Palette (F) auf der rechten Bildschirmseite zeigt alle wichtigen Funktionen zur optischen Darstellung einer Karte. Insgesamt können Sie dort fünf Paletten für Landschaft, Gebäude, Einheiten

und Gegenstände benutzen. Am unteren Rand des Editors finden Sie die nützliche Status-Leiste (G). Diese gibt Aufschluss über die genauen Koordinaten des Mauszeigers auf der Karte und liefert Informationen zu ausgewählten Objekten.

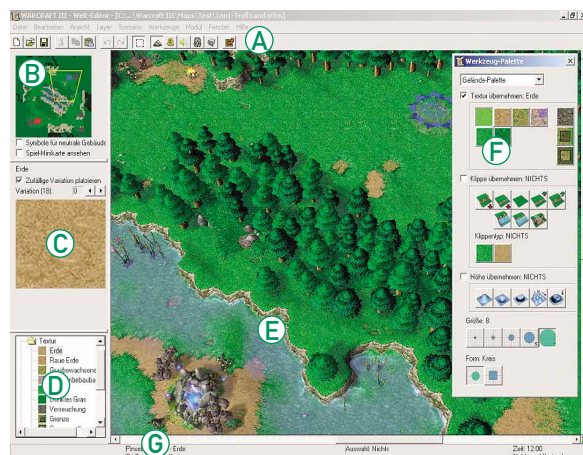
Frisch ans Werk!

Womit fange ich an?

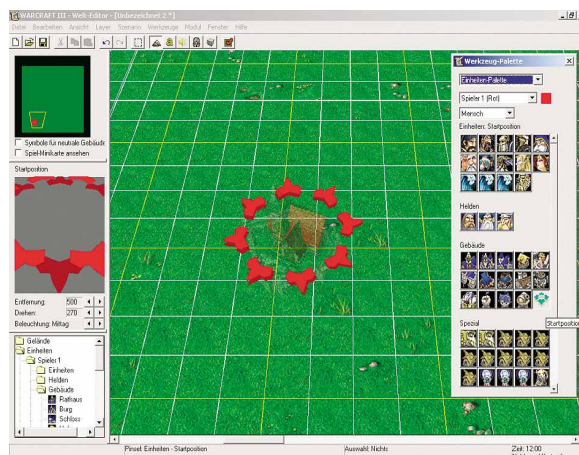
SCHRITT 1: Sofort nach dem Start des Welt-Editors bietet Ihnen das Programm eine leere Karte als Starthilfe. Wir wollen aber von Grund auf neu beginnen und schließen daher die Vorgabe unter dem entsprechenden Punkt im »Datei«-Menü der



Schritt 1: Die Grundeinstellungen für eine neue Karte.



Aufbau: Die Benutzeroberfläche des Editors ist in sieben Bereiche unterteilt.



Schritt 2: Setzen Sie in gegenüberliegenden Ecken der Karte die Startpunkte.

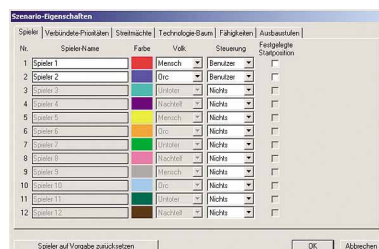
Werkzeugleiste (oder **CTRL** + **W**). Im Menü »Datei« erzeugen Sie eine neue Karte (**CTRL** + **N**). Jetzt öffnet sich ein Fenster mit Optionen. Wählen Sie als Kartengröße 64x64 Felder. Grafikset, Start-Klippenstufe sowie Start-Wasserspiegel können Sie auf den Grundeinstellungen belassen. Allerdings sollten Sie unter dem Punkt »Feld« anstatt Erde lieber Gras auswählen, um nachher nicht den gesamten Boden der Karte nachdekorierten zu müssen. Mit einem Klick auf den »OK«-Button generiert der Editor Ihre vorläufige Arbeitsfläche.

Karten-Grundlagen

Wo starten die Spieler?



SCHRITT 2: Als Einstieg in den Editor eignet sich eine Mehrspieler-Karte am besten. Die Größe von 64x64 Feldern bietet ausreichend Platz für zwei Kontrahenten sowie einige Monster und Goldminen. Beginnen wir mit den Startpositionen der beiden Spieler. Wählen Sie dazu im Werkzeugbereich rechts den Punkt »Einheiten-Palette« aus. Bei den Gebäuden findet sich an letzter Stelle der gesuchte Punkt »Startposition«. Damit weisen Sie dem



Schritt 2: In den Szenario-Eigenschaften schalten Sie Spieler frei und legen Volk und Farbe fest.

ersten Spieler eine entsprechende Stelle zu. Ecken und Ränder der Karte bieten sich dafür an. Um die Startposition des zweiten Spielers setzen zu können, müs-

sen Sie diesen erst in den Einstellungen aktivieren. Unter dem Punkt »Szenario/Spieler-Eigenschaften« ändern Sie die Option »Steuerung« bei Spieler 2 auf »Benutzer«. In der Einheiten-Palette wählen Sie nun Spieler zwei aus und setzen seinen Startpunkt entgegengesetzt von Spieler eins, damit es nicht sofort nach Beginn der Partie zu Konfrontationen kommt.

Woher kommt das Gold?

SCHRITT 3: Üblicherweise hat jede Startposition auch direkt eine Goldmine in der Nähe. Wechseln Sie von Spieler zwei auf »Neutral Passiv« in Ihrer Einheiten-Palette, und wählen Sie die Goldmine bei den Gebäuden aus. Wie die Startpunkte lassen sich auch Minen und andere Gebäude mit einem Linksklick auf die Karte setzen. Achten Sie aber auf einen gewissen Abstand zu den Startpositionen, um Über-



Schritt 3: Die Anzahl der enthaltenen Goldeinheiten lässt sich für jedes Bergwerk verändern.

schneidungen mit Gebäuden zu vermeiden. Haben Sie dennoch einmal ein Objekt falsch abgelegt, können Sie es anwählen und mit dem Ziffernblock verschieben oder per **DEL**-Taste löschen. Schließen Sie den Gebäude-Ordner in der Pinsel-Liste links unten, und doppelklicken Sie auf eine der beiden Goldminen. Im aufpoppenden Fenster legen Sie die Gesamtanzahl der Goldeinheiten in der Mine fest. Der

Standardwert von 12.500 ist jedoch für eine erste Mine in Ordnung.

Bäume pflanzen

Wie wächst Wald?



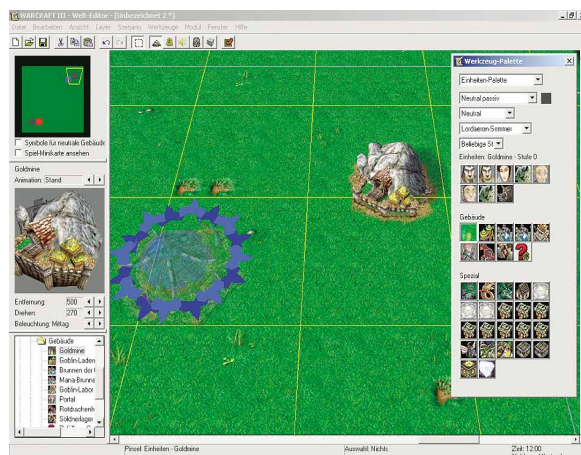
SCHRITT 4: Als Nächstes ist der zweite Rohstoff dran, das Holz. Wälder spielen eine wichtige Rolle, da sie natürliche Wälle und Wege bilden. Jede Spieler-Basis bekommt einen eigenen Wald. Aktivieren Sie also die Doodad-Palette und als Unterkategorie »Bäume/Zerstörbare Objekte«. Der erste Punkt (Baumwand) ist auch gleich die richtige Wahl. Damit Sie nun nicht jeden Baum einzeln pflanzen müssen, können Sie unter der Doodad-Liste Größe und Form des Pinsels auswählen. Nehmen Sie die Größenstufe 3, die Kreisform bleibt. Setzen Sie Bäume rund um die Basen der Spieler, wobei zwei Durchgänge zum Inneren der Karte frei bleiben müssen. Lassen Sie außerdem ausreichend Platz für Produktionsgebäude und Verteidigungsanlagen. Aus optischen Gründen sollten Sie auch im nicht zugänglichen Bereich der Karte Bäume einsetzen. Zudem darf keine der beiden Parteien einen deutlichen Ressourcen-Vorteil besitzen, damit die Chancengleichheit auf einen Sieg bestehen bleibt.

Planung ist wichtig

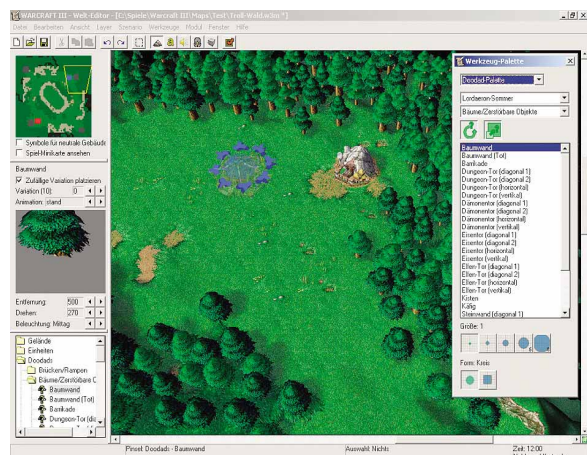
Wie baue ich Berge?



SCHRITT 5: Nachdem Sie die ersten Waldstücke gepflanzt haben, planen Sie den Aufbau der weiteren Kartenbereiche. Felszüge und Wasser etwa gestalten die Karte abwechslungsreicher. Behalten Sie dabei im Hinterkopf, dass auf der Karte passende Plätze für Monster, neutrale Gebäude und vielleicht auch weitere Goldminen frei bleiben müssen. In der Gelände-Palette



Schritt 3: Zu jedem Startpunkt gehört eine Goldmine als Einstiegshilfe.



Schritt 4: Bäume sollten nahe bei jeder Basis stehen, damit die Wege kurz sind.

aktivieren Sie unter »Klippe übernehmen« den Button »Um eins erhöhen«. Den Klippentyp können Sie auf der Einstellung »Grasklippe« belassen, da die Karte bisher hauptsächlich Gras-Texturen verwendet. Die Pinselgröße setzen Sie allerdings auf den Wert 2. Mit gedrückter linker Maustaste schaffen Sie an den noch kahlen Rändern der Karte Felserhebungen und somit weitere natürliche Grenzen. Erzeugen Sie in der Nähe jedes Startpunktes eine kleine Klippennische. Hier werden später die ersten Monsterhorden auf die Spieler warten.

Expansionspläne

Wir brauchen mehr Gold!

SCHRITT 6: In den beiden leeren Eckpunkten der Karte platzieren Sie zwei weitere Minen zur Eroberung. Allerdings sollen diese jeweils auf einem Plateau liegen und sogar 15.000 Goldeinheiten enthalten. Legen Sie also jeweils ein großflächiges Feld mit der Höhenstufe 1 in einer Ecke an. Danach setzen Sie eine Goldmine auf das Plateau, an den Rand der Karte, und weisen ihr den oben erwähnten Goldbetrag zu.

Können Arbeiter klettern?



Nein – eine Rampe muss her. Mit der Funktion »Abschrägen« ebenen Sie den Zugang. Dies erfordert ein wenig Übung und eine möglichst geradlinige Felsenstruktur. Zu guter Letzt verfeinern Sie die Seiten und Kanten mit den Werkzeugen »Erhöhen« und »Verringern« und geben den Rampen damit ein natürliches Aussehen. Das gleiche Prinzip wenden Sie nun auch in der anderen Ecke der Karte an, womit am Ende insgesamt vier gut gefüllte Goldminen auf die Spieler warten. Jetzt können Ihre Arbeiter die vorher platzierten Minen problemlos erreichen.

Der erste Test

Wie probiere ich mein Werk aus?



SCHRITT 7: Eine der wichtigsten Funktionen des Editors ist das Testen der eigenen Karte. Mit einem Klick auf den entsprechenden Button oder der Tastenkombination **CTRL** + **F9** startet WarCraft 3 automatisch mit Ihrer Karte. Sie agieren als Spieler eins und haben sofort fünf Arbeiter und ein Rathaus zur Verfügung, obwohl Sie diese im Editor gar nicht eingesetzt haben! Diese Vorgabe ist zu Anfang stets aktiviert und lässt sich nur mit Hilfe des »Auslöser«-Werkzeugs verändern. Überprüfen Sie im Spiel, ob man auch in der Nähe der beiden neuen Goldminen auf dem entsprechenden Plateau ein weiteres Rathaus errichten kann. Falls nicht, müssen Sie im Editor einen größeren Bereich einrichten.

Begehbbares Wasser

Was passiert in der Kartenmitte?



SCHRITT 8: Bisher blieb die Mitte unserer neuen Karte fast unberührt. Das ändern wir jetzt. Ein guter Kontrast zu Bäumen und Felsen ist Wasser. In WarCraft 3 gibt es flaches Wasser, das Sie in der Gelände-Palette finden. Füllen Sie damit den freien Bereich zwischen den Wäldern auf. Die Einheiten werden später durch das kühle Nass waten können. Da ein größerer Höhenunterschied vorliegt, brauchen Sie wieder mal zwei Rampen an beiden Enden des Wassertals. Versuchen Sie, möglichst natürliche Uferläufe mit der Pinselgröße 1 zu erzeugen. Tiefes Wasser ist auch möglich und wird genauso eingesetzt wie flaches, nur dass hier keine Rampen möglich sind und Einheiten künstliche oder Landbrücken zum Überqueren nutzen müssen.

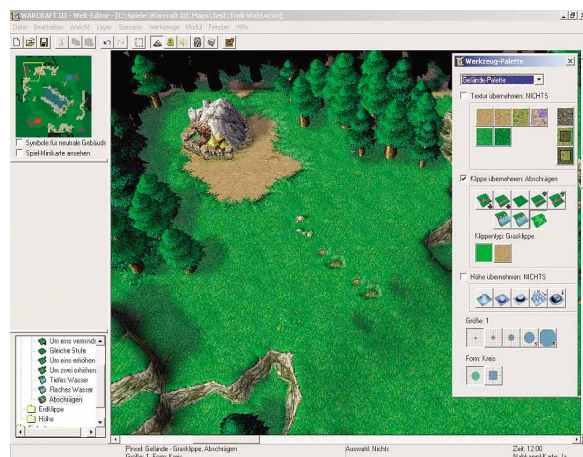
Monster einfügen

Ich brauche Gegner!

SCHRITT 9: Damit die Helden der Spieler Erfahrungspunkte sammeln können, benötigt jede gute Mehrspieler-Karte Monster, die an Waldrändern oder in der Nähe von neutralen Gebäuden herumlungern. Wechseln Sie also zur Einheiten-Palette, und wählen Sie die Gruppe »Neutral feindlich« aus. Nun öffnet sich eine entsprechende Liste der verfügbaren Unholde Ihres Landschaftstyps (Lordaeron-Sommer). Für einen ersten Kampf in der Nähe der Basis eines Spielers eignen sich relativ schwache Kämpfer wie die Gnolle. Setzen Sie zwei Kreaturen der Stufe 1 und einen der Stufe 3 in der Klippennische aus. Da diese in ihrer Ausrichtung zufällig positioniert werden, müssen Sie jede Figur auswählen und nachträglich mit den Tasten **L** und **R** des Ziffernblocks drehen.

Volle Minen, starke Monster

SCHRITT 10: Die Goldminen dürfen schon etwas stärker bewacht werden – Waldtrolle sind ideale Aufpasser. Kriegsherr, Schatzenpriester und Fallensteller lassen sich nicht sofort nach Spielbeginn besiegen. Insgesamt beschützen fünf Kreaturen eine Mine. Hiervon ausgenommen sind natürlich die Minen an den Startpunkten der Spieler. Im Übrigen gibt es sicherlich noch mehr Stellen auf Ihrer Karte, an denen Monster lauern könnten. Setzen Sie doch drei Oger an den Rand der Waldstücke in der Mitte. Wichtig ist allerdings eine gewisse Balance des Gesamtaufkommens. Beide Spieler sollten gleich starke Gegner auf ihrer Kartenseite haben, damit die Helden gleichmäßig aufsteigen können. Setzen Sie ähnliche Kreaturen zusammen in eine Gruppe und in eine passende Umgebung. Waldtrolle etwa würden wohl kaum mit Murlocs im Wasser hausen.



Schritt 6: Das Plateau und die Mine sind durch eine Schräge erreichbar.



Schritt 7: Es muss immer genug Platz für ein Rathaus in der Nähe bleiben.

Helden-Ausrüstung

Wie komme ich an Ausrüstung?

SCHRITT 11: Jetzt füllen wir das Inventar des Helden mit Gegenständen. Erlegte Monster werfen hin und wieder ein Item für den



Schritt 11: Sets bestimmen, welche und wie viele Gegenstände Sie bei Monstern erbeuten.

Spieler ab. Doppelklicken Sie dazu auf den Gnoll der Stufe 3 nahe einer Spieler-Basis, und wechseln Sie bei den Eigenschaften zur Karteikarte »Abgelegte Gegenstände«. Nun eröffnen Sie ein neues Set und in diesem dann einen neuen Gegenstand. Da der Gnoll recht schwach ist, sollte er auch keine allzu mächtige Ausrüstung wie einen Höllenstein (Level 8) bei sich tragen. Viel passender ist ein Foliant der Erfahrung (Level 1). Belassen Sie die Chance auf 100 Prozent, da unsere Karte ziemlich klein ist und magere Ausbeute für Helden schnell zu Langeweile führen würde. Mit einem weiteren Set lassen Unholde auch einen zweiten Gegenstand fallen, was sich besonders für mächtige Monster eignet. Möglich ist auch eine Verteilung der Wahrscheinlichkeit auf mehrere Items. So könnte der Gnoll zu 50 Prozent den Folianten fallen lassen oder aber vielleicht einen Ring des Schutzes. Bestücken Sie immer nur Anführer, also besonders starke Monster einer Gruppe, mit Gegenständen – das ist realistischer und macht mehr Spaß.

Neutrale Gebäude

Wo kauft mein Held ein?



SCHRITT 12: Neben Minen bietet der Editor noch andere neutrale Gebäude zur Auswahl, die einer Karte ihren speziellen Reiz verleihen. Eine Liste finden Sie in der Einheiten-Palette unter »Neutral passiv«. Stellen Sie in der Nähe der dritten und vierten Goldmine jeweils ein Söldnerlager oder einen Goblin-Laden auf. Natürlich müssen auch diese Gebäude wieder von Monstern bewacht werden. Außerdem sollten sie ein wenig versteckt liegen. Nun wählen Sie den Brunnen der Gesundheit aus – ein sehr wertvolles Objekt – und setzen ihn in die Mitte des Wassers im Zentrum der Karte. So haben Sie einen wichtigen Dreh- und Angelpunkt für die Kontrahenten geschaffen, um den es sich zu kämpfen lohnt. Zwei Steingolems (die bei ihrem Tod besonders mächtige Gegenstände fallen lassen) und zwei Waldtrolle sind als Verteidigung daher durchaus gerechtfertigt.

Grafische Schmankerl

Wie kann ich den Level schmücken?



SCHRITT 13: Um der Karte noch eine natürliche und eigene Note zu verleihen, gehen Sie jetzt den optischen Feinschliff an. Als Erstes nehmen wir den bislang recht eintönigen Boden in Angriff. Noch ist er einfach zu flach und hat keine markigen Unebenheiten. Genau diese schafft aber das »Geräusch«-Tool der Gelände-Palette. Mit der entsprechenden Pinselgröße können Sie so schnell einige Bodenwellen und Hügel in das satte Grün einfügen. Haben Sie aber einen Abschnitt einmal zu stark verunstaltet, erspart Ihnen der Button »Glätten« viel mühsame Korrekturarbeit.

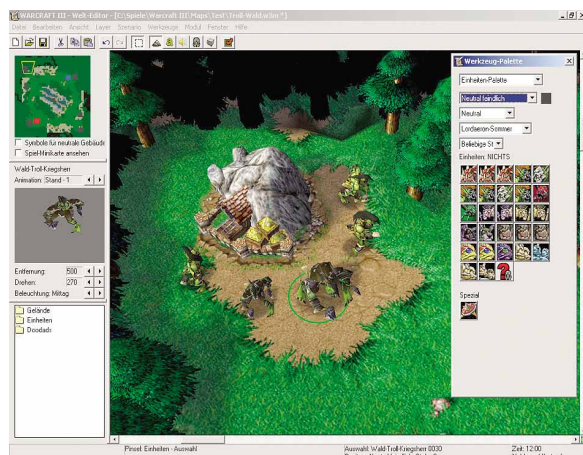
Warum ist alles so grün?

SCHRITT 14: Bis jetzt ist Ihre Karte nur mit einer etwas eintönigen Grastextur überzogen. Per Gelände-Palette lassen sich ganz andere Oberflächen aus Ihrem Grafikset einfügen. Benutzen Sie beispielsweise »Erde«, um Trampelpfade zu schaffen. Das »Dunkle Gras« sollten Sie vor allen Dingen in Wäldern einsetzen. Zusätzlich bestücken Sie Ihr Werk auch mit Pflanzen und allerlei Gegenständen. In der Doodad-Palette finden Sie eine reichhaltige Auswahl wie zum Beispiel Schilfrohre für den kleinen See in der Mitte oder ein Lagerfeuer als Ausschmückung eines Gnoll-Lagers. Auch das Einfügen von Gegenständen aus anderen Grafiksets ist erlaubt. Die Größe der Doodads können Sie mit den Tasten **+** und **-** variieren. Allerdings sollten Sie die Karte nicht mit Effekten überladen.

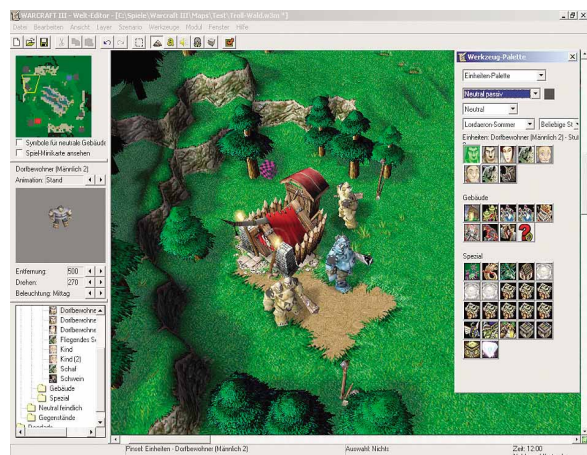
Abschließende Einstellungen

Geht's jetzt endlich los?

SCHRITT 15: Wie jede Karte sollte auch Ihre vor dem Start einer Partie Informationen für die Spieler bieten. Optionen dieser Art ändern Sie unter »Szenario/Kartenbeschreibung«. Tragen Sie hier den Namen Ihrer Karte ein sowie vorgeschlagene Spieler (in unserem Falle »1v1«), eine dem Szenario angemessene Beschreibung und den Autoren. Die Einstellungen darunter dürften selbsterklärend sein. Die Karteikarte »Größe und Kameragrenzen« lässt Ihnen zusätzlich noch Möglichkeiten einer nachträglichen Änderung des Gesamtformats. Den Punkt »Ladebildschirm« sollten Sie für eine Mehrspieler-Karte auf keinen Fall verändern, da sonst wichtige Informationen, wie die Kartenübersicht und der Status der Spieler, in der Vorschau verloren gehen würden. **MS**



Schritt 10: Schützen Sie wertvolle Minen mit stärkeren Monstern.



Schritt 12: Neutrale Gebäude wie das Söldnerlager bringen mehr Spieltiefe.