



## ToolOne V1.2 und AddOn Teil 3 – Starteinstellungen

---

### **Inhalt**

Allgemeines .....	3
Hinweise.....	3
Die Starteinstellungen einer Karte .....	4
<EndlessGamePresets> .....	4
<EndlessGamePresets><Custom> .....	5
<CosairStrenght> .....	6
<DemolitionReturn> Nothing,Half,Full.....	6
<QuestFrequency> .....	6
<Disasters> Fire, Plaque, Tornado, Sandstorm, Thunderstorm, Volcano, .....	6
<StartWithWareHouse> .....	6
<StartShip>.....	6
<StartCredit> .....	6
<StartHonour> .....	7
<StartItems> .....	7
<DiscoveredMap> .....	7
<Siegbedingungen> .....	7
VCSurvivor .....	7
VCAllianceWithAllCsp .....	7
VCAllHonourUnlocks .....	7
VCMonumentBuilt .....	7
VCGoldEarned .....	7
VCInhabitants.....	7
VCQuestsFinished .....	7
VCShipsDestroyed.....	7
VCEnvoys .....	7
VCNobleman.....	7
VCSultanQuestsFinished.....	8
VCEmporerQuestsFinished .....	8

<i>VCEmporerAndSultanQuestsFinished</i> .....	8
< <i>InitialTreaties</i> > .....	8
< <i>ComputerPlayers</i> > .....	8
<i>Difficulty</i> .....	9
<i>Profile</i> .....	9
<i>StartOption</i> .....	9
< <i>InitialPeaceTreaty</i> > <i>AddOn - fehlerhaft</i> .....	9
< <i>EspionageEnabled</i> > <i>AddOn</i> .....	9
< <i>TownAcquisitionEnabled</i> > <i>AddOn</i> .....	9
< <i>Medallcon</i> > <i>AddOn</i> .....	9
< <i>GameCreateParameters</i> > .....	10
< <i>StartWithWarehouse</i> >.....	10
< <i>StartShips</i> > .....	10
< <i>StartCredit</i> >.....	11
< <i>StartHonour</i> > .....	11
< <i>StartItems</i> >.....	11
< <i>VC....</i> > ( <i>Siegbedingungen</i> ).....	11
< <i>Initial Treaty</i> > .....	11
< <i>InitialPeaceTreaty</i> > <i>Addon</i> .....	11
<i>StartHelperQuests</i> .....	12
<i>Ein StartQuest</i> .....	12
<i>Der Questgeber</i> .....	12
<i>Das Item</i> .....	13
<i>Der Pool</i> .....	13
<i>Der Quest</i> .....	14
<i>Einstellungen der Questdaten</i> .....	15

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Anno 1404> oder des <ToolOne> autorisierte Fassung eines Handbuches für die Verwendung des Editors sondern stellt eine Verfahrensbeschreibung dar, 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.

## 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 Insel"menge" 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.

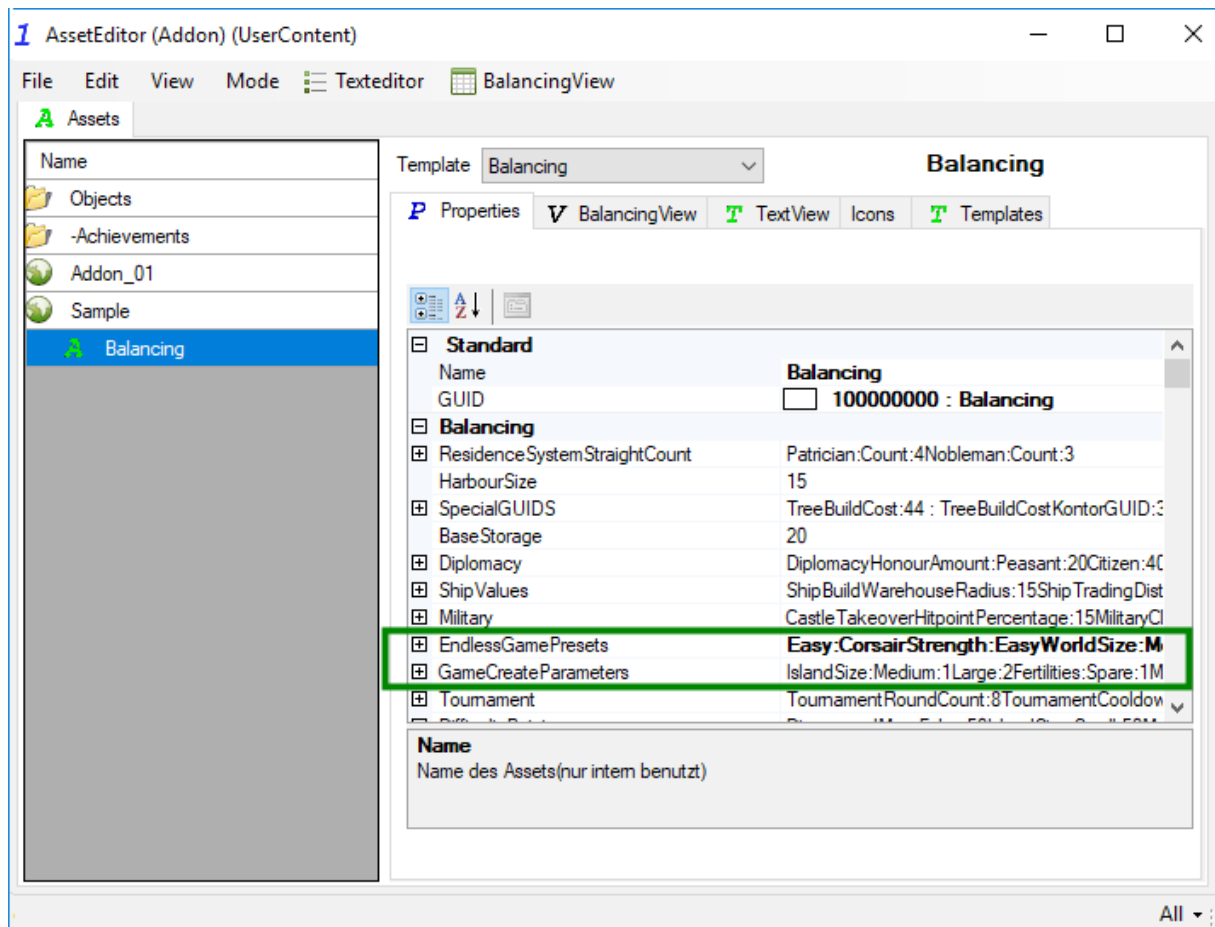
Der Punkt <Close> im Menü <File> reagiert scheinbar nicht. Nach unserer Erfahrung sollten Sie diese Option NICHT verwenden, denn es wird NICHT (immer) gefragt, ob Sie speichern wollen. Oder es passiert eben gar nichts.

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.

## Die Starteinstellungen einer Karte



### <EndlessGamePresets>

Dies sind die Vorlagen entsprechend der Endlosspieloption im Spiel selbst. Wählen Sie dort die Option <Normales Spiel> werden die Einstellungen, die hier als <Medium> definiert sind, im Spiel zur Kartenerstellung verwendet. Allerdings nicht die, die hier in <ToolOne> angezeigten Werte, sondern identische, direkt im Spiel selbst hinterlegte.

Wenn Sie in der Endlosspieloption weitergehen zu den <Einstellungen anpassen> kommen Sie in den Bereich der <Custom> Einstellungen – also beispielsweise Kartengröße, Inselgröße, Katastrophen etc.

Rufen Sie im <ToolOne> die Option <New> auf, können Sie dort die drei Optionen <Easy, Medium, Hard> auswählen, die dann mit Hilfe dieser Vorlagen eine entsprechende Karte fabrizieren. Dies entspricht wie gesagt den Optionen im Spiel selbst OHNE weitere Einstellungsanpassung. Die Option <New RandomMap> im <WorldEditor2> arbeitet analog, die Option <New> dort im Menü aber NICHT.

Wie auch immer: Nach dem speichern im jeweiligen Programm haben Sie eine .rdu Datei im persönlichen Verzeichnis des Spiels erzeugt, die als Basis für die weitere Bearbeitung dient respektive gespielt werden kann.

Ist diese Datei gespeichert sind alle Einstellungen in <ToolOne>, die die Erzeugung einer Karte betreffen, wirkungslos. Die Karte kann dann nur noch im <WorldEditor2> bearbeitet werden.

Die <Preset> Einträge in der Liste sind außer fürs ansehen nicht zu gebrauchen und entsprechen den Einstellungen der mitgelieferten Szenarien in der Klassikversion.

**Die <Custom> Einstellungen sind in einfachen Auswahlen definiert wie zum Beispiel in der Kombination <Small, Medium, Plenty> und liefern die Grundeinstellung für die Karte. Die später auftauchenden <GameCreateParameters> definieren die eben als Beispiel genannten drei Auswahloptionen im Detail. Manchmal einfache Zahlenwerte, manchmal per ausführlicher Definition. In den folgenden Angaben zum Custom Bereich beschreiben wir wozu das Element dient, eine Feindefinitor zur Einstellung finden Sie in den <GameCreateParameters>**

Haben Sie hier im Custom Bereich KEINE Siegbedingung ausgewählt, nützt Ihnen auch stundenlanges ändern in den <GameCreateParameters> nichts – es gibt keine Siegbedingung.

<EndlessGamePresets><Custom>

<input type="checkbox"/> Custom	<input type="checkbox"/> WorldSize:MediumIslandSize:N ^
CorsairStrength	<input type="checkbox"/> Off
WorldSize	<input type="checkbox"/> Medium
IslandSize	<input type="checkbox"/> Medium
Fertilities	<input type="checkbox"/> Plenty
Resources	<input type="checkbox"/> Plenty
DemolitionReturn	<input type="checkbox"/> Full
NeutralBuildingAmount	<input type="checkbox"/> None
IslandDifficulty	<input type="checkbox"/> Easy
QuestFrequency	<input type="checkbox"/> Standard
Disasters	
StartWithWarehouse	<input type="checkbox"/> Off
StartShips	<input type="checkbox"/> Standard
StartCredit	<input type="checkbox"/> Plenty
StartHonour	<input type="checkbox"/> Medium
StartItems	<input type="checkbox"/> None
DiscoveredMap	False
VCSurvivor	<input type="checkbox"/> Off
VCAllianceWithAICSP	<input type="checkbox"/> Off
VCAllHonourUnlocks	<input type="checkbox"/> Off
VCMonumentBuilt	<input type="checkbox"/> Off
VCGoldEamed	<input type="checkbox"/> Off
VCInhabitants	<input type="checkbox"/> Off
VCQuestsFinished	<input type="checkbox"/> Off
VCShipsDestroyed	<input type="checkbox"/> Off
VCEnvoys	<input type="checkbox"/> Off
VCNobleman	<input type="checkbox"/> Off
VCEmperorQuestsFinished	<input type="checkbox"/> Off
VCsultanQuestsFinished	<input type="checkbox"/> Off
VCEmperorAndSultanQuestsFinished	<input type="checkbox"/> Off
InitialTreaties	<input type="checkbox"/> Peace
<input checked="" type="checkbox"/> ComputerPlayers	(0)
InitialPeaceTreaty	<input type="checkbox"/> Off
EspionageEnabled	False
TownAcquisitionEnabled	False
Medallcon	<input type="checkbox"/> 0 : INVALID

Da für unsere Erläuterungen die Beispiellkarte(n) <Sample.rdu> und <Sample\_addon.rdu> verwendet werden lassen wir die Einstellungen (roter Rahmen) für die besagte Kartenerzeugung weg.

#### <CosairStrenght>

Korsaren oder nicht? Wenn ja greift diese Option NUR wenn in der Karte eine Korsareninsel platziert wurde.

#### <DemolitionReturn> Nothing,Half,Full

Großes Rätselraten ist hier wohl nicht von Nöten, für Sandwege/Steinwege gibt es bekanntlich kein Geld zurück, in keiner Einstellung.

#### <QuestFrequency>

Die Questfrequenz ist im Wesentlichen eine Zeitoption der Hauptprotagonisten des Spiels. Hier wird spielintern die mögliche Anzahl laufender Quests herauf gesetzt und die Intervalle zwischen den Quests heruntergeregelt. Wertmäßig – was heißt jetzt <Oft> ist keine Einstellung zu erfassen, es heißt ausprobieren.

#### <Disasters> Fire, Plaque, Tornado, Sandstorm, Thunderstorm, Volcano,

Die in der Liste angezeigten Katastrophen müssen ein Häkchen bekommen damit sie stattfinden. Die Frequenz allerdings ist nicht – jedenfalls nicht hier – regelbar. Im AddOn stehen Vulkaninseln zur Verfügung. Hat man eine solche eingebaut muss für einen Ausbruch auch die Option <Volcano> an dieser Stelle aktiviert werden.

#### <StartWithWareHouse>

Off - jeder Spieler bekommt ein Startschiff.

StandardStore etc. – es wird ein Kontor auf einer beliebigen Insel bereitgestellt, diese Insel

#### <StartShip>

Off – wenn <StartWithWareHouse> NICHT aktiviert ist gibt es trotzdem ein Schiff

Standard Das klassische Flaggschiff

Support Flaggschiff plus kleines Handelschiff

Armada Flaggschiff plus kleines Handelschiff plus kleines Kriegsschiff

#### <StartCredit>

Der Startbetrag für die Spieler ist eine etwas haarige Sache, denn hier kommen einige Dinge zum tragen die in den ToolOne Untiefen versteckt sind. Grundsätzlich sind die CSP effizienter in der Geldverwaltung. Zudem sind sie sehr gut im führen eine knappen Kasse, was dem menschlichen Spieler dann schon mal schwerfällt.

## &lt;StartHonour&gt;

Notwendig um Errungenschaften bei den Protagonisten zu erwerben. Ob die CSP Ruhmespunkte überhaupt nutzen ist nicht eindeutig zu klären.

## &lt;StartItems&gt;

Alle Spieler erhalten das gleiche Startitem, das vom Spiel per Zufall aus einer Liste (Pool) heraus ausgewählt wird. Üblich ist ein Spezialegel oder ein Sextant oder ein Produktionsboost für den Warenhausstart. Der Unterschied zwischen Standard und Powerful ist für geübte Spieler marginal. Im AddOn existiert noch der <GiftPool>, der ein Ansehensitem für den Orient enthält.

## &lt;DiscoveredMap&gt;

Ob man eine Karte vollständig aufgedeckt oder eben nicht aufgedeckt spielen möchte ist Ansichtssache.

## &lt;Siegbedingungen&gt;

**Die Siegbedingungen sind ausschließlich über Quests definiert. Bedeutet: wenn Sie hier etwa ändern wollen müssen Sie den Quest ändern oder einen neuen erfinden!**

Der Ordnunghalber hier alle Siegbedingungen und die im Hauptspiel nicht enthaltenen :

[VCSurvivor](#)

Ist diese Option aktiviert (On) muss man alle anderen Spieler der Karte besiegt haben.

[VCAllianceWithAllCsp](#)

Aktiviert muss der Spieler mit allen anderen Spielern einen Bündnispakt geschlossen haben. Dies ist zum Beispiel mit den schweren Gegener wie Kardinal Lucius recht „schwierig“.

[VCAllHonourUnlocks](#)

Der Spieler muss alle möglichen Errungenschaften der Protagonisten erworben haben.

[VCMonumentBuilt](#)

Der Klassiker. Man muss die Sultansmosschee, den (Kaiserdom) oder beide Monumente errichten.

[VCGoldEarned](#)

Die Einstellungen legen fest welchen Geldbetrag der Spieler für den Sieg angehäuft haben muss

[VCInhabitants](#)

Dito. für die Einwohnerzahl

[VCQuestsFinished](#)

Hier muss die angegebene Anzahl von Quests erfüllt werden. Nicht jeder Quest der angeboten wird muss auch erfüllt werden, es wird schlicht gezählt wieviele erfüllt wurden.

[VCShipsDestroyed](#)

Schiffe versenken, egal von wem, es wird alles gezählt. Außer wenn man per Kaperbrief unterwegs ist.

[VCEnvoy](#)

Erforderliche Anzahl von Gesandten auf der Karte, die auf mehreren Inseln verteilt sein können.

[VCNobleman](#)

Dito. Für Adelige

*VCSultanQuestsFinished*

Die ausgewählte Anzahl von Quests für den Kaiser muss erfüllt sein. Achtung: der Herr Kaiser vergibt Aufträge erst nach Errichtung des Kaiserdoms.

*VCEmporerQuestsFinished*

Die ausgewählte Anzahl von Quests für den Kaiser muss erfüllt sein. Achtung: der Herr Sultan vergibt Aufträge erst nach Errichtung der Sultansmoschee.

*VCEmporerAndSultanQuestsFinished*

Die ausgewählte Anzahl von Quests für den Kaiser und den Sultan müssen erfüllt sein. Auch hier : Sultansmoschee und Kaiserdom müssen gebaut sein.

## &lt;InitialTreaties&gt;

Die Startverträge zwischen den Spielern sind hier begrenzt auf die Pauschalausführung. Entweder man hat mit allen Spielern Frieden, Handel oder sogar ein Bündnis. Der in der Auswahlliste aufgeführte Krieg <War> funktioniert nicht. (Wenn alle Spieler im Hafen von Lord Northburgh starten wäre das Spiel schnell beendet.)

## &lt;ComputerPlayers&gt;

**Haben Sie eine Karte im <WorldEditor2> erzeugt und mit Computerspielern „bestückt, ist diese Option wirkungslos.**

**Detaillierte Einstellungs- und Verfahrensweise finden Sie in unserem Text**

**<ToolOne T1 Startschiff.pdf> auf unserer Website. Ebenfalls wichtig :**

**<World Editor Kartenerstellung.pdf> wg. Startoption**

Ansonsten : Diese Option ist bereits eine über den Standard des Hauptspiels hinausgehende Einstellung. Hier kann der Spieldesigner neben den eigentlichen Computerspielern auch explizit deren Startausrüstung festlegen.

Öffnen Sie mit dem Schalter am Ende der Zeile ComputerPlayers folgendes Fenster:



Beim ersten Start ist hier alles noch leer, klicken Sie für jeden gewünschten CSP (max. 3) auf das Pluszeichen zwischen den beiden Listenfeldern. Die Einstellungen für jeden Spieler:

### 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. (Leif Jorgensen, Hildegaard von Lewenstein, Willem van der Mark).

### Profile:

Der Schalter in dieser Einstellung öffnet das Fenster <AIProfileEditor>. Alle im Spiel vorkommenden Charaktere finden sich in linken Listenfeld unter <Profiles><CSP>. Bei Auswahl eines Eintrages werden dessen Daten rechts angezeigt und mit OK wird das Profil übernommen. Haben Sie als <Difficulty> „Easy“ gewählt und als <Profile> Kardinal Lucas, so ist die Einstellung des Profils gültig – also „Hard“.

### StartOption:

Hier können Sie nun wählen was der einzelne CSP's als Startvorgabe verwendet. Achtung: Wenn Sie hier dem CSP einen Warenhausstart verordnen MÜSSEN Sie im WorldEditor sogenannte <PreBuild> Inseln vorbereitet haben, nachzulesen in unserem Text <World Editor Kartenerstellungzum.pdf> auf unserer Website..

### <InitialPeaceTreaty> AddOn - fehlerhaft

Mit dieser Option können alle Spieler (!) eine festgelegte Zeit keinen Krieg führen. Die hier in der Liste angezeigten Einstellungen funktionieren jedoch alle nicht. Lassen Sie diese Einstellung auf <OFF> stehen, in den <GameCreateParameters> erklären wir später wie man das richtig einstellen kann.

### <EspionageEnabled> AddOn

Soll im AddOn der Spion aktiv sein oder nicht? Wenn nicht wird auch das dazugehörige Gebäude nicht angezeigt.

### <TownAcquisitionEnabled> AddOn

Damit im AddOn Spiel der Spieler – und die CSP – auch Ratssitze kaufen können muss diese Option auf True gesetzt sein. In den Errungenschaften erscheinen beim Herrn Garibaldi die dafür gedachten Items NICHT.

### <Medallcon> AddOn

Hier könnte man einstellen welche Orden der Spieler bekommt wenn er das Spiel erfolgreich beendet. Geht aber leider nicht. Die Einstellung bringt jedenfalls keine Medaille ein und kann ignoriert werden.

## &lt;GameCreateParameters&gt;

## &lt;StartWithWarehouse&gt;

Die in den EndlessGamePresets unter gleicher Überschrift zusammengefassten Einstellungen werden hier definiert : <StandardStore><FullStore><Maximum>

## &lt;GameCreateParameters&gt;&lt;StartWithWarehouse&gt;&lt;StandardStore&gt;&lt;StartLoad&gt;

Im Grunde ist man hier frei in der Vergabe der Art einer Ware. Natürlich muss dabei auf die Lagerkapazität des Warenhauses geachtet werden. Diese liegt bekanntlich bei standardmäßigen 40 Tonnen, kann aber ja erhöht werden. Wie man das macht gehört zu der Manipulation von Gebäuden, eingehend beschrieben in unserem Text „ToolOne T2 Gebäude.pdf“ auf unserer Website.

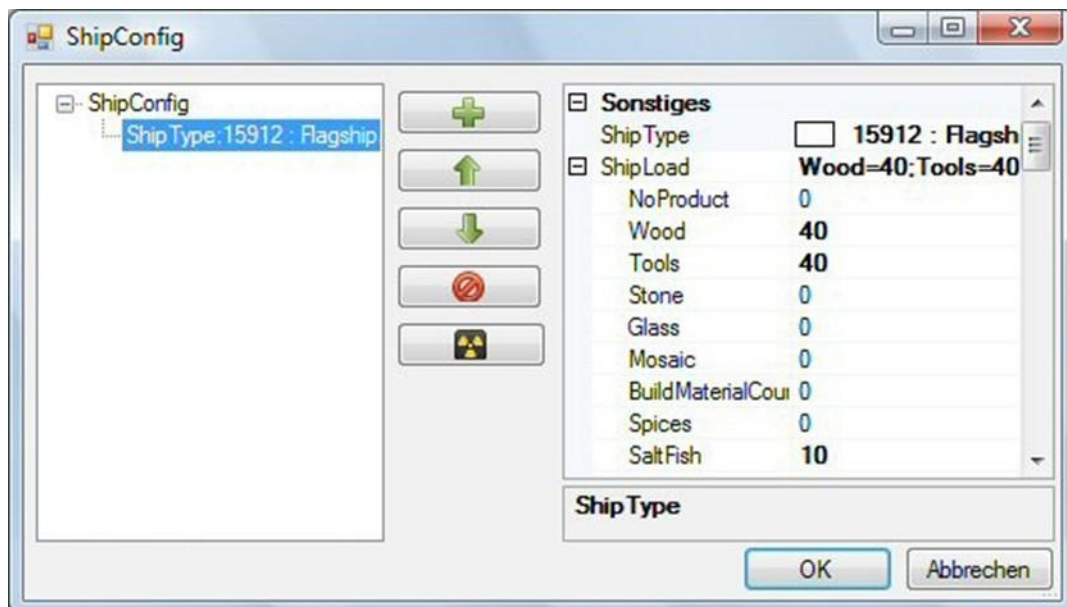
Will man als Spieler mit einem Warenhaus beginnen stellt sich meist ein Problem: Wie bekomme ich »meine« Insel, die ich im WE2 angelegt habe? Für die CSP muss man in jedem Falle im <WorldEditor2> eine vorgebaute Insel anlegen, für den Spieler geht das aber nicht. Das Programm setzt das Spielerwarenhaus in jedem Fall auf ein im <WorldEditor2> als Hauptinsel deklariertes Eiland. Im Grunde ist es am sinnvollsten immer mit einem Startschiff für den Spieler zu arbeiten.

## &lt;StartShips&gt;

<Standard><Support><Armada>

## &lt;GameCreateParameters&gt;&lt;StartShips&gt;&lt;Standard&gt;&lt;ShipConfig&gt;

Über den Schalter am Ende der jeweiligen Zeile <ShipConfig> öffnet sich dieses Fenster



Wichtigster Punkt: <ShipType>. Hier lässt sich jedes Schiff – auch das goldene Schiff – als Startschiff einsetzen. Mit dem Plusbutton kann man beliebig viele weitere Schiffe hinzufügen. Der Eintrag <Support> weist zum Beispiel ein Flaggschiff und ein kleines Handelschiff zu, der Eintrag <Armada> noch ein kleines Kriegsschiff zusätzlich. Was man hier nun alles machen kann findet sich wie gesagt ausführlich hier : „T1 ToolOne Startschiff“, zu finden auf unserer WebSite.

<StartCredit>

<Spare><Medium><Plenty><VeryMuch>

<GameCreateParameters><StartCredit><Spare>

Eine Frage des Geldes. Wichtigster Punkt wenn man hier „Erhöhungen“ vornimmt: Das Geld bekommen auch die CSP. Da diese aber mit Finanzen durchaus gründlicher umgehen als der Spieler – die haben sogar sogenannte Bankbooks (Sparbücher) – verpasst man besser dem Spieler per Quest eine Finanzspritze. (siehe unten)

<StartHonour>

<Spare><Medium><Plenty>

<GameCreateParameters><StartHonour><Spare>

Ruhm spielt für die CSP keine Rolle (Ruhm – nicht Ruf!). Insofern kann man sich hier mächtig was zuschaufeln um alle möglichen Errungenschaften zu erwerben. In wie fern sich das auf andere, über ToolOne nicht erreichbare Spielelemente auswirkt ist nicht bekannt.

<StartItems>

<StandardPool>,<PowerfulPool>,<GiftPool>

<GameCreateParameters><StartItems><StandardPool><ShipItemPool>

Es existiert ein Bereich für Schiffitems und einer für Warenhausitems, je nachdem womit man das Spiel beginnt. Items nutzen die CSP auch, nicht alle, aber die für Geschwindigkeit von Schiffen zum Beispiel schon. Möchte man ein ganz bestimmtes Item für sein Schiff oder Warenhaus haben bleibt nur die Erstellung eines neuen Pools mit nur eben diesem neuen Item oder auch einem ganz neuen. Der <GiftPool> ist ein neues Element im AddOn und beinhaltet aktuell nur ein Prestigeitem für den Großwesir. Dieses Element zum Beispiel hilft tatsächlich nur dem Spieler, die CSP's sind von Beginn hoch angesehen und können alles bauen.

<VC.. > (Siegbedingungen)

Alle Siegbedingungen basieren auf Quests. Diese sind im QuestEditor zu finden unter dem Pfad:

**Quests><Endlosspiel><NI\_Lord Richard Northburgh><SubQuests>**

und müssen – wenn man etwas ändern will – kopiert und bearbeitet werden. Eine Arbeitsanweisung dafür findet sich auf der UBI Forumsseite für Anno 1404-Modding, »Siegbedingungen selber machen«.

<Initial Treaty>

Die hier vermeintlich vorgesehene explizite Einstellung eines Vertragsstatus zwischen dem Spieler und den CSP's funktioniert nicht. Wer mit seinen CSP's unterschiedliche Startverträge möchte muss dies per Quest erledigen oder die AIProfile manipulieren.

<InitialPeaceTreaty> Addon

Diese Einstellung soll verhindern, dass die Spieler miteinander Krieg führen. Wie bereits erklärt lassen Sie die Einstellung dafür in den <EndlessGamePresets bei <Off> Hier in den <GameCreate Parameters> wählen Sie <Off><Duration> und stellen den gewünschten Wert ein (Format :HH:MM:SS)

Folgendes ist zu beachten: Verwenden Sie <InitialPeaceTreaty> sind die CSP weniger aggressiv, die Option sich einzuschmeicheln ist im CoolDown ~50% langsamer – es dauert also länger bis man wieder erfolgreich schleimen kann.

Daraus resultiert: der Spieler muss sich darauf vorbereiten am Ende der Freidenspflicht mehr oder weniger sofort in einen Krieg zu geraten. Befindet sich bei Ablauf der Zeit ein CSP im oder auf dem roten Bereich im Diplomatiebildschirm ist meist mit sofortigen Kriegserklärungen zu rechnen, gerade bei ansonsten auch schon aggressiven Computerspielern.

Eine weitere Folge: der Spieler kann während der Friedensphase auch keinen Krieg führen. Was dazu führen kann das ein CSP sich auf der Spielerhauptinsel niederlässt und man ausser dem Auskauf per Ratssitz nichts dagegen machen kann, sofern diese Option aktiviert ist.

### StartHelperQuests

Um dem Spieler eine besondere Erstausrüstung mitzugeben die den CSP nicht zur Verfügung steht bedarf es einiger Arbeitsschritte und Überlegungen.

Zunächst einmal kann man einiges durch die Erstellung eines eigenen Startschiffes erledigen, wie das in unserem Text <T1 ToolOne Startschiff> ausgiebig beschrieben ist.

Dort fehlt dann nur noch eine Methode um extra Geld und Ruhm nur für den Spieler zugänglich zu machen. Dies erfordert die Erstellung eines Quests, der vom Lord ausgerufen wird – unsichtbar allerdings.

### Ein StartQuest

Ein Quest (Auftrag) wird immer von einem Questgeber (Auftraggeber) gestellt, am Ende der vorgegebenen Aufgabe (Zeit - oder Zielvorgabe) wird eine "Belohnung" über einen Pool <itemliste) in Form von Items, Geld, Waren usw. oder auch alles zusammen ausgegeben.

Im folgendem erstellen wir einen solchen Quest und spendieren dem Spieler ein spezielles Segel zur Erhöhung der Schiffsgeschwindigkeit.

**Für alle folgenden Aktionen gilt: Die zu ändernde Karte ist im ToolOne geladen. Wenn eine Einstellung links im rechten Bereich des <ToolOne> nicht gleich auftaucht, liegt das wie bereits des öfteren in unseren Texten erwähnt an der mangelnden Aktualisierung des Programms. Wählen Sie in diesem Fall im Menü <Mode> eine andere Einstellung und kehren Sie dann gleich zurück – nun ist alles "klar".**

### Der Questgeber

Zunächst für dieses Beispiel hier den Lord verfügbar machen:

- 1) Im linken Bereich unten steht der Speichernamen der erstellten Inselwelt.
- 2) Im Menü unter <Mode> wechseln zu <AIProfileEditor>.
  - 1) Im linken Bereich unter <Profiles><Cultures> das Profil von Lord Richard Northburgh rechtsklicken und im Kontextmenü <Copy> wählen.
  - 3) Im linken Bereich unten den Namen der Inselwelt rechtsklicken und im Kontextmenü <CreateAssetChild> wählen. Im rechten Bereich erscheinen jetzt die Daten des Profiles von Lord Richard Northburgh.

Das Szenario verwendet nun den Lord an dieser Stelle und nicht das Original, weshalb hier jetzt auch Änderungen möglich sind – im Gegensatz zu den Originaldaten.

### Das Item

Nun das neue Item erstellen:

- 1) Im Menü von ToolOne unter <Mode> wechseln zu <FeatureEditor>.
- 2) Im linken Bereich rechtsklicken auf den Namen der Inselwelt und im Kontextmenü <NewAsset> wählen.
- 3) Im sich öffnenden Fenster <CreateFeature> oben im Feld <Name> geben Sie »StartShipItemSpieler« ein.
- 4) Dann im Listenfeld <Template> den Eintrag <ShipItem> wählen, die unter dem Begriff <Standard> im linken Bereich stehende **ItemGUID notieren** und das Fenster mit dem OK-Button schließen.
- 5) Im linken Bereich von ToolOne steht nun das neue Item mit seinen Properties. Im unteren Bereich befindet sich der Eintrag <UnitUpgrade(Walking)>, darunter der Wert <WalkingSpeed>. Hier eingeben »+30%«. Achtung: Pluszeichen und Prozentzeichen sind mit einzugeben!
- 6) Im linken Bereich von ToolOne den Reiter <Icons> anwählen. Dort rechts die Zeile <gui\_item\_map\_1\_anno1404.png> auswählen und durch doppelklicken ein beliebiges der dargestellten Icons auswählen, das zu einer solchen Erweiterung passt  
Achtung: lediglich die <gui\_item\_map\_1\_anno1404.png> enthält passende Piktogramme in der korrekten Größe!

Info : Das Item kann im Prinzip alles sein. Handelt es sich um ein SchiffsItem wird es automatisch bei Questerfüllung in die Slots eingefügt. Dies gilt natürlich auch wenn man Kontoritems in ein Warenhaus „pflanzen“.

### Der Pool

Nun einen sogenannten Pool erstellen, dem das Item zugewiesen wird. Ein Pool ist eine Liste – auch wenn nur eine Zeile drin ist – die im Spiel in vielen Situationen verwendet wird. Per Zufall würfelt das Spiel die meisten Belohnungen für Quests aus. Beispielsweise Waren, wie alles andere in den Pools nach Zivilisationsstufe sortiert. Die Menge gibt der Designer vor.

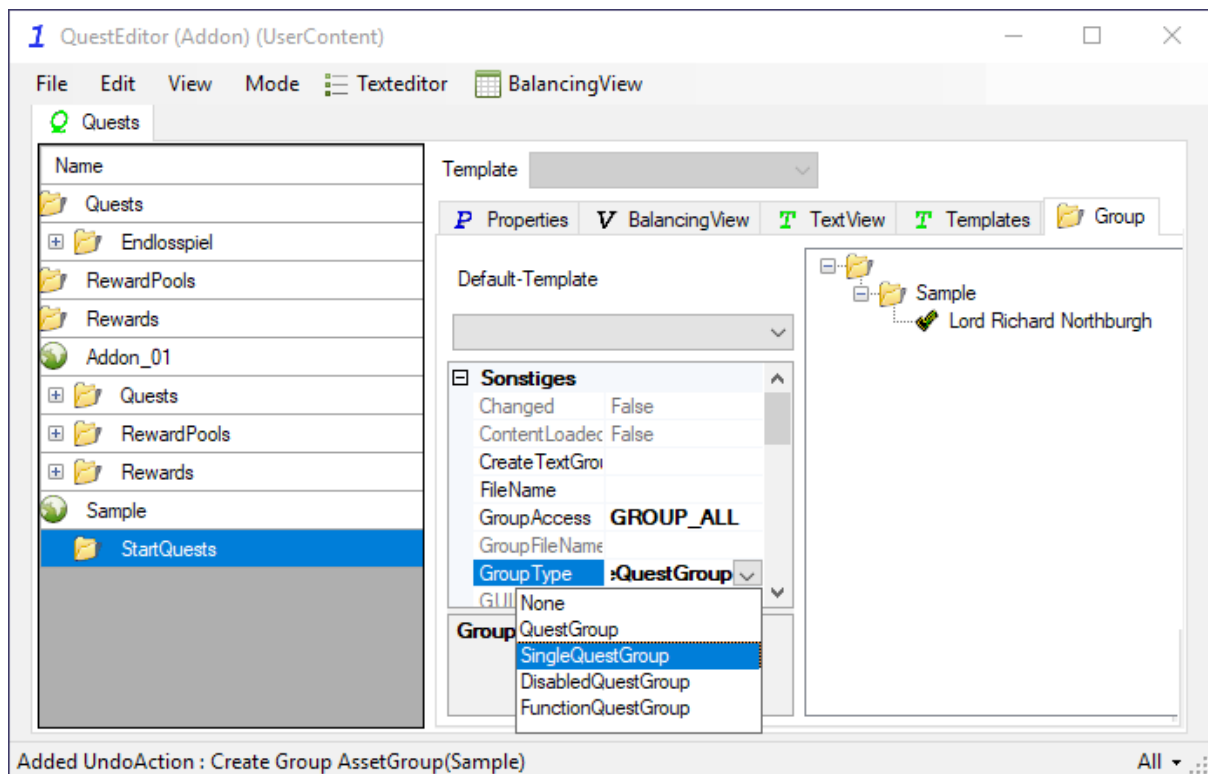
- 1) Im Menü von ToolOne unter <Mode> wechseln zum <QuestEditor>
- 2) Rechtsklicken auf den Namen der Inselwelt und im Kontextmenü <NewAsset> wählen.
- 3) Im sich öffnenden Fenster <CreateQuest> oben im Feld <Name> geben Sie »StartShipPoolSpieler« ein.
- 4) Dann im Listenfeld <Template> den Eintrag <RewardPool> wählen, die neu erstellte **RewardPoolGUID notieren** und das Fenster mit OK schließen.
- 5) Im rechten Bereich von ToolOne steht nun der neue RewardPool unter <P Properties> mit seinen Inhalten. Öffnen sie den Pfad <RewardPool><Items><Peasant> und klicken dann auf den Schalter am Ende der Zeile <Items>.
- 6) Im sich öffnenden Fenster <Items> klicken Sie auf den Schalter mit dem Pluszeichen und geben dann im rechten Bereich des Fensters unter <Items> die notierte **ItemGUID** ein. Ist die Eingabe korrekt erscheint der Name des Items. Schließen das Fenster mit OK.

Also : In diesem Fall hier wird ein Element aus dem Pool <StartShipPoolSpieler> ausgegeben, und da nur eine Zeile drin ist kommt genau das gewünschte dabei heraus.

*Der Quest*

Jetzt muss noch der Quest erstellt werden der das alles dem Spieler zuordnet und zudem noch Geld und Ruhm liefert, wenn wir schon dabei sind.

- 1) Im Menü von ToolOne unter <Mode> wechseln zum <QuestEditor> - falls notwendig.
- 2) Rechtsklicken auf den Namen der Inselwelt und im Kontextmenü <CreateGroup> wählen.
- 3) Die neue Gruppe <AssetGroup> - ist zum überschreiben markiert – umbenennen in <StartQuests> und mit Return bestätigen (!), ggf den Eintrag erneut markieren.
- 4) Im rechten Bereich die Reiter links scrollen, bis der Reiter <Group> erscheint. Diesen aktivieren.
- 5) Unter <GroupType> den Eintrag <SingleQuestGropu> auswählen. Es erscheint wie im Bild zu sehen der Eintrag für den Lord als Questgeber. darauf doppelklicken, ein grüner Haken vor dem Eintrag erscheint.



- 6) Die Reiterleiste wieder nach rechts scrollen bis der Reiter <P Properties> erscheint und diesen aktivieren. Der Bereich ist noch leer.
- 7) Rechtsklicken auf die eben erstellte neue Gruppe <StartQuests> und im Kontextmenü <NewAsset> wählen.
- 8) Im sich öffnenden Fenster <CreateQuest> oben im Feld <Name> geben Sie <StartHelperQuest> ein, im Listenfeld <Template> den Eintrag <Gold\_erreichen\_Quest> auswählen und das Fenster mit OK schliessen.

Im rechten Bereich von ToolOne steht nun der neue Quest unter <P Properties> mit seinen Inhalten. Sollten Sie das alles erfolgreich hinbekommen haben können jetzt die letzten Einstellungen folgen.

*Einstellungen der Questdaten:***<PreConditions>**

<MinPlayerLevel>	Peasant (!!!!)
<IslandCount>	0
<MaxCallCount>	1
<QuestInfoText>	0:INVALID (Das eingeben einer 0 ist ausreichend)
<UseDefaultMessages>	false
<ShowQuestInQuestLog>	false
<RewardMoney>	100.000 (oder was Sie möchten.....)
<RewardHonour>	5.000 (dito....)
<PlayerCounterToWin>	<1>

<Min> 100, in jedem Fall weniger als den unter <StartCredit> gesetzten Wert.

- 9) Die Zeile <RewardVariations> anwählen und auf den Schalter am Ende der Zeile klicken.
- 10) Im sich öffnenden Fenster <RewardVariations> auf den Plusbutton klicken.
- 11) Im rechten Bereich des Fensters auf den Schalter am Ende der Zeile <RewardChoices> klicken.
- 12) Im sich öffnenden Fenster <RewardChoices> auf den Plusbutton klicken.
- 13) Im rechten Bereich des Fensters auf den Schalter am Ende der Zeile <Pools> klicken.
- 14) Im sich öffnenden Fenster <Pools> auf den Plusbutton klicken.
- 15) Im rechten Bereich des Fensters die Zeile <RewardPool> anwählen und direkt die **PoolGUID** eingeben. Der dazugehörige Text wird automatisch gesetzt.
- 16) Alternativ kann man den Schalter am Ende der Zeile <RewardPool> wählen, es öffnet sich ein Fenster namens <QuestEditor> und man kann unter dem Inselweltnamen links das Item direkt auswählen.
- 17) Alle Fenster nacheinander mit dem OK Button schliessen.

Die Reaktionszeit von <ToolOne> bei den Auswahlen ist recht lahm. Also abwarten!

Fertig.

Es ist natürlich möglich das Item auch direkt im Fenster <RewardChoices> anzulegen. Die Erfahrung zeigt aber, dass diese <Items> nicht immer geliefert werden.

Da der Designer an diverse vordefinierte Quests gebunden ist muss er einen Quest suchen, der in jedem Falle beim Start der Karte OHNE Zeitangabe zu erfüllen ist. Dafür eignet sich der <Gold\_erreichen\_Quest> bestens. Der Quest soll erfüllt sein wenn der Spieler 100 Goldstücke hat. Was ja sofort nach Spielstart der Fall ist. Und da der Quest erfüllt ist wird die definierte Belohnung ausgegeben.

© citybuilders 1992 - 2025