

*Sir Henry's InselEditor*

---

*Das Handbuch*

---

Written by St.Gerner and Sir Henry

## Themen:

- [Was ist der InselEditor?](#)
  - [Das Menü](#)
  - [Die Icons](#)
  - [Die Tastaturkürzel](#)
  - [Das Editierfenster](#)
  - [Descriptions.txt](#)
  - [Zum Insel-Katalog](#) von Gido Creutziger
  - [Zur Insel-Editor-Homepage](#)
- 

## FAQ - Häufig gestellte Fragen zum InselEditor

**Frage:** Wo befinden sich die Originalinseln des Spiels?

**Antwort:** Die Originalinseln findet man in den Verzeichnissen `C:\Anno1602\Nord` und `C:\Anno1602\Sued`, bzw. den entsprechenden Verzeichnissen des Installationspfads.

**Frage:** Wie kann ich eine Insel schnell in den InselEditor laden, ohne mich jedes Mal durch die ganze Verzeichnishierarchie zu "hangeln"?

**Antwort:** Am einfachsten ist es, wenn man sich Verknüpfungen zu den am häufigsten benutzten Verzeichnissen auf den Arbeitsplatz legt. Dann braucht man nur das Dateisymbol (doppelt) anzuklicken und schon ist die Insel im InselEditor geladen. Auch erscheinen die zuletzt bearbeiteten Inseln im "Dokumente"-Eintrag des Windows-Startmenüs.

**Frage:** Warum haben manche Inseln rote Flecken?

**Antwort:** Die roten Flecken zeigen Kacheln an, die vom InselEditor nicht unterstützt werden. Das können Gebäude sein oder Wege, Eingeborenenhütten und andere Dinge, die nicht zum "Unterbau" einer Insel gehören. Diese Dinge müssen im Szenario-Editor eingebaut werden; der InselEditor kann im Prinzip nur "nackte" Inseln verarbeiten.

**Frage:** Manche Inseln bestehen nur aus Flecken und vielen weißen Kreuzen. Was ist da los?

**Antwort:** Nicht alle Inseln sind für den InselEditor geeignet, nur Inseln nach dem Muster `xxxxyy.scp`, wobei `x` ein beliebiger Buchstabe und `y` eine beliebige Zahl ist. **Beispiel:** `big37.scp`. Diese

Einschränkung gilt zunächst nur für die Original-Anno-Inseln, denn selbstgebastelte Inseln kann man unter beliebigen Namen speichern! Bei den besagten Sonderinseln, die auch die Endung *.scp* haben, handelt es sich um sog. Bebauungsdateien, die für bestimmte Szenarien verwendet werden. Diese können im InselEditor noch nicht sinnvoll bearbeitet werden. Leider kann der InselEditor diese Inseln nicht von "normalen" Inseln unterscheiden.

**Frage:** Wie baut man denn nun Inseln in Szenarien ein???

**Antwort:**

1. Szenarien-Editor öffnen
2. Leere Insel der entsprechenden Größe setzen
3. Insel anklicken, (Shift) + (L) drücken, gewünschte Insel aussuchen
4. Auf OK klicken

Der Schritt 2. kann auch ausgelassen werden; dabei muss man aber darauf achten, dass sich die zu ladende Insel nicht mit einer bereits geladenen Insel überschneidet. Dies gilt auch, wenn die zu ladende Insel größer ist als die im Schritt 2. gesetzte Insel. Eventuell muss man im Insel-Eigenschaften-Dialog die Position der Insel verändern, bevor man sie einlädt.

**Frage:** Die Zufallsfunktion funktioniert bei Küstenlinien nicht wie sie sollte - viele Felder haben die falsche Orientierung, und ich muss sie erst mühsam zurechtdrehen.

**Antwort:** Die Zufallsfunktion belässt die Orientierung der Felder wie sie ist. Am besten setzt man zuerst einen Streifen Küste mit einer einheitlichen Orientierung und gleichen Feldern. Darauf wendet man dann die Zufallsfunktion an - und nun haben alle Felder die richtige Orientierung.

**Frage:** Und wo findet man Inseln im Internet?

**Antwort:** Fast alle existierenden Inseln gibt es in [Gido Creutzingers Insel-Katalog](#). Weitere gute Insel-Download-Seiten sind z.B. [~~Joes Anno 1602 Inn~~](#) oder [St.Gerners Homepage](#).

---

Übrigens: Der Insel-Editor öffnet sich automatisch, wenn ihr im Arbeitsplatz / Explorer doppelt auf eine beliebige Insel-Datei (\*.scp) klickt!

Der **Anno 1602 InselEditor** ist ein von **Sir Henry** geschriebenes und von **Linde, Pinguin, Gido, St.Gerner** und anderen getestetes Programm, das in der Lage ist, die Inseln des Spiels **Anno 1602** von **Sunflowers** zu verändern und neue Inseln zu erstellen. Es lässt sich in **Version 1.2** downloaden unter <http://www.zur-borg.de/Anno1602>.

Der InselEditor ist kostenlose Freeware und ist allein aus Freude am Programmieren entstanden.

Als Schnelleinstieg unbedingt zu empfehlen ist das [Tutorial von Guardian](#). Dort werden besser als dies in einem Referenz-Handbuch möglich ist die Grundlagen für die Erstellung von eigenen Inseln Schritt für Schritt erklärt. Aber auch fortgeschrittene Inselbastler werden hier neue Möglichkeiten und Tipps für effizientes Arbeiten mit dem InselEditor finden.

Hier ein **Screenshot** des Editors in Kombination mit den Inseln "**Schneckland**" von **Linde** und "**Deathvalley**" von **Joe**:



Im folgenden werden die einzelnen des Menü-Punkte des Insel-Editors erklärt.



**Neu:** Eine neue Insel wird angelegt. Größe und Klimazone können komfortabel eingestellt werden. (siehe rechts)

**Öffnen:** Eine existierende Insel kann in den Editor eingeladen werden. Die Original-Inseln befinden sich unter C:/Anno1602/Nord bzw. C:/Anno1602/Sued bzw. dem entsprechenden Verzeichnis des Installationspfads.

**Speichern:** Die geöffnete Insel wird so, wie sie ist, gespeichert.



**Speichern unter:** Der User kann einen neuen Pfad und einen neuen Dateinamen eingeben, unter dem die geöffnete Insel gespeichert wird. So kann man herum experimentieren und dennoch das Original beibehalten.

**Als Bitmap speichern:** Die Insel kann als bmp-Datei abgespeichert und dann z.B. ausgedruckt oder in Word-Dokumente eingefügt werden.

**Wiederherstellen:** Die aktuelle Insel wird ohne Speichern wiedergeöffnet, d.h. alle Änderungen seit dem letzten Speichern werden rückgängig gemacht.

**Schließen:** Die ausgewählte Insel wird geschlossen, alle anderen Inseln bleiben geöffnet.

**Beenden:** Der Insel-Editor wird beendet.

Bearbeiten	Ansicht	Insel	Fenster
Rückgängig			U
Kopieren		Strg+C	
Einfügen		Strg+V	
In Zwischenablage kopieren			
Bereich drehen			▶
Bereich spiegeln			▶
Felder drehen			▶
Markieren			▶
Zufallsauswahl...			Z

**Rückgängig:** Die letzte Änderung wird rückgängig gemacht.

**Kopieren:** Die aktuell markierten Felder werden in die Zwischenablage kopiert.

**Einfügen:** Die in der Zwischenablage befindlichen Felder werden an markierter Stelle eingefügt.

Achtung: Hierbei handelt es sich um eine "interne" Zwischenablage! Man kann Felder also im Insel-Editor beliebig hin und her kopieren, aber nicht von oder nach *außerhalb*.

**In Zwischenablage kopieren:** Der aktuelle Fensterinhalt (nicht die ganze Insel!) wird in die Windows-Zwischenablage kopiert, von wo aus er weiter verarbeitet werden kann.

**Bereich drehen:** Der komplette markierte Bereich lässt sich wahlweise um 90°, 180° oder 270° drehen. Sollte es sich jedoch nicht um ein Quadrat handeln, kann es u.U. zu kleinen Verwirrungen kommen...

**Bereich spiegeln:** Der markierte Bereich wird wahlweise horizontal oder vertikal (quer oder hochkant) gespiegelt. Das bedeutet im Klartext eine Übertragung jedes Feldes auf seine Spiegelposition und seine Drehung um 180°. Hinweis: Nicht immer ist das Ergebnis befriedigend (Eckfelder!), evtl. müsst ihr noch Nachbearbeitungen vornehmen.

**Felder drehen:** Alle markierten Felder lassen sich wahlweise um 90°, 180° oder 270° drehen, behalten dabei aber ihre Position.

**Markieren:** Man kann wahlweise die ganze Insel markieren oder die komplette Markierung entfernen.

**Zufallsauswahl:** Ein neues Fenster öffnet sich, in dem man der aktuellen Markierung eine

Zufallsauswahl aus einem bestimmten Kacheltyp zuweisen kann. **Wichtig:** Die Kacheltyp-Einträge in dem rechten Auswahlmenü können zusammen mit der Definition der zugehörigen Id-Nummern in der Datei *Random.txt* selbst editiert werden.



Das **Bearbeiten**-Menü lässt sich auch öffnen, wenn ihr mit der **rechten Maustaste** irgendwo auf die Insel klickt!

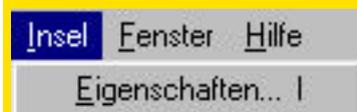


**Verkleinern:** Die Inselansicht wird um eine Stufe verkleinert.

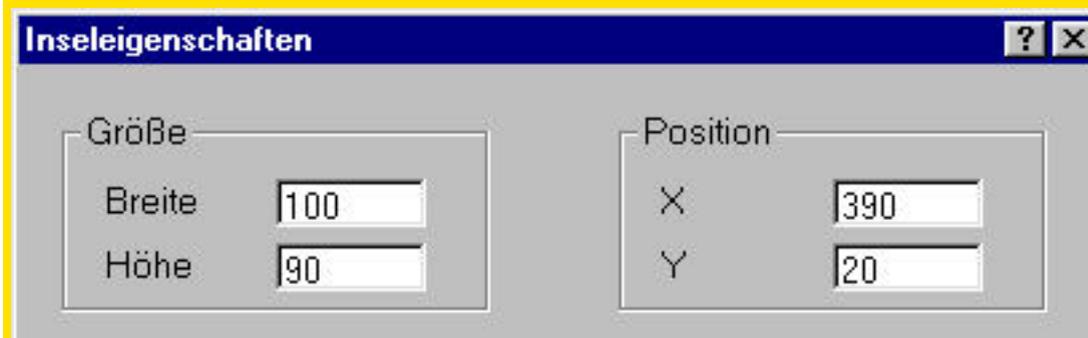
**Vergrößern:** Die Inselansicht wird um eine Stufe vergrößert.

**Normalgröße:** Die Inselansicht wird auf die Standardeinstellung gesetzt.

**Fenstergröße:** Die Insel wird in das aktuelle Fenster eingepasst.



**Eigenschaften:** Es wird folgendes Fenster geöffnet:



Mit **Größe** kann die Abmessung der Insel in **Länge** ("Höhe") und **Breite** eingestellt werden, d.h. wie viele Felder eine Insel lang und breit ist.

Klimazone

nördlich

südlich

Bäume anpassen

OK

Cancel

Normalerweise hat die kleinste Insel 30 x 30 Felder, die maximal empfohlene Größe ist **150 x 150**. Der Inseleditor erlaubt auch die Erstellung von Inseln bis zu **250x250**, allerdings sind diese Größen schwer zu

handhaben und fehleranfällig.

*Der Inseldesigner muss durch ausführliches Testen auch fortgeschrittener Spielstände die Verantwortung dafür übernehmen, dass übergroße Inseln im Szenarien-Editor und im späteren Spiel richtig funktionieren!*

**Position** legt fest, wo die Insel im Szenarien-Editor erscheint, wenn man sie einlädt. Macht euch hier bitte keine weiteren Gedanken, im Notfall kann man die Insel natürlich verschieben!

**Klimazone** bestimmt, ob es eine **nördliche** oder eine **südliche** Insel ist, sprich: Ob es auf ihr Weintrauben, Zuckerrohr und Tabak oder Gewürze, Kakao und Baumwolle gibt. Entsprechend eurer Auswahl solltet ihr natürlich auch die Bäume auf der Insel setzen, obwohl: Tannen auf Hawaii wären doch auch mal 'ne Abwechslung, oder?

Wenn die Option **Bäume anpassen** ausgewählt ist, werden alle Bäume automatisch entsprechend der ausgewählten Klimazone verändert.

Achtung: Die Klimazone lässt sich nicht in jeder Insel ändern!



**Staffeln:** Alle geöffneten Insel werden hintereinander aufgereiht, wie Karteikarten. Um eine Insel nach vorne zu holen muss man einfach drauf klicken.

**Kacheln:** Alle geöffneten Inseln werden nebeneinander angeordnet. So hat man zwar immer alles im Blickfeld, aber wenn viele Inseln geöffnet sind, kann das auch ziemlich unübersichtlich werden.

**Alle schließen:** Alle geöffneten Inseln werden geschlossen, aber der InselEditor bleibt offen.

Darunter könnt ihr dann noch eine Insel anklicken, die ihr in den Vordergrund holen wollt, um sie zu bearbeiten. Zur Wahl stehen alle geöffneten Inseln.

---

Hilfe

Handbuch

Über AnnoEdit

**Handbuch:** Dieses Handbuch wird geöffnet.

**Über AnnoEdit:** Ein kleines Info-Fenster, das unter anderem Copyright-Hinweise, Haftungsausschluss und Link zur offiziellen Editor-Seite beinhaltet, wird geöffnet.

[Zurück](#)

**Am oberen Bildschirmrand des Insel-Editors befindet sich eine Reihe Icons, die im folgenden genauer erklärt seien, auch wenn sie sich von allein erklären sollten.**

-  Eine neue Insel wird angelegt. Größe und Klimazone können komfortabel eingestellt werden.
-  Eine existierende Insel kann in den Editor eingeladen werden. Die Original-Inseln befinden sich unter C:/Anno1602/Nord bzw. C:/Anno1602/Sued bzw. dem entsprechenden Verzeichnis des Installationspfads.
-  Die geöffnete Insel wird so, wie sie ist, gespeichert.
-  Der User kann einen neuen Pfad und einen neuen Dateinamen eingeben, unter dem die geöffnete Insel gespeichert wird. So kann man herum experimentieren und dennoch das Original beibehalten.
-  Die aktuelle Insel wird ohne Speichern wiedergeöffnet, d.h. alle Änderungen seit dem letzten Speichern werden rückgängig gemacht.
-  Die Insel kann als bmp-Datei abgespeichert und dann z.B. ausgedruckt oder in Word-Dokumente eingefügt werden.

---

 Die letzte Änderung wird rückgängig gemacht.

 Die aktuell markierten Felder werden in die Zwischenablage kopiert.

 Die in der Zwischenablage befindlichen Felder werden an markierter Stelle eingefügt.

Achtung: Hierbei handelt es sich um eine "interne" Zwischenablage! Man kann Felder also im Insel-Editor beliebig hin und her kopieren, aber nicht von oder nach *außerhalb*.

 Der aktuelle Fensterinhalt (nicht die ganze Insel!) wird in die Windows-Zwischenablage kopiert, von wo aus er weiter verarbeitet werden kann, z.B. mit einem Grafik-Programm.

---

 Öffnet das Fenster, in dem man der aktuellen Markierung eine Zufallsauswahl aus einem bestimmten Kacheltyp zuweisen kann. **Wichtig:** Die Kacheltyp-Einträge in dem rechten Auswahlmnü können zusammen mit der Definition der zugehörigen Id-Nummern in der Datei *Random.txt* selbst editiert werden.



Der komplette markierte Bereich wird um 90° nach links gedreht.



Der komplette markierte Bereich wird um 180° gedreht.



Der komplette markierte Bereich wird um 90° nach rechts gedreht.



Der markierte Bereich wird horizontal (quer) gespiegelt. Das bedeutet im Klartext eine Übertragung jedes Feldes auf seine Spiegelposition und seine Drehung um 180°. Hinweis: Nicht immer ist das Ergebnis befriedigend (Eckfelder!), evtl. müsst ihr noch Nachbearbeitungen vornehmen.



Der markierte Bereich wird vertikal (hochkant) gespiegelt. Das bedeutet im Klartext eine Übertragung jedes Feldes auf seine Spiegelposition und seine Drehung um 180°. Hinweis: Nicht immer ist das Ergebnis befriedigend (Eckfelder!), evtl. müsst ihr noch Nachbearbeitungen vornehmen.



Die Inselansicht wird um eine Stufe verkleinert.



Die Inselansicht wird um eine Stufe vergrößert.



Die Insel wird in das aktuelle Fenster eingepasst.



Die Inselansicht wird auf die Standardeinstellung gesetzt.



Siehe [Die Menüs - Insel - Eigenschaften!](#)



Ein kleines Info-Fenster, das unter anderem Copyright-Hinweise und Haftungsausschluss beinhaltet, wird geöffnet.

**Für viele Funktionen des InselEditors gibt es Tastaturkürzel, die vor allem erfahrenen Inselbastlern hilfreich sind und deshalb hier alphabetisch aufgelistet sind. Die Kürzel sind auch bei den entsprechenden Menü-Einträgen zu finden.**

**Wichtig:** Die Tastaturkürzel funktionieren nur, wenn eine Insel geladen ist und das Hauptfenster den Tastatur-Fokus hat!

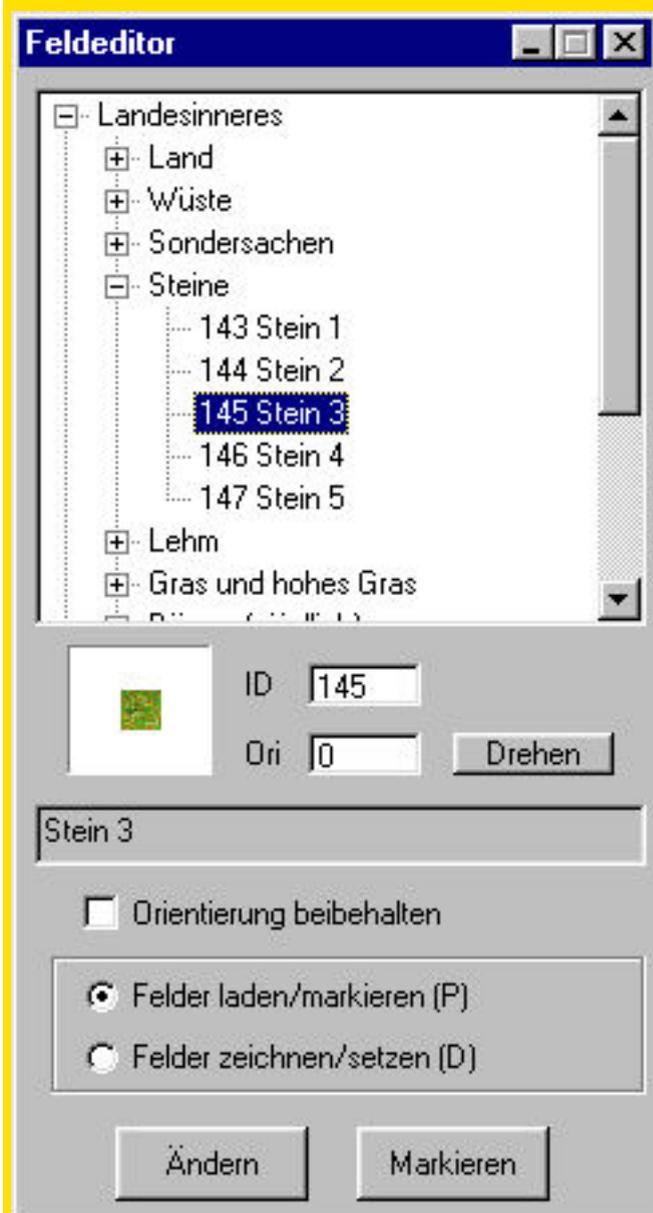
<b>Taste</b>	<b>Merkwort</b>	<b>Beschreibung</b>
A	<i>Alles</i>	Alles markieren - die ganze Insel wird markiert.
B	<i>Bitmap</i>	Datei als Bitmap abspeichern.
C	<i>Clear</i>	Alle Markierungen löschen (nichts markieren).
D	<i>Draw</i>	Zeichnen/Setzen-Modus einschalten.
E	<i>Erstellen</i>	Eine neue Insel erstellen.
F	<i>Fenster</i>	Zoom auf Fenstergröße.
H	<i>Horizontal</i>	Bereich horizontal spiegeln.
I	<i>Inseldialog</i>	Eigenschaften der Insel festlegen.
L	<i>Links</i>	Bereich nach links um 90 Grad drehen.
M	<i>Markieren</i>	Markieren aller Felder mit der ausgewählten Kachel.
N	<i>Normal</i>	Zoom auf Normalgröße zurücksetzen.
O	<i>Oeffnen</i>	Eine neue Insel öffnen.
P	<i>Pick</i>	Markieren/Laden-Modus einschalten.
Q	<i>Quit</i>	Aktuelles Fenster schließen.
R	<i>Rechts</i>	Bereich nach rechts um 90 Grad drehen.
S	<i>Speichern</i>	Insel abspeichern.

T	<i>Turn</i>	Bereich um 180 Grad drehen.
U	<i>Undo</i>	Letzte Änderung rückgängig machen.
V	<i>Vertikal</i>	Bereich vertikal spiegeln.
W	<i>Wiederherstellen</i>	Alle Änderungen seit der letzten Speicherung verwerfen.
X	<i>eXit</i>	Programm beenden.
Z	<i>Zufall</i>	Markierte Felder nach Zufallsprinzip besetzen.
+	+	Zoom vergrößern.
-	-	Zoom verkleinern.
Strg/C	<i>Copy</i>	Markierte Felder kopieren.
Strg/V	<i>einVügen ;-)</i>	Kopierte Felder einfügen.

[Zurück](#)

Das Editierfenster - mit dem ihr die Hauptarbeit macht - öffnet sich, wenn ihr auf ein beliebiges Feld auf der Insel klickt.

Ihr könnt auch **per Ziehen** oder mit **Strg**-Taste (*das Ding, mit dem man auch Soldaten auf ein Schiff kriegt* ;-)) mehrere Felder gleichzeitig auswählen. Außerdem könnt ihr ein Viereck markieren, indem ihr mit der **linken Maustaste** in die **linke obere** und mit **linker Maustaste + Shift** in die **rechte untere** Ecke klickt.



Oben könnt ihr euch bis zum gewünschten Feld durchklicken und es auswählen, woraufhin auch gleich darunter Bild und Bezeichnung erscheint.

Bei **ID** könnt ihr auch von Hand die ID eingeben, z.B. bei Sonderfeldern wie Hochsitz oder Denkmal, die nicht aufgeführt sind.

**Ori** steht für die Orientierung, also Ausrichtung, eines Feldes. Denn da Anno vier Blickwinkel hat, muss auch jedes Feld von vier Seiten existieren und daher in vier Orientierungen im Insel-Editor möglich sein. Ihr könnt die Orientierungen entweder per Klick auf **Drehen** durchblättern oder von Hand eingeben. Bitte beachtet, dass es **nicht** von 1 bis 4 sondern **von 0 bis 3** geht!

Ein Häkchen bei **Orientierung beibehalten** sorgt dafür, dass ihr mehrere Felder gleichzeitig ändern könnt, die nicht die gleiche Orientierung haben, und dennoch deren Orientierung beibehalten werden kann. Wenn ihr das Häkchen weglasst, müssen alle neuen Felder die gleiche Orientierung haben, nämlich die, die ihr unter "Ori" eingegeben habt.

Dann gibt es da noch die zwei Funktionen ganz unten, die bestimmen, in welchem Modus der Editor arbeitet. **Felder laden/markieren** bewirkt, dass jedes Feld, auf das ihr klickt, automatisch das neue ausgewählte Feld wird. Wenn nur ein Feld markiert ist, werden seine Eigenschaften in das Editierfenster übernommen. In diesem Modus kann man nur über den Knopf **Ändern** eine Veränderung bewirken. **Felder zeichnen/setzen** hingegen bedeutet, dass jedes Feld, das man anklickt, sofort in den gewählten Typ umgewandelt wird. Der Cursor hat dabei die Gestalt eines Zeichenstifts, und die **Ändern**-Funktion ist ausgeschaltet.

**Ändern** nimmt wie gesagt im Markieren/laden-Modus eure Entscheidung an, d.h. alle aktuell markierten Felder werden auf den gewählten Kacheltyp gesetzt. **Markieren** bewirkt, dass alle Felder, die den gewählten Kacheltyp haben, markiert werden.

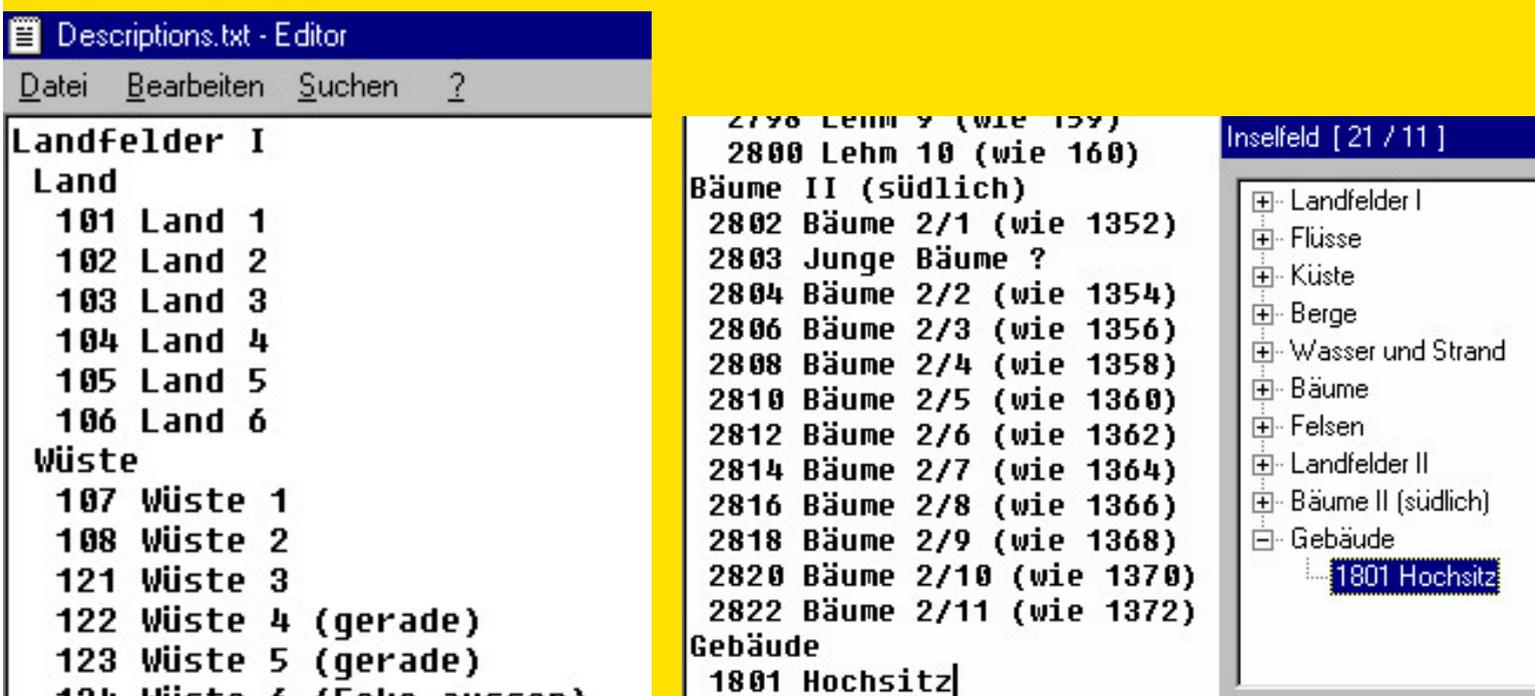
[Zurück](#)

In der Datei **Descriptions.txt** könnt ihr - haltet euch bitte fest - eigene Einträge für das [Editiermenü](#) hinzufügen!

Wie weit eingerückt ein Eintrag ist, bestimmt wie tief er im Menü "versteckt" ist, also wie oft man auf (+) klicken muss, bis man ihn hat. Hier ein kleines, hoffentlich verständliches Beispiel:

```
Gruppe 1
  Untergruppe 1
    ID Feld 1
    ID Feld 2
    ID Feld 3
Gruppe 2
  Untergruppe 2
    Unteruntergruppe 1
      ID Feld 4
```

Das sieht dann ungefähr so aus:



Die Zahl vor dem eigentlichen Feld ist immer die **ID**, damit der Insel-Editor auch weiß, was er einfügen muss ... mit einem Namen allein kann er wenig anfangen! :-)

Eine Liste aller ID's findet ihr [hier](#).

Um das ganze noch deutlicher zu machen, habe ich hier einmal das Lost Feature **Hochsitz** eingefügt. Im Vergleich: **Descriptions.txt** und [Editiermenü](#)