

## ToolOne V1.2 Classic und AddOn Teil 1 - Startschiffe

---

### Inhalt

<i>Allgemeines</i> .....	2
<i>Hinweise</i> .....	2
<i>Los geht's</i> .....	3
<i>Ein Startschiff bauen</i> .....	4
<i>SeaStrength</i> .....	6
<i>MaxHitpoints</i> .....	6
<i>Sockets</i> .....	6
<i>Variations</i> .....	6
<i>SelfHealingPointsPerMinute</i> .....	6
<i>VisionRadius</i> .....	6
<i>AttackRange</i> .....	6
<i>DamagePerSecond</i> .....	6
<i>MaxShipShotDuration</i> .....	7
<i>ShipDamageEfficiency</i> .....	7
<i>BuildGUID</i> .....	7
<i>SlotCount</i> .....	7
<i>SlotCapaticity</i> .....	7
<i>WalkingSpeed</i> .....	7
<i>Die Startoption der CSP</i> .....	8
<i>Difficulty</i> .....	8
<i>Profile</i> .....	9
<i>StartOption</i> .....	9
<i>Schiffszuweisung</i> .....	11
<i>Die Schiffsausstattung</i> .....	12
<i>Das wars!</i> .....	12

## Allgemeines

**Zum <ToolOne> und dem <WorldEditor2> gibt es Manuale des Herstellers. Diese sollten Sie zumindest gelesen haben, da wir hier nicht auf die Handhabung und den Aufbau der Tools eingehen. Die Verwendung der Tools ist vorgesehen für den Singleplayer Szenarios.**

<ToolOne> ist die in ein eigenständiges Programm gegossene Endlosspieloption des Spiels und liefert komplett spielbare Zufallskarten erzeugt aus Ihren in Textform gesetzten Angaben. Die Spielkarte wird erst beim Start erzeugt und ist nicht im <WorldEditor2> editierbar.

Der <WorldEditor2> verfügt auch über eine Zufallsoption, dient aber der differenzierten Bearbeitung einer Weltkarte. Die erzeugte Karte ist sofort spielbar, dabei werden die Spieleinstellungen aus Standardvorgaben in Anno 1404 vorgenommen.

Grundsätzlich wird bei Erstellung eines eigenen Szenarios zunächst die Weltkarte „gebaut“ und gespeichert. Diese .rdu Datei wird dann in <ToolOne> geladen und mit den gewünschten Einstellungen versehen.

Zur Vereinfachung haben auf unserer WebSite eine fertige Spielkarte bereitgestellt namens <sample.rdu> für die Classic Version bzw. <sample\_addon.rdu> für die Venedig Version. Diese Datei enthält die notwendige Inselmenge für drei CSP und den menschlichen Spieler. Wir beziehen uns in unseren Beschreibungen immer auf die genannten beiden Dateien.

## Hinweise

Eine ärgerliche Eigenart von <ToolOne> ist die mangelhafte Aktualisierung der Anzeige wenn man Änderungen vorgenommen hat. Soll heißen: was Sie rechts eingestellt haben wird links nicht angezeigt. Sie sollten in einem solchen Fall im Menü <Ansicht> kurz ein anderes Menü wählen und dann wieder zurückschalten.

Der Punkt <Close> im Menü <File> reagiert scheinbar nicht. Nach unserer Erfahrung sollten Sie diese Option NICHT verwenden, denn es wird NICHT (immer) gefragt, ob Sie speichern wollen. Oder es passiert eben gar nichts.

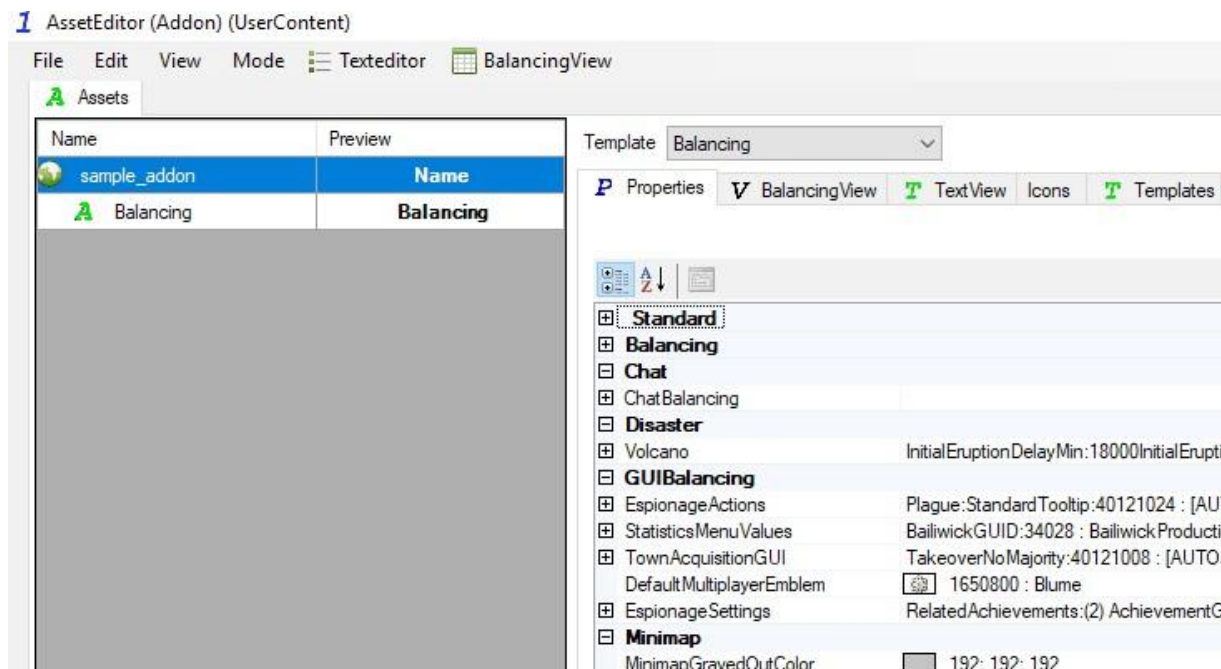
Im Editmenü finden sich zwei Positionen zum zurücksetzen gemachter Änderungen. Diese sollten Sie NICHT benutzen. In einigen Fällen werden dann auch Querverbindungen zu anderen Einstellungen unerwünschter Weise zurückgesetzt.

Betreiben Sie BEIDE Tools ausschließlich im Vollbildmodus, da es sonst zu Ausnahmefehlern kommen kann.

Wollen Sie eine Karte bearbeiten nehmen Sie bitte neben dem Herstellermanual unseren Text <World Editor Kartenerstellung.pdf> von unserer WebSite als Wegweiser zur Hand.

## Los geht's

Starten Sie <ToolOne> und laden Sie über die Option »File/Open« ihre .rdv Datei respektive die von uns bereitgestellte <sample.rdv>



Kontrollieren Sie im Menü »View« des Tools das nur die »DefaultValues« (Standardwerte) aktiviert sind, im Menü »Mode« setzen Sie den Haken nur vor »AssetEditor«, außerdem ist der Reiter »P Properties« (Einstellwerte) auf der rechten Seite des Tools ausgewählt.

Alle Einstellungen werden in der rechten Hälfte in den Registern vorgenommen, lediglich die eine oder andere Namensvergabe erfolgt im linken Bereich. Die Anzeige rechts funktioniert im Prinzip wie ein Datei-Explorer: beim Klick auf eines der Pluszeichen öffnet sich ein ganze Reihe von weiteren Einstellmöglichkeiten.

Öffnen Sie den Listenpunkt <EndlessGamePresets> im »P Properties«-Register. Es werden insgesamt 10 Unterpunkte angezeigt, von denen bis auf den letzten, <Custom>, die anderen hier keine Bedeutung haben – bestenfalls als Muster. Die Szenarien des Hauptspiels können Sie damit jedenfalls nicht beeinflussen.

Öffnen Sie den Listenpunkt <Custom> durch einen Klick auf das Pluszeichen.

Die nun angezeigten Einstellungen entsprechen inhaltlich denen der im Hauptspiel Anno 1404 unter „Endlosspiel“ verwendeten Einstellungsoptionen, wenn auch nur als Text dargestellt.

Hinweis: Unterhalb der Einstellungsbereiche findet sich ein grauer Kasten, in dem die Entwickler kurze Erklärungen der jeweiligen Option hinterlegt haben. Nicht immer besonders informativ, mitunter aber hilfreich.

Diese Presets also enthalten in ihren Optionen nur allgemeine Werte wie Off, Spare, Medium, Plenty – aus, wenig, mittel, viel. Was genau hier enthalten ist regeln die <GameCreateParameters>, die sich direkt unter den <EndlessGameParameters> befinden. Dazu jedoch später. Grundsätzlich gelten alle Einstellungen in diesen beiden Bereichen für alle Spieler. Möchte man dem Spieler ein wenig Hilfestellung leisten muss man hier ein wenig tricksen – genau das kommt jetzt.

### Ein Startschiff bauen

Einer der ersten und beliebtesten Punkte ist die Vergabe und Ausrüstung der Startschiffe. Wir werden jetzt den menschlichen Spieler mit einem neuen Schiff und einer anderen Startausstattung ausrüsten. Dieses Schiff ist „neu“ und steht der KI nicht zur Verfügung, dem Spieler – vorerst – auch nur zum Start des Spiels.

Schließen Sie zunächst den Punkt <Custom>, dann den Punkt <EndlessGamePresets>.

Wählen Sie im Menü von ToolOne im Punkt »View« zusätzlich zu den »DefaultValues« die Anzeige »OriginalData« und »ExpertValues« aus. Im linken Fenster werden nun alle im Spiel vorhandenen Assets – also die Liste aller Spielobjekte wie Gebäude, Einheiten, Schiffe, Dekorationen in einer Ordnerstruktur angezeigt. Hierbei ist die Anzeige für das AddOn „Venedig“ gesondert ausgewiesen.

> Folgen Sie den Einstellungspfad <Units><Ships><OccidentShips> und wählen dort für dieses Beispiel das <Flagship> an.



Im rechten Anzeigefeld sehen Sie dann eine ganze Reihe von Einstellungswerten – »P Properties« (!) – die einen Teil der Standardeinstellungen des Flaggschiffes im Spiel darstellen. Wie ganz zu Anfang beschrieben bedarf es nun also einer Kopie dieser Daten, um sie der Karte zuordnen zu können und um Änderungen vorzunehmen.

Der Eintrag <Flagship> ist markiert, mit der rechten Maustaste öffnen Sie ein Kontextmenü und wählen den Punkt »Copy«.

Jetzt wählen Sie im linken Anzeigefeld den Kartennamen, anschließend klicken Sie wieder mit der rechten Maustaste auf diesen Eintrag und wählen im Kontextmenü den Befehl »Paste«.

Unter dem »Balancing« Eintrag erscheint nun die Kopie des Objektes/der Einheit <Flagship>.

So sollte es aussehen:

AssetEditor (Addon) (UserContent)

File Edit View Mode Texteditor BalancingView

Assets

Name	Preview
Objects	Name
-Achievements	
Addon_01	
sample_addon	
Balancing	Balancing
Flagship	Flagship

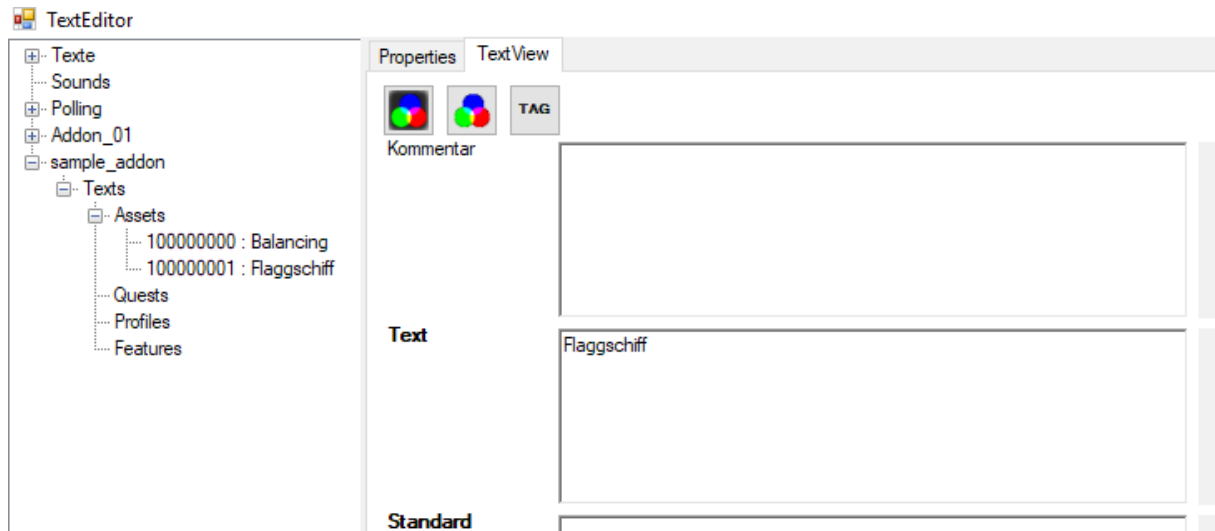
Template WarShip

Properties BalancingView TextView Icons Templates

Standard	
AllInfos	
SeaStrength	10
BuildCost	
MoneyCost	3000

Der Reiter <Properties> ist aktiviert, klicken Sie auf das Pluszeichen vor <Standard>, es erscheinen 2 Zeilen.

Hier aktivieren Sie nun die Zeile GUID und öffnen mit dem Schalter am Ende dieser Zeile ein Fenster, einen der Texteditoren im <ToolOne>. Angezeigt wird das nachstehende Fenster, dort ändern Sie jetzt links den Text „Flaggschiff“ in „Kaiserliches Flaggschiff“ und schließen das Fenster mit OK. Über der Zeile GUID steht noch immer Flagship, hier können Sie direkt reinklicken und den Namen ändern.



Als nächstes kann – muss aber nicht – dem Schiff ein Icon zugeordnet werden. Da es – noch nicht – vom Spieler gebaut werden kann und somit nicht in den Menü der Werften auftaucht, ist dies nicht erforderlich. Aber man kann das schon mal „vorbereiten“. Wechseln Sie in den Reiter «Icons», wählen Sie dort die Liste - **und nur die !** -

»gui\_icon\_map\_anno4\_sorted.png«

aus und suchen sich ein Icon aus. Dieses sollte deutlich machen, das es sich bei dem Schiffstyp nicht um ein Standardexemplar handelt. Auch wenn Sie mehrere Schiffe „neu“ erstellen hat sich ein Standardicon, das alle diese Schiffe bekommen als sinnvoll bewährt. Wenn das gewünschte Icon unterhalb des <Properties> steht ist es aktiv.



Es geht weiter Bereich <Properties> und an die Bearbeitung der eigentlichen Schiffswerte. Vor einigen der Zeilen im rechten Rollfeld sind wieder Pluszeichen, hinter denen sich weitere Werte

verbergen. Wir werden jetzt die wesentlichsten Teile dieser Liste ansprechen. Einige Elemente - die wir auslassen – sind durchaus für manchen von Interesse. Wie Eingangs erwähnt ist das alles mit Vorsicht zu genießen. Wenn einem nicht mal ansatzweise klar ist wofür das gut sein könnte sollte man die Finger davon lassen.

Und nochmal : unterhalb der Datenlisten werden bei Auswahl eines Punktes Informationen der Entwickler zum Wert angezeigt, leider nicht sehr ausführlich, gelegentlich aber hilfreich.

### **SeaStrength :**

Bevor ein CSP ein Spielerschiff angreift prüft sie diesen Wert. Je höher dieser ist desto eher verzichtet der CSP auf den Angriff und flüchtet. Da wir das Schiff kampfstärker machen werden belassen wir diesen Wert bei 10. Ein niedriger Wert würde im Kriegsfall mitunter zu dauernden Angriffen der CSP führen, ein zu hoher lässt die KI ständig die Flucht ergreifen. Und auch die Herren Korsaren.

### **MaxHitpoints :**

Was hält das Schiff im Gefecht aus? 600 ist ein wenig schwach, da nehmen wir mal 2500. Das ist nun nicht das mögliche Maximum, ist aber stärker als das übliche. Selbst bei einem Kampf mit 3 anderen Schiffen wird das ausreichen um zu siegen. Noch mehr würde das ausgewogene Spiel stören.

### **Sockets :**

Für das Flaggschiff sind 2 Item Container für Erweiterungen vorgesehen, mehr geht nicht und wird im Spiel auch nicht angezeigt. Bei anderen Schiffen könnte man den Wert von 1 auf 2 setzen, um vielleicht erweiterte Ladekammern und bessere Segel zu aktivieren.

### **Variations :**

Hinter <Variations><Filename><1> befindet sich der Pfad zur Grafikdatei, die das Schiff darstellt. Achtung : eine solche Datei gibt es für jedes Schiff im Spiel – aber nicht alles ist machbar! In einigen Animationsreihen fehlen zum Beispiel die optischen Effekte für Kanonenfeuer.

### **SelfHealingPointsPerMinute :**

Sehr praktisch - Selbstheilung – hier kann über einen Wert festgelegt werden, ob das Schiff sich selber reparieren kann und wie schnell. 150 ist ein praktikabler Wert, mehr wäre übertrieben und würde letztlich ein unzerstörbares Schiff erzeugen. Andererseits ist eine 0 aus unserer Sicht auch Quatsch, das Wort „Schiffszimmermann“ existiert ja wohl nicht umsonst.

### **VisionRadius :**

Die Sichtweite des Schiffes bei Erkundungsfahrten zum aufdecken der Karte. 60 ist ein etwas besserer Wert, mehr würde eine verdeckte Karte wieder zu einfach machen.

### **AttackRange :**

Die Reichweite der Kanonen des Schiffes, hier mit 15 ziemlich kurz angegeben. Soll der Spieler neben Schiffen auch Landziele im Hinterland bekämpfen, ist ein Wert von 24 richtig. Dies stellt sicher das zum einen ein Seegefecht auch auf dem angezeigten Bildausschnitt bestens zu sehen ist (1920x1080), andererseits Landziele in Küstennähe bekämpft werden können. Legt man das Schiff dann an eine feindliche Küste werden selbstständig alle erreichbaren Landziele zerstört. Was bei einem Krieg gegen CSP's Luft verschaffen kann.

### **DamagePerSecond :**

Dieser Wert ist die zeitliche Komponente um die Hitpoints, die vom angegriffenen Objekt abgezogen werden, zu berechnen. Da ein anderer Wert für die Kampfkraft des Schiffes

wichtiger ist (*ShipDamageEfficiency*) kann man diesen Wert im Bereich unter 15 lassen. Ein Großes Kriegsschiff hat den Wert 14.

### **MaxShipShotDuration :**

Die Feuergeschwindigkeit der meisten Schiffe liegt bei 5000. Eine 100 ähnelt einem Maschinengewehr, 2500 ist für ein Vorderladerschiff in Ordnung.

### **ShipDamageEfficiency :**

Mit dieser Angabe legen Sie einen prozentualen Berechnungswert fest, mit dem ein Ziel bekämpft wird. Nach Öffnen des Punktes wird eine Liste der Zielklassen angezeigt. Je nachdem was man will - wenn der Spieler also wie unter *AttackRange* beschrieben Landziele bekämpfen soll - oder ob man nur Schiffe stärker bekämpfen will stellt man die Werte hier ein. 200 ist zum Beispiel für die Zielklasse <Ship> ausreichend - 6 Salven, je nach dem gegnerischen Schiffstyp - reichen für die Versenkung aus. 500 beispielsweise ist albern, ein Schuss und das gegnerische Schiff sinkt oder die Festung an Land fliegt in die Luft. Die Berechnung der Kampfkraft ist bei Schiffen übrigens anders als bei militärischen Gebäuden! Hinweis: Die CSP's bauen in der Standardeinstellung Mauern um Stadt. Schiffe die Landziele bekämpfen ballern bevorzugt wie wild auf die Mauern, was bei einem Wert von 125 ewig dauert.

### **BuildGUID :**

Dies ist das Objekt, das Sie bei Kontakt zu einer Küste bauen können - das Kontor also. Je gewähltem Schiffstyp - Okzident/Orient also - ist hier GUID des entsprechenden Objektes eingetragen. Und um es gleich zu sagen: Alles und jedes können Sie hier nicht einsetzen - jedenfalls solange Sie die Objektmanipulation nicht beherrschen.

Wie das geht, steht in unserem Text »[ToolOne T2 Gebaeude.pdf](#)« auf unserer WebSite

### **SlotCount :**

Das ist die Anzahl der verfügbaren Laderäume, 6 sind maximal möglich. Für das „Kaiserliche Flaggschiff“ sollten denn auch 6 eingestellt werden. Es ist möglich die Anzahl der Slots auch wesentlich zu erhöhen - auf 100 beispielsweise. Allerdings bekommt man diese nie zu sehen. Man kann sie be- und entladen, aber angezeigt und für den Zugriff bereit sind nur immer die ersten sechs Schächte.

### **SlotCapacity :**

Die Lademenge pro Ladekammer ist mit 40 der Aufnahmefähigkeit eines Startkontors angepasst. Hier nehmen wir den Wert 60, dann hat man noch Ausrüstung für ein anderes Kontor - eine schnell eingenommene Südinsel zum Beispiel. Beabsichtigen Sie dem Spieler mehr Rohstoffe zur Verfügung zu stellen so - wie weiter oben bereits gesagt - sollten Sie auch die Aufnahmefähigkeit der Kontore anpassen.

### **WalkingSpeed :**


Reisegeschwindigkeit. Ein komplexer Wert, dessen Einstellung schon Fingerspitzengefühl verlangt. Basiswert ist hier 14500, nimmt man das Doppelte ist das Schiff schon sehr schnell. Kauft der Spieler dann noch spezielle Items (Segel), dann zischt der Kahn in 5 Sekunden über die ganze Karte - unglaublich. Maximal 20000 verschaffen einen ordentlichen Startvorteil und sind optisch vertretbar.

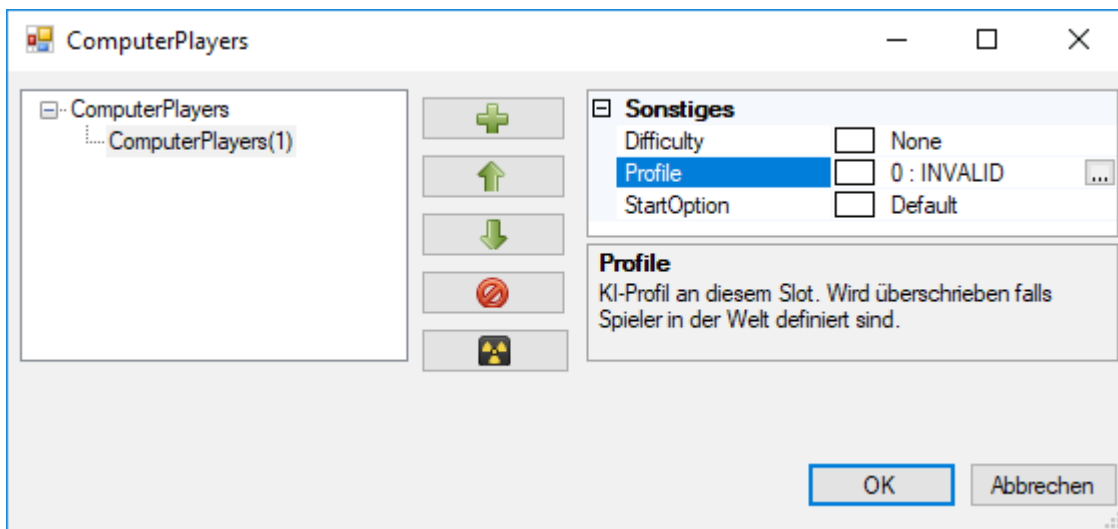
Das wäre es eigentlich. Und alle anderen Werte? Die sollte man im Interesse eines noch halbwegs ausgewogenen Gameplays so belassen. Und weil man die Folgen einer Änderung nicht oder überhaupt nicht realisieren kann. Die Baukosten oder die erforderlichen Baumaterialien sind an dieser Stelle unwichtig - dieses Flaggschiff kann ja noch nicht gebaut oder gekauft werden.

Sind diese Einstellungen gemacht ist das spezielle Startschiff für den Spieler also fertig. Jetzt muss man es nur noch für den Spieler „zuteilen“ - und die anderen davon abhalten es zu bekommen. Dieses Schiff ist übrigens einmalig zu diesem Zeitpunkt. Sollten Sie bei Gefechten dieses Schiff verlieren dann erhalten Sie – automatisch jedenfalls - kein neues Flaggschiff wie sonst im Spiel vorgesehen sondern müssen selber bauen.

### Die Startoption der CSP

Die Startoption gibt vor, mit was der jeweilige CSP das Spiel beginnt. Die Optionen werden im Balancing in den <EndlessGamePresets> festgelegt, dort speziell im Ordner <Custom>. (Hatten wir schon mal ganz zu Anfang). Und dann ganz am Ende zum Ordner <ComputerPlayers>.

Dort steht zunächst mal eine (0) – es ist noch nichts festgelegt. Klicken Sie auf das Symbol am Ende der Zeile und es öffnet sich ein Fenster namens <ComputerPlayers>, klicken sie hier einmal (!) auf das  Zeichen. Ergebnis:

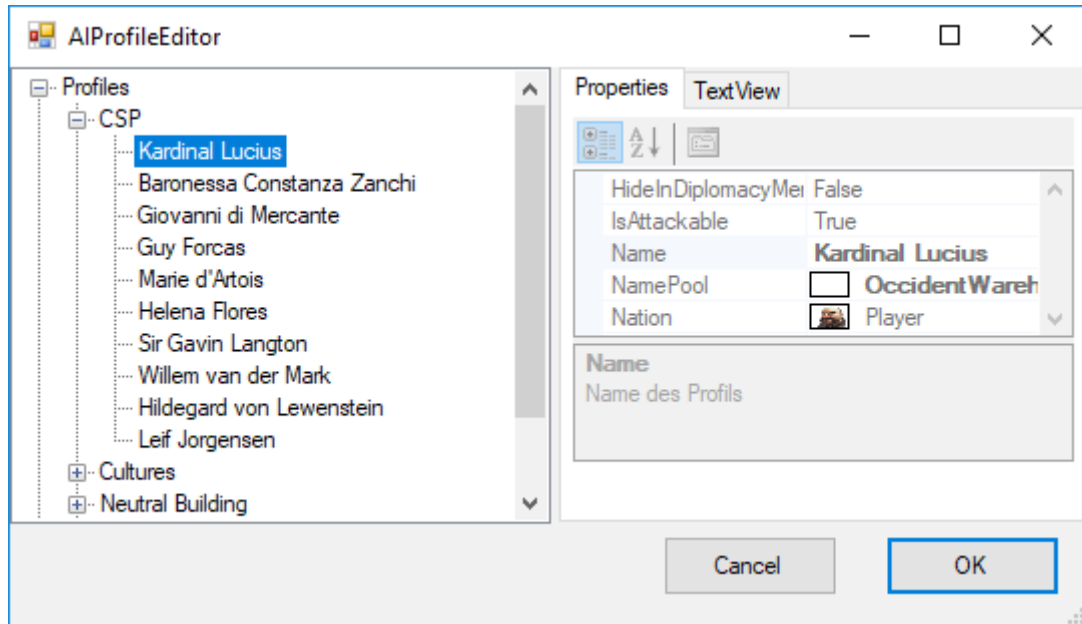


### Difficulty:

Alle Computerspieler haben bekanntlich eine Schwierigkeitsstufe. Wählt man hier eine solche Stufe aus, beispielsweise „Easy“, wird im Spiel einer der als „Easy“ deklarierten Charaktere zufällig ausgewählt. Wählen Sie im nächsten Punkt einen der vorbereiteten CSP aus wird diese Einstellung ignoriert.

**Profile :**

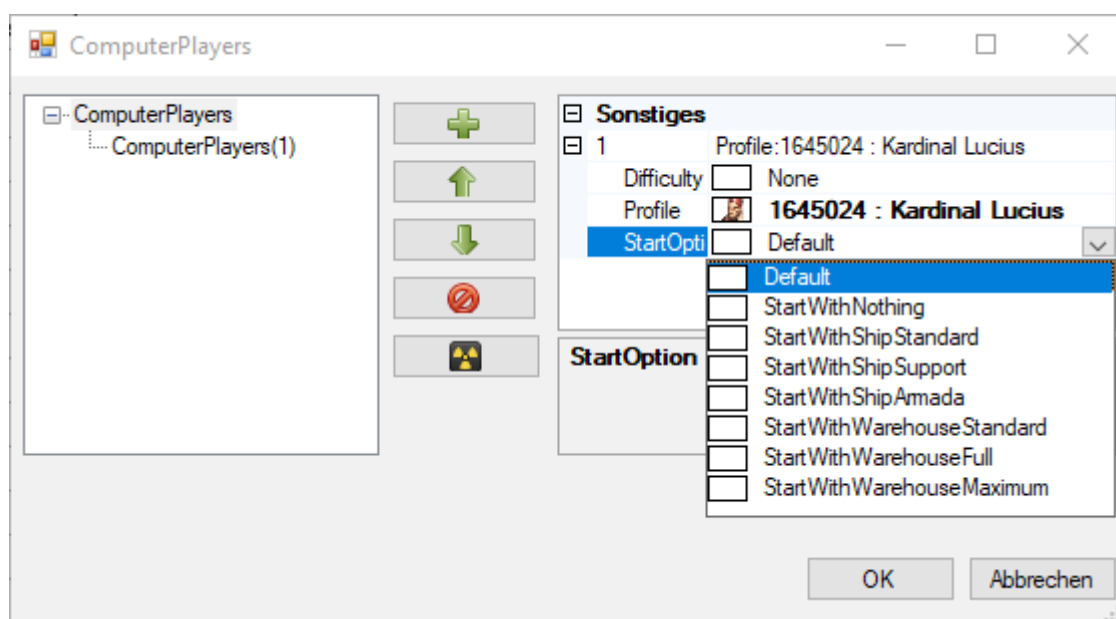
Der Schalter in dieser Einstellung öffnet das Fenster »AIProfileEditor«. Im linken Bereich finden sich unter <Profiles><CSP> die bekannten Spielgestalten.



Wählen Sie für dieses Beispiel <Kardinal Lucius> aus und bestätigen Sie mit „OK“.


**StartOption :**

Hier finden sich in der über den Schalter  acht Einstellmöglichkeiten. Dies sind gewissermaßen Überschriften, die Feineinstellungen – also was <StartWithShipStandard> oder <StartWithShipSupport> im Detail beinhalten findet sich in den <GamePresetParameters> - kommt gleich noch.



**Möchten Sie einen der CSP mit einem Warenhaus starten lassen und nutzen wie in diesem Beispiel eine im <WorldEditor2> vorbereitete Karte, dann muss dort ein sogenanntes <PreBuildIsland> für genau diesen CSP angelegt sein. Lesen Sie dazu bitte unseren Text »World Editor\_Kartenerstellung.pdf« von unserer WebSite. Ohne diese Einstellung rührt sich der CSP nämlich nicht vom Fleck und verlässt nach ca. 10 Minuten die Karte.**

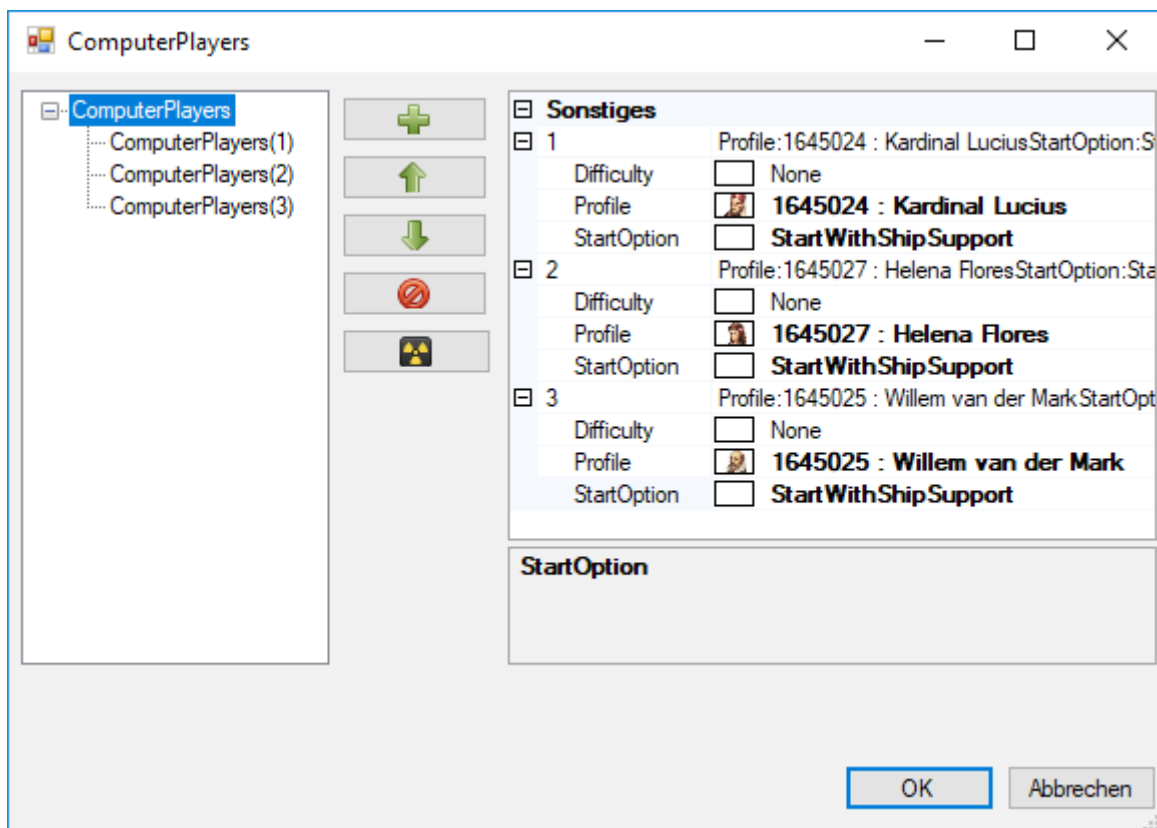
Die Beispielskarte <sample.rdu/> ist für drei Computerspieler ausgelegt– haben Sie eine eigene Karte entworfen beachten Sie bitte die ebenfalls in unserem <WorldEditor2> Text gemachten Angaben zu den Mindestanforderungen pro Spieler.

Klicken Sie also im Fenster <ComputerPlayers> insgesamt 3 mal auf das  Zeichen, schon haben Sie insgesamt drei Computerspieler erstellt. Wählen Sie für jeden der im linken Feld angezeigten Spieler ein Profil wie oben beschrieben über den Schalter am Ende der Zeile und das Fenster »AIProfileEditor« aus. Auswahlfad : <Profiles><CSP>, **alle anderen Profile funktionieren nicht!** Benutzen Sie unsere Beispielkarten schlagen wir folgende CSP vor :

- 1.) Kardinal Lucius
- 2.) Helena Flores
- 3.) Willem van der Mark

Das ist vom Schwierigkeitsgrad her je ein Spielertyp.

Nun folgt die Zuweisung der Startoption, wobei Sie für alle drei Computerspieler in der Zeile <StartOption> : „StartWithShipSupport“ einstellen – **auf jeden Fall nicht <StartShipWithStandard> und nicht <Default>!!**



Mit OK dann das Fenster wieder schliessen.

Somit erhalten alle CSP bei Spielstart die Startversion <StartWithShipSupport>. Und das ist entscheidend dafür, das der Spieler etwas „besseres“ zur Verfügung bekommt.

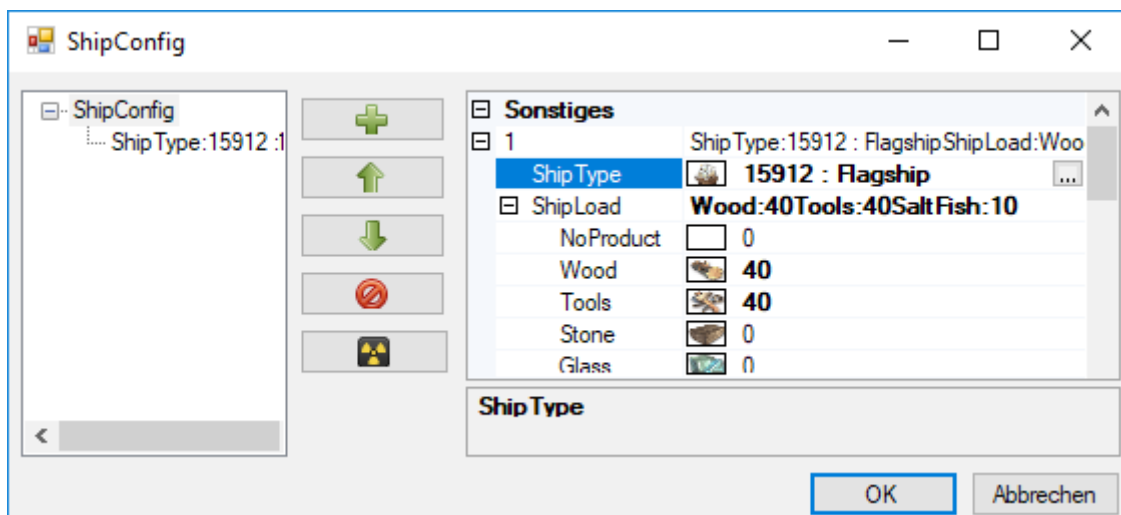
Weil: Im <Custom> Bereich steht nach wie vor unter der Option <StartShip> die Auswahl <Standard> - also die Option <StartWithShipStandard> - , welche jetzt nach den Vorarbeiten nur noch für den Spieler selber gilt. Und dies ermöglicht nun eine Konfiguration und Zuweisung des neuen Schiffes ausschließlich an den Spieler.

### Schiffszuweisung

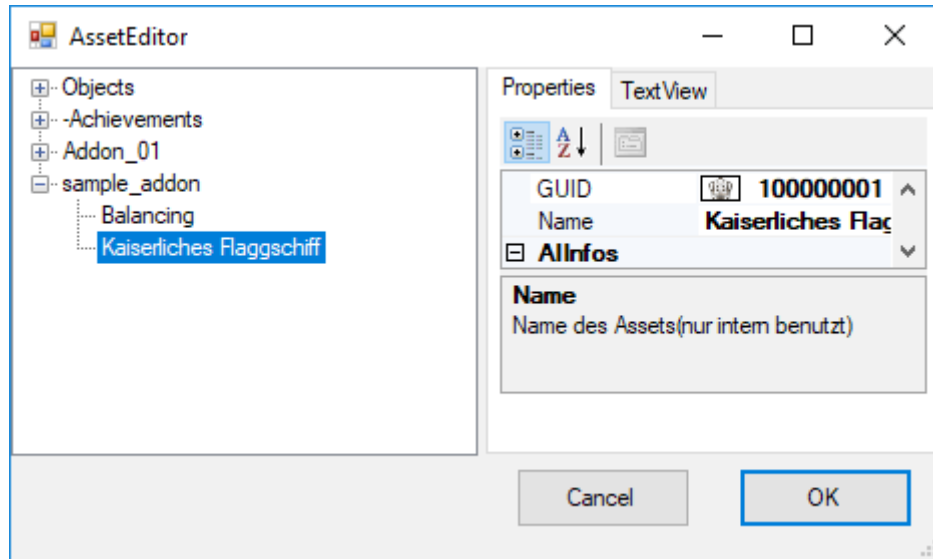
Folgen Sie nun dem Einstellungspfad :

<Balancing><GameCreateParameters><StartShips><Standard><ShipConfig>

Mit dem Schalter am Ende der Zeile <ShipConfig> öffnen Sie ein neues Fenster namens- »ShipConfig«. Dort steht aktuell das <Flagship> als Startschiff.



Im rechten Rollfeld wählen Sie den Eintrag <ShipType> und öffnen mit dem Schalter am Ende der Zeile den »AssetEditor« und wählen im linken Feld unter <sample.rdu> das neue Schiff „Kaiserliches Flaggschiff“ aus.



### Die Schiffsausstattung

Gemäß den neuen Einstellungen für das „Kaiserliche Flaggschiff“ kann dies ja nun 6 Waren á 60 Einheiten (t) aufnehmen. Unter dem Punkt <ShipLoad> im Fenster »ShipConfig« legen Sie 60 Holz, 120 Werkzeug und 60 Fisch fest. Bleiben 2 Slots für Sonderwünsche.

Schließen Sie dann das Fenster »ShipConfig« mit OK.

Hinweis: die hier verwendeten Werte stellen die bekannte Kiloberechnung da, d.h. 1000 kg = 1 Tonne. Im Spiel selbst wird immer in Tonnen (t) gearbeitet, hier im <ToolOne> gibt es einige Bereiche in denen mit kg (in Tausenderschritten) gearbeitet wird.

### Das wars!

Jetzt bleibt nur noch der Test. Anno starten, Karte starten. Wenn alles richtig gelaufen ist starten die CSP jetzt mit einem normalen Flaggschiff und einem kleinen Handelsschiff, der Spieler aber mit dem „Kaiserlichen Flaggschiff“, das allen anderen zum einen militärisch überlegen und besser ausgerüstet ist.

Wer will kann natürlich den CSP durch bearbeiten der Einstellungen das kleine Schiff auch noch weg nehmen oder alle mit einem Ruderboot ausstatten – aber das wäre nicht nett!

© Citybuilders 1992 - 2025

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Anno 1404/Anno 1404Venedig> oder der zugehörigen hier beschriebenen Tools autorisierte Fassung oder Erweiterung eines Handbuchs für die Verwendung des Editors <ToolOne> bzw <WorldEditor2> sondern stellt eine Verfahrensbeschreibung da, die wir aufgrund der Arbeit mit dem Programm erstellt haben. Die Angaben und Arbeitsanweisungen werden ohne Gewähr auf Richtigkeit, Vollständigkeit oder Funktionsfähigkeit erteilt und stellen nur Vorschläge da, die wir nach bestem Wissen erarbeitet haben. Es wird keinerlei Haftung für jedweden Schaden der aus der Anwendung der hier gemachten Angaben entsteht übernommen. Alle genannten Markennamen oder Markenhinweise sind Eigentum der jeweiligen Markeninhaber.