

ToolOne - Spezielles (Classic und AddOn Version)

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines.....	3
<i>Neue Ware : Goldschmuck im Orient.....</i>	<i>4</i>
<i>Ware anlegen.....</i>	<i>4</i>
<i>Ressourcengebäude anlegen (Feingoldmine).....</i>	<i>4</i>
<i>Bearbeitungsgebäude anlegen (Feingoldschmelze).....</i>	<i>5</i>
<i>Herstellungsbäude anlegen (Goldschmiede).....</i>	<i>6</i>
<i>Weitere Einstellungen.....</i>	<i>6</i>
<i>Einfügen in das Baumenü.....</i>	<i>7</i>
<i>Quartz im Norden (Addon).....</i>	<i>8</i>
<i>„Neue“ Gebäude.....</i>	<i>9</i>
<i>Handelsflotten.....</i>	<i>11</i>
<i><FleetSize>.....</i>	<i>11</i>
<i><GoldAmountBuy>.....</i>	<i>12</i>
<i><TradeSlotCapacity>.....</i>	<i>12</i>
<i><TradeSlotCount>.....</i>	<i>12</i>
<i><MinTradeAmount>.....</i>	<i>12</i>
<i><BaseTradeAmount>.....</i>	<i>12</i>
<i>Eine Finanzverwaltung.....</i>	<i>13</i>
<i>GlobalUpgrade.....</i>	<i>13</i>
<i>AchievementDescription.....</i>	<i>13</i>
<i>Achievement.....</i>	<i>14</i>
<i>HonorTradeData.....</i>	<i>15</i>

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 <WorldEditors2> ist vorgesehen für den Singleplayer Szenarios.

Die beiden für das Spiel <Anno1404> zur Verfügung gestellten Programme <ToolOne> und <WorldEditor2> sind sowohl eigenständige Programme als auch Ergänzungen des jeweils anderen Tools.

<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.

Bei dieser Vorgehensweise kann dann jederzeit die Karte nachbearbeitet werden, ebenso die Einstellungen.

Die rdu. Datei findet sich im persönlichen Ordner unter Anno1404 bzw. Anno1404Venedig im <Scenarios> Ordner.

Die folgenden Beispiel sind kurz und knapp. Sie sollten wie bereits erwähnt das Original Manual der Hersteller zum <ToolOne> und unseren Text <T2 ToolOne Gebäude.pdf> bearbeitet haben. Wir werden hier nicht jeden Schritt im Detail ausführen.

Neue Ware : Goldschmuck im Orient

Das implementieren von neuen Produktionsketten und damit auch neuen Waren ist mit dem <ToolOne> durchaus realisierbar. Die mögliche Anzahl neuer Waren ist im Originalzustand des Spiels aber auf vier Warenelemente beschränkt, es lassen sich aber weitere „entwickeln. Als Bedürfniss für die Entwicklung der Zivilisationsstufen lassen sich die neuen Waren über das ToolOne NICHT verwenden, wohl aber zur Geldbeschaffung im Handel.

Die Entwickler haben die grundsätzliche Anzahl von Waren begrenzt. Die Warenliste taucht an verschiedenen Stellen des <ToolOne> auf und enthält 4 Einträge die keinen Zweck erfüllen und mit eine neuen Ware bestückt werden können :

- a.) *BuildingMaterialCount*
- b.) *FinalGoodsCount*
- c.) *Dummy*
- d.) *Water*

Letzteres ist zwar keine „neue Ware“, ist aber bekanntermaßen nicht in Verwendung als Ware, kann also auch genutzt werden.

Ware anlegen

1.) Texteditor unter "Ihr Kartennamen"/Texts/Assets ein NewAsset anlegen: Goldschmuck > OK

Neue GUID aufschreiben oder in die Zwischenablage kopieren

2.) Im Bereich Icon den Goldring wählen (*gui_icon_map_anno4_sorted.png* > unten links)

3.) AssetEditor : unter Balancing festlegen :

- a.) *ProductCategory* : *Dummy* = *OrientProperty*
- b.) *ProductIconGUID* : *Dummy* = 100000001 (Beispiel)
- c.) *Product Level* : *Ambassador*
- d.) *ProductPrices/BaseGoldPrice* : *Dummy* = 500 (oder mehr, oder weniger)
- e.) *WareHouseGoodsSetting/Faction/WareCategory* : hinzufügen : *Dummy*
- f.) *WareHouseGoodsSetting/Type4/WareCategory* : hinzufügen : *Dummy*
- g.) *Transporter/PickupPrio* : *Dummy* = 50

4.) AIProfile

- a.) Northburg, Al Zahir, Garibaldi und Hassan via PASTE in die Karte kopieren
- b.) bei allen dreien unter Trade/PreferredWares in der Liste *Dummy* hinzufügen

Ressourcengebäude anlegen (Feingoldmine)

1.) AssetEditor : *Player/Buildings/Production/Ressource/GoldMine* kopieren und mit PASTE in die eigene Karte einfügen, neue GUID aufschreiben

2.) Im Bereich Icon das Golderz Icon wählen (*gui_icon_map_anno4_sorted.png*)

3.) AssetEditor : für das Objekt festlegen :

- a.) GUID : Feingoldmine
- b.) Name : Feingoldmine
- c.) NeedsIntermediateLevel : IntermediatePearlNecklace
- d.) BuildLevel : Ambassador
- e.) StatisticCategories : Property

4.) Texteditor : unter Interface/CentrallInterface/Buildmenu Noblemen den Text <132506:Goldmine< kopieren und in die eigene Karte Texts/Assets/ mit PASTE einfügen.

- a.) Im rechten Bereich in TextView wechseln
 - 1.) "Goldmine" durch Feingoldmine ersetzen
 - 2.) [GUID Name] durch Feingoldmine ersetzen
 - 3.) "Produziert Golderz" durch "Produziert Golderz zur Schmuckherstellung"

5.) In den Bereich Icons wechseln und das Golderz Icon wählen
(gui_icon_map_anno4_sorted.png)

Bearbeitungsgebäude anlegen (Feingoldschmelze)

1.) AssetEditor : Player/Buildings/Production/Ressource/GoldOreSmelter kopieren und mit PASTE in die eigene Karte einfügen, neue GUID aufschreiben

2.) Im Bereich Icon das Goldbarren Icon wählen (gui_icon_map_anno4_sorted.png)

3.) AssetEditor : für das Objekt festlegen :

- a.) GUID : Feingoldschmelze
- b.) NeedsGUID : 60003 : Ambassador_Level3
- c.) NeedsIntermediateLevel : IntermediatePearlNecklace
- d.) BuildLevel : Ambassador
- e.) StatisticCategories : Property
- f.) ProductionTime : 00:00:30
- g.) RawMaterial1 : GoldOre
- h.) RawMaterial2 : Coal
- i.) Variations : data\graphics\buildings\native\south\orient_harbour_building\
s_orient_harbour_building02.cfg
- j.) Product : Gold(barren)

4.) Texteditor : unter Interface/CentrallInterface/Buildmenu Noblemen den Text <132507:Goldschmelze< kopieren und in die eigene Karte Texts/Assets/ mit PASTE einfügen.

- a.) Im rechten Bereich in TextView wechseln
 - 1.) "Goldschmelze" durch "Feingoldschmelze" ersetzen
 - 2.) [GUID Name] durch "Feingoldschmelze" ersetzen
 - 3.) "Benötigt Kohle und Golderz" durch "Benötigt Feingolderz und " ersetzen

4.) "Produziert Gold" durch "Produziert Feingoldbarren zur Schmuckherstellung" ersetzen

5.) Im Bereich Icon das Goldbarren Icon wählen (gui_icon_map_anno4_sorted.png)

Herstellungsgebäude anlegen (Goldschmiede)

1.) AssetEditor : Player/Buildings/Production/Ressource/Pearlworkshop kopieren und mit PASTE in die eigene Karte einfügen, neue GUID aufschreiben

2.) Im Bereich Icon den Goldring wählen (gui_icon_map_anno4_sorted.png >unten links)

3.) AssetEditor : für das Objekt festlegen :

a.) GUID : Goldschmiede

b.) NeedsGUID : 60003 : Ambassador_Level3

c.) NeedsIntermediateLevel : IntermediatePearlNecklace

d.) BuildLevel : Ambassador

e.) StatisticCategories : OrientProperty

r.) ProductionTime : 00:00:30

g.) RawMaterial1 : Gold(barren)

h.) RawMaterial2 : Coal

i.) Product : Dummy (entspricht dem oben angelegten Goldschmuck !)

4.) Texteditor : unter Interface/CentralInterface/Buildmenu Noblemen den Text <132507:Goldschmelze< kopieren und in die eigene Karte Texts/Assets/ mit PASTE einfügen.

a.) Im rechten Bereich in TextView wechseln

1.) "Goldschmelze" durch Feingoldschmelze ersetzen

2.) [GUID Name] durch Feingoldschmelze ersetzen

3.) [BUILDING_COSTS][CR] [CR]Benötigt Perlen.[CR]Produziert Perlenketten.
[CR]Stillt das Bedürfnis nach Besitz.

ersetzen durch

[BUILDING_COSTS][CR] [CR]Benötigt Feingoldbarren und Kohle.[CR]Produziert Goldschmuck.

5.) Im Bereich Icon den Goldring wählen (gui_icon_map_anno4_sorted.png >unten links)

Weitere Einstellungen

1.) für die "Feingoldmine"

a.) SuccessorsGUID : Feingoldschmelze

2.) für die "Feingoldschmelze"

a.) PredecessorGUID : Feingoldmine

b.) SuccessorsGUID : Goldschmiede

3.) für die "Goldschmiede" a.) PredecessorGUID : Feingoldschmelze

Einfügen in das Baumenü**Baumenü**

AssetEditor : Balancing in Menu/FactionBuildingConstructionSettings/4

a.) Hinzufügen : BuildingGUID : Feingoldmine

1.) BuildButtonToolTip : Feingoldmine (die Texte zur Beschreibung)

2.) VisibleFromIntermediateLevel : IntermediatePearlNicklace

b.) Hinzufügen : BuildingGUID : Feingoldschmelze

1.) BuildButtonToolTip : Feingoldschmelze (die Texte zur Beschreibung)

2.) VisibleFromIntermediateLevel : IntermediatePearlNicklace

c.) Hinzufügen : BuildingGUID : Goldschmiede

1.) : BuildButtonToolTip : Goldschmiede (die Texte zur Beschreibung)

2.) : VisibleFromIntermediateLevel : IntermediatePearlNicklace

Diese Einträge müssen auch in das Menu/BuildingConstructionSettings/Production1

Damit ist die Goldschmied im Orient ab dem Level für Perlenketten verfügbar (1040 Gesandte) und kann als ergiebige Handelsware genutzt werden. Die drei Haupthandelsflotten kaufen diese Waren gemäß den Einstellungen ein. Siehe dazu auch weiter unten <Handelsflotten>



Quartz im Norden (Addon)

Bis zum erscheinen des AddOn's war es nicht möglich, auf den nördlichen Inseln Quarz für die Herstellung von Glas und Brillen abzubauen.

In der Venedig Version findet sich nun – an versteckter Stelle – die entsprechende Steuerdatei, mit der man Quarz auch im Norden abbauen kann.

1.) AssetEditor : Player/Buildings/Production/Ressource/QuartzQuery kopieren und mit PASTE in die eigene Karte einfügen, neue GUID aufschreiben

2.) AssetEditor : für das Objekt festlegen :

- a.) GUID : Kristallsteinbruch
- b.) NeedsIntermediateLevel : IntermediateGlas
- c.) BuildLevel : Patrician
- d.) FarmFieldGUID : 40005002 : Resource_quartz_n

vorhandenen Eintrag markieren, die Zahl 40005002 direkt eingeben

3.) Texteditor : unter Interface/CentrallInterface/Buildmenu/Nomads&Ambassadors den Text <132006 : Quarzbruch> kopieren und in die eigene Karte Texts/Assets/ mit PASTE einfügen.

a.) Im rechten Bereich in TextView wechseln

1.) Quarzbruch durch nördl. Quarzbruch ersetzen

2.) [GUID Name] durch nördl. Quarzbruch ersetzen

3.) [BUILDING_COSTS][CR] [CR]Benötigt Quarzvorkommen in seiner Nähe.
[CR]Je Quarzvorkommen kann 1 Quarzbruch errichtet werden.[CR]Produziert Quarz.

ersetzen durch

[BUILDING_COSTS][CR] [CR]Benötigt Quarzvorkommen auf einer nördl. Insel.
[CR]Produziert Quarz

4.)Baumenü

AssetEditor : Balancing in Menu/BuildingConstructionSettings/Patrician

a.) Hinzufügen : BuildingGUID : nördl. Quarzbruch

b.) BuildButtonToolTip : nördl. Quarzbruch (die Texte zur Beschreibung)

c.) VisibleFromIntermediateLevel : IntermediateGlass

Dieser Einträge muss auch in das Menu/BuildingConstructionSettings/Production1

Hinweis : Der CSP nutzt dieses Gebäude auch – wenn auch selten.

„Neue“ Gebäude

Es besteht keine Möglichkeit mit <ToolOne> neue Gebäude zu implementieren, ganz abgesehen von der Tatsache das man dafür grafische Modelldateien benötigt.

Innerhalb der vorhandenen Dateien gibt es ein paar Bauwerke, die man als „neue“ Modelle für Produktionsgebäude verwenden kann. Je eine der folgenden Pfadangaben muss dazu in die Variationszeile des Gebäudes – siehe die Beispiel oben – anstelle des Originaleintrages gesetzt werden:

`data\graphics\buildings\native\south\orient_harbour_building\s_orient_harbour_building01.cfg`



`data\graphics\buildings\native\south\orient_harbour_building\s_orient_harbour_building02.cfg`



`data\graphics\buildings\native\south\orient_harbour_building\s_orient_harbour_building03.cfg`



*data\graphics\buildings\native\north\
occident_harbour_building01\
n_occident_harbour_building01.cfg*



*data\graphics\buildings\native\north\
occident_harbour_building02\
n_occident_harbour_building02.cfg*



*data\graphics\buildings\native\north\
corsair_harbour_building01\
n_corsair_harbour_building01.cfg*



*data\graphics\buildings\native\north\
corsair_harbour_building02\
n_corsair_harbour_building02.cfg*



Handelsflotten

Die Handelsflotten von Lord Northburgh, Großwesir Al-Zahir und im AddOn Giacomo Garibaldi können einen nicht unerheblichen Teil der Geldausstattung des Spielers liefern. Dummerweise kommt richtig Geld erst herein wenn man es meist nicht mehr braucht. Und zu Beginn des Spiels kommt der Einkauf auch nicht in Gang.

Eine Erweiterung (Achievement) der Anzahl der Handelsschiffe und die Aufstockung des Handelsvolumens muss man sich bekanntlich mit Ruhm erkaufen und muss auch noch die entsprechende Zivilisationsstufe besitzen. Und so richtig kommt trotzdem nichts rein.

Die Handelsflotten lassen sich jedoch im Balancing zumindest „anpassen“. Ziel : Zwar kauft man immer noch mehr Handelaktionen bei den Protagonisten ein, aber dann wird öfter gehandelt – also mehr Schiffe - bei größerem Warenwert.

Da die spielinternen Verfahren zur Auswahlberechnung nicht bekannt sind haben wir bis auf den Umsatzwert diese so belassen und bearbeiten nur die fixen Wertangaben.

Im Pfad Trade/MerchantFleetSettings/Occident/FleetLevel und den Schalter am Ende der Zeile erhält man die Daten für Lord Northburgh übersichtlich angezeigt.

Der Vorteil für CSP ist begrenzt, da diese selten lohnenswerte Mengen produzieren die man verkaufen könnte.

<FleetSize>

Die Anzahl der Schiffe die im Handelsverkehr der jeweiligen Stufe unterwegs sind. Diese Anzahl sollte man über alle Stufen um 2 erhöhen. Mehr ist kontraproduktiv weil sich früher oder später die Handelsschiffe je nach Kartenaufbau vor dem Kontor drängeln.

<GoldAmountBuy>

Dieser Wert wird von der KI maximal genutzt um einzukaufen. Die Brenzung dafür finden sich wiederum in der maximal für dieses Level festgelegten Menge der Güter und der Ladekapazität. Eine Wertverdoppelung ist hier ausreichend – ein explodierendes Spielportemonnaie macht die Computerspieler ärgerlich.

<TradeSlotCapacity>

Wieviel Tonnen Ware kann insgesamt gekauft werden. Setzen Sie hier überall 100 ein.

<TradeSlotCount>

Wieviel verschiedene Waren können gekauft werden. Setzen Sie hier überall 8, mehr geht nicht (Spielabsturz!)

<MinTradeAmount>

Die Mindesthandelsmenge setzen Sie überall auf 10. Soll heißen: insgesamt soll der Käufer mindestens 10t einer Ware erwerben.

<BaseTradeAmount>

Die Basishandelsmenge setzen Sie auf 30. Soll heißen: Wenn genug angeboten wird erwirbt der Käufer mindestens 30 Tonnen Waren insgesamt.

Im Pfad Trade/MerchantFleetSettings/Occident/TradeEmphasisBuy finden Sie die lange Warenliste.

Hier gilt:

Waren die auf den Wert 100 gesetzt sind werden gekauft.

Waren die auf den Wert -100 gesetzt sind werden nicht gekauft.

Waren die auf einen Wert dazwischen gesetzt sind werden je nach Höhe des Wertes auf einer Skala von -100 bis 100 gekauft.

Diese Einstellungen sollte man natürlich der eigenen Spielweise anpassen. So kauft der Okzident normalerweise keine Fische, der Orient keinen Most. Im ersten Level hat man aber zumeist kaum etwas anderes zu verkaufen. Also sollte man hier bei beiden Waren im Orient und im Okzident eine 100 setzen.

Dies Prinzip ist durchgängig. Bestens zu betrachten bei Venedig, hier wird alles gekauft was zu haben ist, verschieden gewichtet, aber letztlich alles. Dies kann man theoretisch auch für die anderen Zivilisationen machen.

Letztendlich muss man für die eigene Karte und Produktion die optimalen Einstellungen selbst ausknobeln.

Eine Finanzverwaltung

Die Erweiterungen (Achievements) des Spiels werden bekanntlich von den 4 Hauptprotagonisten -Northburgh,Al Zahir,Gariabaldi, Ben Sahid - des Spiels gegen Ruhm freigegeben : Diplomatische Hilfen, größere Ladekammern, erweiterte Handelsflotten etc. In diesem Kontext kann eine weitere Möglichkeit Geld einzusammeln eingebaut werden über die Anpassung der Steuersätze OHNE das die Einwohner sauer werden. Allerdings muss man im Kauf nehmen das dafür ein anderes Achievement entfernt werden muss. Zunächst sind die GlobalUpgrades zu erzeugen, was funktionell wie Items geschieht. Diese GlobalUpgrades können aber NICHT als Items verwendet werden.

GlobalUpgrade

- 1.) FeatureEditor : Kartename anwählen / NewAsset anwählen
- 2.) im Fenster CreateFeature als Name <Kaiserliche Finanzverwaltung 1> eingeben
- 3.) im linken Listenfeld auswählen GlobalUpgrade/GlobalGlobalUpgrade
- 4.) im rechten Feld auswählen GlobalUpgrades(Economy)/TaxUpgradePercent

5.) in der Liste jeweils setzen bei allen 6 Bevölkerungsgruppen, also: Nomad, Ambassador, Peasant, Citizen, Patrician und Nobleman : **+25%** - (also eine 25 mit Vorzeichen und Prozentzeichen!)

6.) das Fenster mit OK schließen.

7.) über den Reiter Icons die `gui_item_map_1_anno4` wählen und ein Icon der kleineren Typen auswählen. (passt sonst nicht in die Anzeige auf den Bildschirm)

Auf die gleiche Weise benötigen Sie jetzt noch 2 weitere `GlobalGlobalUpgrades`, wobei Sie das eben angelegte kopieren können. Denken Sie Sie jedoch an die entsprechende Umbenennung : Kaiserliche Finanzverwaltung 2/Kaiserliche Finanzverwaltung 2. Das jeweilige Icon sollten Sie so lassen.

Wir haben hier im Beispiel schlicht eine durchgängige Erhöhung um 25% Prozent gesetzt. Eine feinerer Abstufung ist kaum notwendig.

AchievementDescription

Anschließend sind die Erklärungstexte zu erzeugen.

1.) im Mode `TextEditor`: Kartename anwählen, `Texts/Assets` markieren, dann `<NewAsset>`

2.) im Fenster `CreateText` eingeben ganz oben : `<Kaiserliche Finanzverwaltung 1>`

3.) im linken Listefeld auswählen : `AssetText`

4.) Mit OK das Fenster schließen

5.) den eben erzeugten Eintrag anwählen

6.) im rechten Feld auf den Reiter `TextView` wechsel

7.) im Feld `Text` – dort steht jetzt `<Kaiserliche Finanzverwaltung>` - eingeben:

`<Ihnen wird eine kaiserliche Finanzverwaltung zur Verfügung gestellt, die die steuerlichen Abgaben der Bewohner neu bearbeitet und Haus- und Grundsteuern in die Berechnung einbezieht>`

8.) In den Bereich `Icons` wechseln und wieder die Schatzkiste wählen.

Auf die gleiche Weise benötigen Sie jetzt noch 2 weitere `AchievementDescriptions`, wobei Sie das eben angelegte kopieren können. Der Name muss dann in der Kopie angepasst werden ebenso wie bei den `GlobalGlobalUpgrades`, und natürlich der Text. Beispiel:

(für die Kaiserliche Finanzverwaltung 2):

`<Die erste Erweiterung der Aufgaben der kaiserlichen Finanzverwaltung wird durch die Erhebung einer Lohnsteuer und einer Handelssteuer gekennzeichnet.>`

(für die Kaiserliche Finanzverwaltung 3):

`<Die zweite Erweiterung der Aufgaben der kaiserlichen Finanzverwaltung wird durch die Erhebung einer Importsteuer und einer Luxussteuer gekennzeichnet.>`

Die Icons bleiben ebenso wie oben unverändert.

Achievement

Nun müssen die Achievements erzeugt werden.

- 1.) im AssetEditor : Kartennamen auswählen / NewAsset wählen
- 2.) im Fenster CreateAsset als Name <Kaiserliche Finanzverwaltung> eingeben
- 3.) im linken Listenfeld auswählen Mics/Achievement
- 4.) im rechten Feld

AchievementDescription: über den Schalter am Ende der Zeile aus der Liste die unter Texts/Asset angelegte Beschreibung <Kaiserliche Finanzverwaltung 1> auswählen

HonorCost : 100

NeedIntermediateLevel : IntermediateCitizenLevel

PassiveUpgrade/Upgrade : mit dem Schalter am Ende der Zeile aus der Liste die <Kaiserliche Finanzverwaltung 1> auswählen.

Auch hier brauchen Sie insgesamt 3 Einträge, auch hier können Sie kopieren. Natürlich müssen Sie hier die beiden Elemente NeedsIntermediateLevel und PassiveUpgrade anpassen, NICHT jedoch die GUID: das ist eine Spielüberschrift und bleibt immer gleich.

(Kaiserliche Finanzverwaltung 2)

HonorCost : 150

NeedIntermediateLevel : IntermediatePatricianLevel

PassiveUpgrade/Upgrade : mit dem Schalter am Ende der Zeile aus der Liste die <Kaiserliche Finanzverwaltung 2> auswählen.

(Kaiserliche Finanzverwaltung 3)

HonorCost : 200

NeedIntermediateLevel : IntermediateNoblemenLevel

PassiveUpgrade/Upgrade : mit dem Schalter am Ende der Zeile aus der Liste die <Kaiserliche Finanzverwaltung 3> auswählen.

Abschließend müssen die erzeugten 3 Achievements noch verbunden werden:

Im Achievement <Kaiserliche Finanzverwaltung 1>

Upgradeable/UpgradeGUID : über sen Schalter am Ende der Zeile aus der Liste die <Kaiserliche Finanzverwaltung 2> auswählen

Im Achievement <Kaiserliche Finanzverwaltung 2>

UpgradeAble/UpgradeGUID : über sen Schalter am Ende der Zeile aus der Liste die <Kaiserliche Finanzverwaltung 3> auswählen

HonorTradeData

Jetzt muss das Achievement noch einem Protagonisten zugeteilt werden. In diesem Fall wählen wir Lord Northburgh:

1.) über das Menü in die AIProfile wechseln

(natürlich müssen Sie das Profil des Lords schon in Ihre Karte einkopiert haben! – siehe oben im Text)

2.) den Kartennamen auswählen, den Lord auswählen

3.) im rechten Feld unter HonorTradeData/FeatureLevel/1/Features/1/Achievement

den Schalter am Ende der Zeile wählen und aus der Liste den Eintrag

<Kaiserliche Finanzverwaltung 1> unter Ihrem Kartennamen wählen.

Damit sind die Achiements zugeordnet.

Der CSP nutzt diese Möglichkeit zur Finanzierung nicht. Für ihn gelten die standardisierten Achievements. Im übrigen sind die Finanzaktionen der CSP in den AIProfilen eingeschränkt. Selbst wenn Sie viel Geld haben wird dies nicht genutzt.

Da geht noch was

Das wäre es momentan gewesen an etwas weitergehenden Tipps und Hinweisen. Es ist noch einiges möglich. Insbesondere stellt sich die Frage: kann man ohne packen/entpacken der RDA Dateien neue Elemente wie andere Icons oder „tatsächlich“ neue Gebäude verwenden?

Eine weitere sehr interessante Sache: Quests. Dazu muss man aber einiges auf dem Zettel haben und da gilt es noch das eine oder andere zu erforschen.

© citybuilders 2019

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.