

# Hilfeindex für Szenario-Editor

## Befehle

[Dateimenü](#)  
[Bearbeiten-Menü](#)  
[Ansichtsmenü](#)  
[Spieler-Menü](#)  
[Einheiten-Menü](#)  
[Werkzeug-Menü](#)  
[Hilfe-Menü](#)

## Wie kann ich ... ?

[Rechte Maustasten verwenden](#)  
[Einheiten zählen](#)

## Info

[Urheberrechtlicher Hinweis](#)

## **Befehle des Dateimenüs**

Das Dateimenü enthält die folgenden Befehle:

<u>Neu</u>	Erstellt ein neues Dokument.
<u>Öffnen</u>	Öffnet ein vorhandenes Dokument.
<u>Speichern</u>	Speichert ein geöffnetes Dokument unter Verwendung desselben Dateinamens.
<u>Speichern unter</u>	Speichert ein geöffnetes Dokument unter dem angegebenen Dateinamen.
<u>Beenden</u>	Schließt den Szenario-Editor.

## **Befehle des Bearbeiten-Menüs**

Das Bearbeiten-Menü enthält die folgenden Befehle:

<u>Gebäude-StandardEinstellungen</u>	Ändert die StandardEinstellungen der Gebäude.
<u>Krieger-StandardEinstellungen</u>	Ändert die StandardEinstellungen aller Krieger. Die neuen Werte werden anschließend als StandardEinstellung behandelt.
<u>Ungeheuer-StandardEinstellungen</u>	Ändert die StandardEinstellungen aller Ungeheuer. Die neuen Werte werden anschließend als StandardEinstellung behandelt.
<u>Waffen-StandardEinstellungen</u>	Ändert die StandardEinstellungen aller im Spiel verwendeten Waffen.
<u>Beförderungs-Eigenschaften</u>	Ändert die Eigenschaften und Kosten der Beförderungen.
<u>Produktionskosten der Einheit</u>	Ändert die Kosten für Gebäude und Krieger.
<u>Szenario-Eigenschaften</u>	Legt fest, welche Gebäude im Spiel gebaut werden dürfen.
<u>Szenario-Ziele</u>	Hier können für die Karte mehrere Ziele festgelegt werden. Für die Ziele BAUEN_BEI, BERÜHREN UND BERÜHRUNGSGEGENSTAND werden Positionen verwendet, die über die Menüs <i>Werkzeuge, Gebäudeort</i> sowie <i>Werkzeuge, Kriegerstandort</i> definiert werden
<u>Bündnisse</u>	In diesem Dialogfeld werden Bündnisse zwischen Spielern geschlossen und anschließend als StandardEinstellung verwendet.
<u>Feldzugtexte</u>	Ändert die Texte der Feldzug-Informationen.
<u>Karteneigenschaften</u>	Ändert die Beschreibungstexte der Karten sowie die Geländeart (Wiesen / Wildnis).
<u>Gewählte Einheit bearbeiten</u>	Dieser Menübefehl ist nur verfügbar, wenn ein Krieger, Gebäude oder Ungeheuer gewählt wird. Der Befehl öffnet ein Dialogfeld, in dem sich die jeweiligen Eigenschaften des gewählten Kriegers, Gebäudes oder Ungeheuers ändern lassen. <b>Kurzbefehl:</b> Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand.
<u>Ausrüstung bearbeiten</u>	Ändert die Ausrüstung der gewählten Einheit (falls vorhanden). Die Artefakte können in Truhen, versteckte Taschen oder in die Taschen von Monstern gelegt werden. <b>Kurzbefehltaste: I</b>
<u>Auswahl löschen</u>	Löscht alle gewählten Gegenstände auf der Karte. <b>Kurzbefehltaste: ENTF</b>

## **Befehle des Ansichtsmenüs**

Das Ansichtsmenü enthält die folgenden Befehle:

<u>Werkzeugleiste</u>	Blendet die Werkzeugleiste ein oder aus.
<u>Informationsleiste</u>	Blendet die Informationsleiste ein oder aus.
<u>Bild unter Cursor</u>	Wenn aktiviert, wird das Bild des aktuellen Werkzeugs unter dem Maus-Cursor gezeigt.
<u>Minikarte</u>	Blendet das Fenster mit der "Minikarte" ein oder aus.
<u>Einfache Minikarten-Zeichnung</u>	Wenn aktiviert, wird die Minikarte statt als Schema ganz in Farbe dargestellt.

## **Befehle des Spieler-Menüs**

Auf der Karte können bis zu acht Spieler eingesetzt werden.

Das Spieler-Menü enthält die folgenden Befehle:

<u>Spieler Nr. X</u>	Wählt Spieler Nr. X für Veränderungen.
<u>Spieler-Eigenschaften</u>	Öffnet die Eigenschaften-Felder zur Änderungen der Ausgangsbedingungen aller Spieler sowie der eingestellten künstlichen Intelligenz.

## **Befehle des Einheiten-Menüs**

Hier werden die Ungeheuer und spezifischen Einheiten eines Spielers gewählt.

Ungeheuer

Wählt das Ungeheuer, das auf die Karte gebracht werden soll.

Je nach der Rasse des gewählten Spielers werden in den folgenden Menüs die Einheiten von *Menschen*, *Elfen* oder *Grünhäuten* angezeigt.

Lufttruppen

Landtruppen

Wassertruppen

Gebäude

Fallen

Wählt das Fallenwerkzeug für den aktuellen Spieler.

## **Befehle des Werkzeugmenüs**

Das Werkzeugmenü enthält die folgenden Befehle:

<u>Wählen</u>	Macht aus dem aktuellen Werkzeug ein AUSWAHLWERKZEUG. Zum Bearbeiten werden die Einheiten auf die Karte gezogen und markiert.
<u>Radierer</u>	Macht aus dem aktuellen Werkzeug einen RADIERER. Alle Einheiten an einem bestimmten Ort der Karte werden gelöscht.
<u>Verschieben / Kopieren</u>	Verschiebt oder kopiert einen gewählten Gegenstand auf der Karte. Bei Drücken der ALT-Taste wird der Gegenstand <i>kopiert</i> .
<u>Kartenpinsel</u>	Wird als Bodenpinsel eingeblendet.
<u>Ausgangsort</u>	Wählt den Ausgangsort für den aktuellen Spieler.
<u>Gebäudeort</u>	Wählt den Standort für das Ziel BAUEN_BEI.
<u>Kriegerstandort</u>	Wählt den Standort für die Ziele BERÜHREN und BERÜHRUNGSGEGENSTAND.
<u>Truhe</u>	Dient zum Anbringen von Schätzen auf der Karte.
<u>Versteckte Tasche</u>	Dient zum Anbringen von versteckten Schätzen auf der Karte.
<u>Informationsmarkierung</u>	Zeigt (während des Spiels) beim Anklicken Nachrichten an. Die Nachricht läßt sich durch Doppelklicken auf die Markierung ändern.
<u>Gitter</u>	Wand in Kerker
<u>Palisade</u>	Wand in Kerker
<u>Tür</u>	Kann nur zwischen Kerkerwänden verwendet werden.
<u>Kartenprogramm</u>	Mit dem automatischen Kartenprogramm können neue Karten erstellt werden.

## **Befehle des Hilfemenüs**

Das Hilfemenü enthält die folgenden Befehle zur Erläuterung der Funktionen dieser Anwendung:

Inhalt

Index der Themen, für die Hilfe verfügbar ist.

Hilfethemen

Index der Themen, für die Hilfe verfügbar ist.

Hilfe verwenden

Hilfe bei der Arbeit mit dem Hilfesystem von Windows

Über

Zeigt die Versionsnummer dieser Anwendung an.

## **Befehl "Neu" (Dateimenü)**

Mit diesem Befehl wird im Szenario-Editor ein neues Dokument angelegt.

Im Dialogfeld "Datei", "Neu" legen Sie die Art der neuen Datei fest, die angelegt werden soll.

Ein bereits vorhandenes Dokument wird mit dem Befehl "Öffnen" geöffnet.

## **Kurzbefehle**

Werkzeugleiste: 

Tastatur: STRG+N

**Dialogfeld "Datei", "Neu"**

Legt eine neue Karte an.

## **Befehl "Öffnen" (Dateimenü)**

Mit diesem Befehl wird ein bereits vorhandenes Dokument in einem neuen Fenster geöffnet. Es können mehrere Dokumente zugleich geöffnet werden. Zum Umschalten zwischen den verschiedenen geöffneten Dokumenten wird das Fenster-Menü verwendet. Vgl. Befehl "Fenster 1. 2. ..."

Neue Dokumente werden mit dem Befehl "Neu" angelegt.

### **Kurzbefehle**

Werkzeugleiste:   
Tastatur: STRG+O

## **Dialogfeld "Datei", "Öffnen"**

Mit den folgenden Optionen können Sie festlegen, welche Datei geöffnet wird:

### **Dateiname**

Schreiben oder wählen Sie den Namen der Datei, die Sie öffnen wollen. In diesem Feld werden alle Dateien mit der Dateinamenerweiterung aufgelistet, die Sie im Feld "Dateiformat" gewählt haben.

### **Dateiformat**

Wählen Sie die Art der Datei, die geöffnet werden soll:

\*.sco : Szenario-Dateien.

### **Laufwerk**

Wählen Sie das Laufwerk, in dem die zu öffnende Datei von Szenario-Editor gespeichert wurde.

### **Verzeichnis**

Wählen Sie das Verzeichnis, in dem die zu öffnende Datei von Szenario-Editor gespeichert wurde.

### **Netzwerk...**

Mit dieser Schaltfläche stellen Sie eine Netzwerkverbindung her. Dem Netzwerk wird ein neuer Laufwerksbuchstabe zugewiesen.

## **Befehl "Speichern" (Dateimenü)**

Mit diesem Befehl wird das aktive Dokument unter dem aktuellen Namen und Verzeichnis gespeichert. Wenn das Dokument zum ersten Mal gespeichert wird, zeigt Szenario-Editor das Dialogfeld "Speichern unter" an, in dem Sie den Namen für das Dokument eingeben. Um den Namen oder das Verzeichnis eines vorhandenen Dokuments vor dem Speichern zu ändern, wählen Sie den Befehl "Speichern unter".

### **Kurzbefehle**

Werkzeugleiste:   
Tastatur: STRG+S

### **Hinweis:**

Es werden zwei gültige Spieler benötigt.

### **Befehl "Speichern unter" (Dateimenü)**

Mit diesem Befehl wird das aktive Dokument mit einem Namen versehen und gespeichert. Der Name wird in das von Szenario-Editor angezeigte Dialogfeld "Speichern unter" eingegeben.

Um ein Dokument unter seinem bisherigen Namen und Verzeichnis abzuspeichern, verwenden Sie den Befehl "Speichern".

### **Hinweis:**

Es werden zwei gültige Spieler benötigt.

## **Dialogfeld "Datei", "Speichern unter"**

Mit den folgenden Optionen können Sie den Namen und den Standort der Datei festlegen, die gespeichert werden soll:

### **Dateiname**

Um ein Dokument unter einem anderen Namen zu speichern, schreiben Sie einen neuen Dateinamen. Dateinamen bestehen aus bis zu acht Zeichen und einer Erweiterung von bis zu drei Zeichen. Die im Feld "Dateiformat" angegebene Erweiterung wird von Szenario-Editor automatisch angehängt.

### **Laufwerk**

Wählen Sie das Laufwerk, in dem Sie das Dokument speichern wollen.

### **Verzeichnis**

Wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie das Dokument speichern wollen.

### **Netzwerk...**

Mit dieser Schaltfläche stellen Sie eine Netzwerkverbindung her. Dem Netzwerk wird ein neuer Laufwerksbuchstabe zugewiesen.

### **Befehl "1, 2, 3, 4" (Dateimenü)**

Mit den Nummern und Dateinamen unten im Dateimenü können Sie eines der letzten vier zuletzt geschlossenen Dokumente öffnen. Wählen Sie die Nummer für das Dokument, das geöffnet werden soll.

## **Befehl "Beenden" (Dateimenü)**

Mit diesem Befehl beenden Sie die Sitzung des Szenario-Editors. Sie können auch den Befehl "Schließen" des Anwendungs-Steuermenüs verwenden. Wenn die Veränderungen des Dokuments nicht gespeichert wurden, erscheint eine Speicheraufforderung von Szenario-Editor.

### **Kurzbefehle**

Maus: Doppelklicken Sie auf die Schaltfläche des Anwendungs-Steuermenüs.



Tastatur: ALT+F4

## **Befehl "Werkzeuggestreife" (Ansichtsmenü)**

Mit diesem Befehl wird die Werkzeuggestreife ein- bzw. ausgeblendet. Die Werkzeuggestreife enthält Schaltflächen für die häufigsten Befehle des Szenario-Editors, z. B. "Datei öffnen". Wenn die Werkzeuggestreife eingeblendet wird, erscheint neben dem Menübefehl ein Häkchen.

Hinweise zur Verwendung der Werkzeuggestreife finden Sie unter [Werkzeuggestreife](#).

## Werkzeugleiste



Die Werkzeugleiste wird am oberen Rand des Anwendungsfensters unter der Menüleiste angezeigt und erlaubt einen schnellen Mauszugriff auf die wichtigsten Funktionen von Szenario-Editor.

Um die Werkzeugleiste ein- oder auszublenden, wählen Sie im Ansichtsmenü "Werkzeugleiste" (ALT, V, T).

### Klicken Sie auf... Um...

---



ein neues Dokument anzulegen.



ein vorhandenes Dokument zu öffnen. Es erscheint das Dialogfeld "Öffnen", in dem die gewünschte Datei ausgewählt und geöffnet werden kann.



das aktive Dokument oder die Vorlage unter dem gegenwärtigen Namen zu speichern. Wenn das Dokument noch keinen Namen hat, erscheint das Dialogfeld "Speichern unter".



die Größe der Bürste auf eine Zelle festzulegen.



die Größe der Bürste auf neun Zellen festzulegen.



das Auswahlwerkzeug zu wählen.



den Bodenpinsel auf GRAS zu stellen.



den Bodenpinsel auf WASSER zu stellen.



den Bodenpinsel auf SCHLAMM zu stellen.



den Bodenpinsel auf FELSEN zu stellen.



den Bodenpinsel auf WEICHE Berge zu stellen.



den Bodenpinsel auf HARTE Berge zu stellen.

## **Befehl "Informationsleiste" (Ansichtsmenü)**

Mit diesem Befehl wird die Informationsleiste ein- bzw. ausgeblendet. Die Informationsleiste beschreibt die Funktion, die über den gewählten Menübefehl oder die angeklickte Schaltfläche der Werkzeugleiste ausgeführt wird, und gibt Hinweise über Tastatureinstellungen. Wenn die Informationsleiste eingeblendet wird, erscheint neben dem Menübefehl ein Häkchen.

Hinweise zur Verwendung der Informationsleiste finden Sie unter [Informationsleiste](#).

## Informationsleiste



Die Informationsleiste wird am unteren Rand des Szenario-Editor-Fensters angezeigt und lässt sich über den Befehl "Informationsleiste" im Ansichtsmenü ein- bzw. ausblenden.

Im linken Bereich der Informationsleiste werden die Funktionen der Menübefehle angezeigt, sobald Sie mit den Pfeiltasten auf den jeweiligen Befehl im Menü gehen. Ebenso werden in diesem Feld die Funktionen der Schaltflächen beschrieben, wenn Sie diese anklicken, ohne die Maustaste wieder loszulassen. Wenn Sie nur die Beschreibung des Schaltflächen-Befehls lesen wollen, ohne den Befehl auszuführen, gehen Sie mit dem Mauszeiger von der Schaltfläche herunter, bevor Sie die Maustaste loslassen.

Im rechten Bereich der Informationsleiste erscheinen die folgenden Hinweise:

- Beschreibung des gewählten Werkzeugs.
- X-Koordinate unter dem Mauszeiger auf der Karte.
- Y-Koordinate unter dem Mauszeiger auf der Karte.

## **Gewählte Einheit bearbeiten (Bearbeiten-Menü)**

Wenn nicht mehr als eine *bearbeitungsfähige Einheit* gewählt wird, können deren spezifische Werte geändert werden.

Zu den *bearbeitungsfähigen Einheiten* gehören Gebäude, Krieger, Ungeheuer und Informationsmarkierungen.

Bei Informationsmarkierungen kann der Text geändert werden, der beim Anklicken während des Spiels angezeigt wird.

Bei allen Gebäuden und Kriegern lassen sich Punkte, Rüstung, Sicht- und Reichweite, Farbe und Name individuell verändern. Sie können für die Einheiten Beförderungen festlegen oder sie zu Gefangenen machen. Gefangene Krieger können mit Kosten verbunden sein und lassen sich erst steuern, wenn sie freigekauft werden. Wenn die Kosten eines Gefangenen Null betragen, erhalten Sie Kontrolle über ihn, sobald Sie ihn mit einem anderen Krieger berühren.

Mit der Schaltfläche Standard werden alle Werte als Standardwerte (Ausgangswerte) festgelegt.

Mit der Schaltfläche Zurückstellen werden alle Werte wieder auf den Stand gebracht, der beim Öffnen des Dialogfelds vorhanden war.

**Kurzbefehl:** Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit

## **Einheiten auf Karte zählen**

Klicken Sie auf die Schaltfläche Info der Werkzeugleiste, um diese Funktion aufzurufen.

Im Dialogfeld wird ersichtlich, welche Einheiten sich auf der Karte befinden, wie viele vorhanden sind und welchem Spieler sie gehören.

## **Verwendung der rechten Maustaste**

Mit der rechten Maustaste lässt sich die Darstellungsart der Grafiken ändern.  
Wenn eine Bodenzelle mit der rechten Maustaste angeklickt wird, wird das Bild nacheinander unterschiedlich dargestellt.

Krieger lassen sich drehen, indem auf ihre Basiszelle geklickt wird.

Auch die Farbe der Kerkertüren lässt sich auf diese Weise ändern.

## **Fallen (Einheiten-Menü)**

Die Fallen sind für Ihre Feinde unsichtbar; für Sie und Ihre Verbündeten besitzen sie keine Wirkung.

Wenn die Falle eine andere Farbe als ein gültiger Spieler aufweist, besitzt sie für die Ungeheuer keine Wirkung.

## **Ungeheuer (Einheiten-Menü)**

Es gibt **30 verschiedene Ungeheuer** in drei Kategorien: Seeungeheuer, Flugungeheuer und Landungeheuer.

Alle Ungeheuer besitzen unterschiedliche Waffen und Stärke.

Zu den Seeungeheuern gehören das schwarze Seeungeheuer, das blaue Seeungeheuer und das grüne Seeungeheuer.

Die Flugungeheuer gliedern sich in Schlangen und Greifen. Es gibt schwarze Schlangen, rote Schlangen, grüne Schlangen und gelbe Schlangen sowie schwarze Greifen, gelbe Greifen und türkisfarbene Greifen.

Die Landungeheuer gliedern sich in Hydras, Golems, Teufel, Skelette und Drachen. Sie erscheinen in den folgenden Farben: schwarze Hydra, blaue Hydra, grüne Hydra, schwarzer Golem, blauer Golem, türkisfarbener Golem, schwarzer Teufel, roter Teufel, orangefarbener Teufel, gelber Teufel, schwarzes Skelett, rotes Skelett, türkisfarbenes Skelett, gelbes Skelett, schwarzer Drache, roter Drache, violetter Drache, blauer Drache, orangefarbener Drache und grüner Drache.

Die Ungeheuer greifen alle Spieler an, bekämpfen sich aber nicht gegenseitig.

## **Spieler-Eigenschaften (Spieler-Menü)**

Im Dialogfeld "Spieler-Eigenschaften" werden die Menge der Rohstoffe zu Spielbeginn, die Rasse (Mensch/Elf/Grünhaut) und die Steuerung (Mensch/Computer) des gewählten Spielers festgelegt.

Die Farbe des jeweiligen Spielers wird im gewählten Eigenschaften-Feld angezeigt. Wenn sich keine Einheiten dieser Farbe auf der Karte befinden, erscheint der Text "NICHT ANWESEND".

Wenn für einen Spieler Computersteuerung gewählt wird, lassen sich die Einstellungen für Künstliche Intelligenz festlegen. Als Optionen sind Art (das generelle Verhalten des Computers), Strategie, Leistung und Schikane verfügbar.

## **Automatisches Kartenprogramm (Werkzeugmenü)**

Das Kartenprogramm ermöglicht die Steuerung beim Anlegen von Karten.

Beim Wählen von "Basis-Stil" füllt der gewählte Pinsel die gesamte Karte aus (Hintergrund).

Beim Wählen von "Allgemein" wird die Art der Pinsel festgelegt, die beim Zeichnen der Karte verwendet werden, um der Karte ein realistisches Aussehen zu verleihen.

Die Gruppe Optionen enthält die folgenden Befehle :

*Alle verwenden* - alle Kontrollkästchen werden aktiviert

*Nur füllen* - alle Kontrollkästchen werden deaktiviert

*Inseln anlegen* - wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert wird, reserviert das Kartenprogramm auf der Karte für jeden Spieler eine Zone. Die Rohstoffe werden in der Nähe dieser Zonen angesiedelt.

*Zufallsbeginn* - wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert wird, lassen sich die Zufalloptionen festlegen, und das Kartenprogramm legt jedes Mal *dieselbe Karte* mit bestimmten Vorgaben an.

In der Gruppe "Rohstoffe" wird die Menge an Wald, Gold und Äckern als Anzahl von Zellen festgelegt. Der festgelegte Betrag wird unter den Spielern zu gleichen Teilen aufgeteilt.

Mit "Anzahl der Spieler" wird festgelegt, wie viele Zonen auf der jeweiligen Karte angelegt werden.

### **Befehl "Minikarte" (Ansichtsmenü)**

Mit diesem Befehl können Sie das Minikarten-Fenster ein- bzw. ausblenden. In diesem Fenster wird die gesamte Karte als Verkleinerung dargestellt.

Ziehen Sie das Minikarten-Fenster, um die Karte weiterzubewegen.

Durch Klicken mit der rechten Maustaste wird das Minikarten-Bild vergrößert.

Wenn die Minikarte eingeblendet wird, erscheint neben dem Menübefehl ein Häkchen.

**Kurzbefehl : M**

## Einblendmenü "Kartenpinsel" (Werkzeugmenü)

Wählt Pinselgröße und Bodenpinsel wie folgt:

Füllgerät Größe 1x1

Füllgerät Größe 3x3

Füllgerät verwenden

Alle Pinsel füllen jeweils nur eine Zelle der Karte.

Alle Pinsel füllen jeweils neun Zellen der Karte.

Wenn aktiviert, wird für alle Pinsel ein Spezialfüllgerät verwendet.

Gras

Wasser

Schlamm

Felsen (Sand)

Kerker

Weiche Berge

Harte Berge

Dekorationsgegenstände

Wald

Gold

Äcker

Wählt als Werkzeug einen Graspinsel.

Wählt als Werkzeug einen Wasserpinsel.

Wählt als Werkzeug einen Schlammpinsel.

Wählt als Werkzeug einen Felsenpinsel.

Wählt als Werkzeug einen Kerkerpinsel.

Wählt als Werkzeug einen Weiche-Berge-Pinsel.

Wählt als Werkzeug einen Harte-Berge-Pinsel.

Wählt als Werkzeug Dekorationsgegenstände

Stellt den Bodenpinsel auf Wald ein

Stellt den Bodenpinsel auf Gold ein.

Stellt den Bodenpinsel auf Äcker ein. (Die Bauern können von hier Nahrung holen.)

### **Befehl "Index" (Hilfemenü)**

Mit diesem Befehl wird der Ausgangsbildschirm des Hilfeprogramms geöffnet. Von hier aus können Sie die Anweisungen zur Verwendung des Szenario-Editors und weitere Informationen Schritt für Schritt aufrufen.

Im geöffneten Hilfemenü können Sie durch Anklicken der Schaltfläche "Inhalt" jederzeit zum Ausgangsbildschirm zurückkehren.

**Befehl "Hilfe verwenden" (Hilfemenü)**

Mit diesem Befehl erhalten Sie Hinweise zur Verwendung des Hilfemenüs.

## **Befehl "Über" (Hilfemenü)**

Mit diesem Befehl werden der Copyright-Hinweis und die Versionsnummer Ihres Szenario-Editors angezeigt.

## **Befehl "Kontexthilfe"**



Mit dem Befehl "Kontexthilfe" können Sie Hilfe zu einem bestimmten Teil des Szenario-Editors aufrufen. Wenn Sie auf der Werkzeugleiste die Schaltfläche der Kontexthilfe wählen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Pfeil mit Fragezeichen. Wenn Sie nun auf eine bestimmte Stelle im Fenster des Szenario-Editors klicken (z. B. auf eine andere Schaltfläche der Werkzeugleiste), wird das Hilfethema für diesen Gegenstand angezeigt.

### **Kurzbefehl**

Tastatur: UMSCHALT+F1

## **Titelleiste**

Die Titelleiste befindet sich am oberen Rand des Fensters und enthält den Namen der Anwendung und des Dokuments.

Um das Fenster zu verschieben, wird die Titelleiste gezogen. Hinweis: Sie können auch Dialogfelder durch Ziehen der Titelleisten verschieben.

Eine Titelleiste kann aus den folgenden Elementen bestehen:

- Schaltfläche des Anwendungs-Steuermenüs
- Schaltfläche des Dokument-Steuermenüs
- Vollbild-Schaltfläche
- Symbol-Schaltfläche
- Name der Anwendung
- Name des Dokuments
- Wiederherstellen-Schaltfläche

## **Bildlaufleisten**

Die Bildlaufleisten befinden sich am rechten und unteren Rand des Dokumentenfensters. Die Bildlauffelder auf den Leisten zeigen die augenblickliche vertikale und horizontale Lage im Dokument an. Mit der Maus können Sie zu anderen Teilen des Dokuments gelangen.

## **Befehl "Größe" (System-Menü)**

Mit diesem Befehl wird ein Vierfachpfeil angezeigt, und die Größe des aktiven Fensters lässt sich über die Pfeiltasten ändern.



Wenn sich der Zeiger in einen Vierfachpfeil verwandelt:

1. Drücken Sie eine der RICHTUNGSTASTEN (Pfeiltaste nach links, rechts, oben oder unten), um den Zeiger zu der Rahmenseite zu bewegen, die Sie verschieben möchten.
2. Drücken Sie eine RICHTUNGSTASTE, um die Rahmenseite zu verschieben.
3. Drücken Sie die EINGABETASTE, sobald das Fenster die gewünschte Größe besitzt.

Hinweis: Dieser Befehl steht bei maximaler Fenstergröße nicht zur Verfügung.

### **Kurzbefehl**

Maus: Ziehen Sie die Größenleisten an den Rahmenseiten oder Ecken des Fensters

## **Befehl "Verschieben" (Steuermenü)**

Mit diesem Befehl wird ein Vierfachpfeil angezeigt, und die Position des aktiven Fensters oder Dialogfelds lässt sich über die Pfeiltasten ändern.



Hinweis: Dieser Befehl steht bei maximaler Fenstergröße nicht zur Verfügung.

### **Kurzbefehl**

Tastatur: STRG+F7

## **Befehl "Symbol" (Anwendungs-Steuermenü)**

Mit diesem Befehl wird das Fenster des Szenario-Editors auf Symbolgröße verkleinert.

### **Kurzbefehl**

Maus: Klicken Sie auf die Schaltfläche "Symbol"  in der Titelleiste.  
Tastatur: ALT+F9

## **Befehl "Vollbild" (System-Menü)**

Mit diesem Befehl wird das aktive Fenster so weit vergrößert, daß es die gesamte verfügbare Fläche einnimmt.

### **Kurzbefehl**

- Maus: Klicken Sie auf die Schaltfläche "Vollbild"  in der Titelleiste, oder doppelklicken Sie auf die Titelleiste.
- Tastatur: Mit STRG+F10 wird ein Dokumentfenster vergrößert.

## **Befehl "Nächstes Fenster" (Dokument-Steuermenü)**

Mit diesem Befehl wird auf das nächste geöffnete Dokumentfenster umgeschaltet. Welches Fenster das nächste ist, wird von Szenario-Editor anhand der Reihenfolge festgelegt, in der die Fenster geöffnet wurden.

### **Kurzbefehl**

Tastatur: STRG+F6

## **Befehl "Letztes Fenster" (Dokument-Steuermenü)**

Mit diesem Befehl wird auf das zuletzt geöffnete Dokumentfenster umgeschaltet. Welches Fenster das jeweils letzte ist, wird von Szenario-Editor anhand der Reihenfolge festgelegt, in der die Fenster geöffnet wurden.

### **Kurzbefehl**

Tastatur: UMSCHALT+STRG+F6

## **Befehl "Schließen" (Steuermenü)**

Mit diesem Befehl wird das aktive Fenster bzw. Dialogfeld geschlossen.

Der Befehl "Schließen" kann auch durch Doppelklicken auf die Schaltfläche des Steuermenüs ausgeführt werden.



Hinweis: Wenn für dasselbe Dokument mehrere Fenster geöffnet sind, wird über den Befehl "Schließen" im Steuermenü des Dokuments jeweils nur ein Fenster geschlossen. Um alle Fenster gleichzeitig zu schließen, wählen Sie den Befehl "Schließen" im Dateimenü.

### **Kurzbefehle**

Tastatur: Mit STRG+F4 wird ein Dokumentfenster geschlossen  
Mit ALT+F4 wird ein Fenster oder Dialogfeld geschlossen

### **Befehl "Wiederherstellen" (Steuermenü)**

Mit diesem Befehl wird das aktive Fenster wieder auf die Größe und Position gebracht, die es vor der Ausführung des Befehls "Symbol" bzw. "Vollbild" besaß.

## **Befehl "Wechseln zu" (Anwendungs-Steuermenü)**

Mit diesem Befehl wird eine Liste aller geöffneten Anwendungen angezeigt. Mit dieser "Task-Liste" können Sie auf eine Anwendung der Liste wechseln oder diese schließen.

### **Kurzbefehl**

Tastatur: STRG+ESC

### **Optionen des Dialogfelds**

Wenn Sie den Befehl "Wechseln zu" wählen, erscheint ein Dialogfeld mit den folgenden Optionen:

#### **Task-Liste**

Wählt die Anwendung, zu der Sie wechseln oder die Sie schließen wollen.

#### **Wechseln zu**

Macht die gewählte Anwendung aktiv.

#### **Task beenden**

Schließt die gewählte Anwendung.

#### **Abbrechen**

Schließt das Feld der Task-Liste.

#### **Überlappend**

Ordnet die geöffneten Anwendungen überlappend an, so daß alle Titelleisten sichtbar sind. Diese Option wirkt sich nicht auf Anwendungen aus, die auf Symbolgröße verkleinert sind.

#### **Nebeneinander**

Ordnet geöffnete Anwendungen in nicht überlappende Fenster an. Diese Option wirkt sich nicht auf Anwendungen aus, die auf Symbolgröße verkleinert sind.

#### **Symbole anordnen**

Ordnet die Symbole aller verkleinerten Anwendungen am unteren Bildschirmrand an.

**Nächstes Feld**

**Letztes Feld**

**Dokument ändern**



## **Keine Hilfe verfügbar**

Für diesen Fensterbereich ist keine Hilfe verfügbar.

**Keine Hilfe verfügbar**

Für dieses Meldungsfeld ist keine Hilfe verfügbar.

**Gültiger Spieler:**

Ein Spieler mit mindestens einer Einheit (Krieger oder Gebäude) auf der Karte und festgelegtem Ausgangsort.

Ein Spieler ist **unvollständig**, wenn er Gebäude oder Krieger besitzt, aber **ungültig** ist.

## **Info**

**Alle Rechte vorbehalten.**

Copyright © 1998    Activ Pub LTD    Rumänien

*Szenario-Editor* wurde von Bogdan Matea entworfen und programmiert

