

Anno 1800 Mod Manager

Der Anno 1800 Mod Manager ermöglicht die menügeführte Verwaltung des Modifikationsordners und die Erstellung oder Bearbeitung der JSON Informationsdatei.



Nach dem Start des Programms werden auf der rechten Seite die im <Mods> Verzeichnis des Spiels vorhandenen Modifikationen angezeigt. Ein Doppelklick auf einen Eintrag aktiviert bzw. deaktiviert die Modifikation, erkennbar an den roten (deaktiviert) und grünen (aktiviert) Punkten.

Auf der linken Seite befinden sich die Angaben zur Modifikation die in der sog. ‚modinfo.json‘ enthalten sind.

Enthält das Modifikationsverzeichnis eine XML wird diese auf Ihre Syntax geprüft und im Falle eines Fehlers wird darauf hingewiesen. Das Gleiche gilt für die JSON Datei. Fehlt eine JSON Datei ganz wird eine leere erzeugt.

Die Struktur der JSON entspricht der auf GitHub unter

<https://github.com/anno-mods/Modinfo/blob/master/modinfo.json>

veröffentlichten Liste. Wir haben die Struktur insoweit gekürzt als das wir unserer Meinung nach nicht relevante Sprachen ausgelassen haben.

Mittels der Auswahllisten im oberen Bereich kann die Sprache der Programmbezeichnungen geändert werden bzw. die Auswahl, in welcher Sprache die Informationen eingegeben werden sollen

Die Option ‚Mod Icon‘ gibt die Möglichkeit eine Grafik für die Modifikation einzustellen. Dies muss eine PNG Grafik Datei der Größe 128 x 128 Pixel sein.

Der Schalter ‚XML/JSON‘ öffnet ein neues Fenster und zeigt die Texte der XML und der JSON Datei an. Mit der Suchoption kann ein Wert in allen XML-Dateien der Modifikationen gesucht werden. Ein Wert kann direkt eingegeben oder mittels Markierung/Doppelklick übertragen werden.

Neue oder heruntergeladene Modifikationen können über ‚Modifikation importieren‘ entweder im ZIP Format oder als entpacktes Verzeichnis in den Modifikationsordner des Spiels kopiert werden.

Die Löschung von Modifikationen ist immer eine Frage auch der spielerischen Zusammenhänge mit anderen Modifikationen. Für unsere Editoren haben wir entsprechende Warnungen angelegt.

Während des laufenden Spiels ist das Hinzufügen und Löschen von Modifikationen nicht möglich.

Hinweis :

Dieses Programm prüft die Modifikationen auf funktionale und syntaktische Korrektheit, nicht, ob die Modifikation durch den erforderlichen ModLoader überhaupt verarbeitet wird oder ob die vorgesehenen Effekte der Modifikation im Spiel auch erreicht werden. Modifikationen die nicht den funktionalen oder/und syntaktischen Erfordernissen entsprechen werden gekennzeichnet.

Die Übersetzungen im Programm und diese Texte hier sind teilweise maschinell erzeugt worden. Wir bitten um Entschuldigung.



© citybuilders.de - März 2022

Dieser Text sowie das beschriebene Programm >Anno 1800 Mod Manager< ist kein vom Hersteller des Spiels <Anno 1800> autorisiertes Hilfsmittel, Zusatz- oder Erweiterungsprogramm für das Spiel <Anno 1800>. Das Programm wurde als Fanprojekt ohne Unterstützung oder Wissen des Spielherstellers erstellt. 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.



English:

The Anno 1800 Mod Manager enables the menu-guided management of the modification folder and the creation or editing of the JSON information file.

After starting the programme, the modifications available in the <Mods> directory of the game are displayed on the right-hand side. Double-clicking on an entry activates or deactivates the modification, recognisable by the red (deactivated) and green (activated) dots.

On the left side are the details of the modification contained in the so-called 'modinfo.json'.

If the modification directory contains an XML, it will be checked for its syntax and in case of an error it will be pointed out. The same applies to the JSON file. If a JSON file is missing, an empty one is created.

The structure of the JSON corresponds to that on GitHub at

<https://github.com/anno-mods/Modinfo/blob/master/modinfo.json>

published on GitHub. We have shortened the structure to the extent that we have omitted languages that are not relevant in our opinion.

By means of the selection lists in the upper area, the language of the programme labels can be changed or the selection in which language the information is to be entered can be made.

The option 'Mod Icon' gives the possibility to set a graphic for the modification. This must be a PNG graphic file of 128 x 128 pixels.

The button 'XML/JSON' opens a new window and displays the texts of the XML and the JSON file. With the search option a value can be searched in all XML files of the modifications. A value can be entered directly or transferred by marking/double-clicking.

New or downloaded modifications can be copied via 'Import modification' either in ZIP format or as an unpacked directory into the modification folder of the game.

The deletion of modifications is always a question of the game's connection with other modifications. We have created corresponding warnings for our editors.

It is not possible to add or delete modifications while the game is running.

Note :

This programme checks the modifications for functional and syntactical correctness, not whether the modification is processed by the required ModLoader at all or whether the intended effects of the modification are also achieved in the game. Modifications that do not meet the functional and/or syntactical requirements are marked.

The translations in the programme and the texts presented here are partly machine-generated.

We apologise for this.



© citybuilders.de - May 2022

This text as well as the described programme >Anno 1800 Mod Manager< is not an aid, add-on or extension programme for the game <Anno 1800> authorised by the manufacturer of the game <Anno 1800>. The programme was created as a fan project without the support or knowledge of the game manufacturer. The information and working instructions are given without guarantee for correctness, completeness or functionality and are only suggestions that we have worked out to the best of our knowledge. No liability whatsoever is accepted for any damage resulting from the use of the information given here. All brand names or brand references mentioned are the property of the respective brand owners.



Français

Anno 1800 Mod Manager permet la gestion par menu du dossier des modifications et la création ou l'édition du fichier d'information JSON.

Après le démarrage du programme, les modifications présentes dans le répertoire <Mods> du jeu sont affichées sur le côté droit. Un double-clic sur une entrée active ou désactive la modification, reconnaissable aux points rouges (désactivée) et verts (activée).

Sur le côté gauche se trouvent les informations sur la modification, contenues dans le fichier 'modinfo.json'.

Si le répertoire de modification contient un XML, sa syntaxe est vérifiée et, en cas d'erreur, elle est signalée. Il en va de même pour le fichier JSON. S'il manque un fichier JSON, un fichier vide est créé.

La structure du JSON correspond à celle disponible sur GitHub sous

<https://github.com/anno-mods/Modinfo/blob/master/modinfo.json>

publiée dans la liste. Nous avons raccourci la structure dans la mesure où nous avons omis des langues qui ne nous semblaient pas pertinentes.

Les listes de sélection dans la partie supérieure permettent de modifier la langue des étiquettes de programme ou de choisir la langue dans laquelle les informations doivent être saisies.

L'option 'Mod Icon' donne la possibilité de définir un graphique pour la modification. Il doit s'agir d'un fichier graphique PNG de 128 x 128 pixels.

Le bouton 'XML/JSON' ouvre une nouvelle fenêtre et affiche les textes du fichier XML et du fichier JSON. L'option de recherche permet de rechercher une valeur dans tous les fichiers XML des modifications. Une valeur peut être saisie directement ou transmise par marquage/double clic.

Les nouvelles modifications ou les modifications téléchargées peuvent être copiées dans le dossier des modifications du jeu via "Importer les modifications", soit au format ZIP, soit sous forme de répertoire décompressé.

La suppression de modifications est toujours une question d'interactions avec d'autres modifications. Nous avons créé des avertissements correspondants pour nos éditeurs.

Il n'est pas possible d'ajouter ou de supprimer des modifications pendant le jeu.

Remarque :

Ce programme vérifie si les modifications sont correctes sur le plan fonctionnel et syntaxique, et non si la modification est traitée par le ModLoader nécessaire ou si les effets prévus de la modification sont atteints dans le jeu. Les modifications qui ne correspondent pas aux exigences fonctionnelles et/ou syntaxiques sont signalées.

Les traductions du programme et les textes présentés ici sont en partie dactylographiés générés par la machine.

Nous nous en excusons.



© citybuilders.de – Mars 2022

Ce texte ainsi que le programme >Anno 1800 Mod Manager< décrit n'est pas une aide, un programme supplémentaire ou une extension pour le jeu <Anno 1800> autorisé par le fabricant du jeu <Anno 1800>. Le programme a été créé en tant que projet de fan sans le soutien ou la connaissance du fabricant du jeu. Les indications et les instructions de travail sont données sans garantie d'exactitude, d'exhaustivité ou de fonctionnement et ne constituent que des propositions que nous avons élaborées au mieux de nos connaissances. Nous déclinons toute responsabilité pour tout dommage résultant de l'utilisation des informations fournies ici. Tous les noms de marque ou références de marque mentionnés sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.



Italiano

Il Mod Manager di Anno 1800 permette la gestione guidata da menu della cartella delle modifiche e la creazione o la modifica del file di informazioni JSON.

Dopo aver avviato il programma, le modifiche disponibili nella directory <Mods> del gioco vengono visualizzate sul lato destro. Il doppio clic su una voce attiva o disattiva la modifica, riconoscibile dai punti rosso (disattivato) e verde (attivato). Sul lato sinistro ci sono i dettagli della modifica contenuti nel cosiddetto 'modinfo.json'.

Se la directory di modifica contiene un XML, viene controllata la sua sintassi e in caso di errore viene segnalato. Lo stesso vale per il file JSON. Se manca un file JSON, ne viene creato uno vuoto.

La struttura del JSON corrisponde a quella su GitHub a

<https://github.com/anno-mods/Modinfo/blob/master/modinfo.json>

pubblicato su GitHub. Abbiamo abbreviato la struttura nella misura in cui abbiamo ommesso le lingue che non sono rilevanti secondo noi.

Tramite le liste di selezione nell'area superiore, si può cambiare la lingua delle etichette dei programmi o scegliere in quale lingua inserire le informazioni.

L'opzione 'Mod Icon' dà la possibilità di impostare una grafica per la modifica. Questo deve essere un file grafico PNG di 128 x 128 pixel.

Il pulsante 'XML/JSON' apre una nuova finestra e visualizza i testi del file XML e JSON. Con l'opzione di ricerca un valore può essere cercato in tutti i file XML delle modifiche. Un valore può essere inserito direttamente o trasferito tramite marcatura/doppio clic.

Le modifiche nuove o scaricate possono essere copiate tramite "Import modification" in formato ZIP o come directory scompattata nella cartella delle modifiche del gioco.

La cancellazione di modifiche è sempre una questione di connessione del gioco con altre modifiche. Abbiamo creato degli avvertimenti corrispondenti per i nostri redattori.

Non è possibile aggiungere o cancellare modifiche mentre il gioco è in corso.

Nota:

Questo programma controlla le modifiche per la correttezza funzionale e sintattica, non se la modifica è processata dal ModLoader richiesto o se gli effetti desiderati della modifica sono raggiunti anche nel gioco. Le modifiche che non soddisfano i requisiti funzionali e/o sintattici sono contrassegnate.

Le traduzioni del programma e i testi qui presentati sono in parte generati dalla macchina.
Ci scusiamo per questo.



© citybuilders.de – Marzo 2022

Questo testo così come il programma descritto >Anno 1800 Mod Manager< non è un aiuto, un add-on o un programma di estensione per il gioco <Anno 1800> autorizzato dal produttore del gioco <Anno 1800>. Il programma è stato creato come progetto di un fan senza il supporto o la conoscenza del produttore del gioco. Le informazioni e le istruzioni di lavoro sono date senza garanzia di correttezza, completezza o funzionalità e sono solo suggerimenti che abbiamo elaborato al meglio delle nostre conoscenze. Non si accetta alcuna responsabilità per qualsiasi danno derivante dall'uso delle informazioni qui fornite. Tutti i nomi dei marchi o i riferimenti ai marchi citati sono di proprietà dei rispettivi proprietari dei marchi.



Polski

Program Anno 1800 Mod Manager umożliwia zarządzanie folderem modyfikacji z poziomu menu oraz tworzenie lub edycję pliku informacyjnego JSON.

Po uruchomieniu programu, po prawej stronie wyświetlane są modyfikacje dostępne w katalogu <Mods> gry. Dwukrotne kliknięcie na wpisie aktywuje lub dezaktywuje modyfikację, co można rozpoznać po czerwonych (dezaktywacja) i zielonych (aktywacja) kropkach.

Po lewej stronie znajdują się szczegóły modyfikacji zawarte w tzw. pliku "modinfo.json".

Jeśli w katalogu modyfikacji znajduje się plik XML, sprawdzana jest jego składnia, a w przypadku wystąpienia błędu - wskazywany jest on. To samo dotyczy pliku JSON. Jeśli brakuje pliku JSON, tworzony jest pusty plik.

Struktura JSON odpowiada tej, którą można znaleźć w serwisie GitHub pod adresem

<https://github.com/anno-mods/Modinfo/blob/master/modinfo.json>

opublikowane w serwisie GitHub. Skróciliśmy strukturę w takim stopniu, że pominieliśmy języki, które naszym zdaniem nie są istotne.

Za pomocą list wyboru w górnym obszarze można zmienić język etykiet programów lub wybrać język, w którym mają być wprowadzane informacje.

Opcja "Ikona modyfikacji" umożliwia ustawienie grafiki dla modyfikacji. Musi to być plik graficzny PNG o rozmiarach 128 x 128 pikseli.

Przycisk "XML/JSON" otwiera nowe okno i wyświetla teksty pliku XML i JSON. Za pomocą opcji wyszukiwania można wyszukiwać wartości we wszystkich plikach XML modyfikacji. Wartość można wprowadzić bezpośrednio lub przenieść przez zaznaczenie/podwójne kliknięcie.

Nowe lub pobrane modyfikacje można skopiować za pomocą opcji "Importuj modyfikację" w formacie ZIP lub w postaci rozpakowanego katalogu do folderu modyfikacji w grze.

Usunięcie modyfikacji jest zawsze kwestią połączenia gry z innymi modyfikacjami. Stworzyliśmy odpowiednie ostrzeżenia dla naszych redaktorów.

Nie jest możliwe dodawanie ani usuwanie modyfikacji w trakcie gry.

Uwaga :

Program ten sprawdza modyfikacje pod kątem poprawności funkcjonalnej i składniowej, a nie tego, czy dana modyfikacja jest w ogóle przetwarzana przez wymagany ModLoader lub czy zamierzone efekty modyfikacji są osiągnięte także w grze. Modyfikacje, które nie spełniają wymagań funkcjonalnych i/lub składniowych, są oznaczane.

Tłumaczenia w programie oraz prezentowane tu teksty są częściowo generowane maszynowo.

Przepraszamy za to.



© citybuilders.de – Marzec 2022

Niniejszy tekst, jak również opisany program >Anno 1800 Mod Manager< nie jest programem pomocniczym, dodatkiem lub rozszerzeniem do gry <Anno 1800> autoryzowanym przez producenta gry <Anno 1800>. Program został stworzony jako projekt fanowski bez wsparcia i wiedzy producenta gry. Informacje i instrukcje robocze nie stanowią gwarancji poprawności, kompletności ani funkcjonalności i są jedynie sugestiami, które zostały opracowane zgodnie z naszą najlepszą wiedzą. Nie ponosimy żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody powstałe w wyniku wykorzystania podanych tu informacji. Wszystkie wymienione nazwy marek lub odniesienia do marek są własnością odpowiednich właścicieli marek.



Русский

Anno 1800 Mod Manager позволяет управлять папкой модификаций с помощью меню, а также создавать или редактировать информационный файл JSON.

После запуска программы в правой части отображаются модификации, доступные в директории <Mods> игры. Двойной щелчок на записи активирует или деактивирует модификацию, что можно узнать по красным (деактивировано) и зеленым (активировано) точкам.

С левой стороны находятся детали модификации, содержащиеся в так называемом 'modinfo.json'.

Если каталог модификации содержит XML, он будет проверен на синтаксис, и в случае ошибки будет указано на нее. То же самое относится и к файлу JSON. Если файл JSON отсутствует, создается пустой файл.

Структура JSON соответствует структуре на GitHub по адресу

<https://github.com/anno-mods/Modinfo/blob/master/modinfo.json>

опубликовано на GitHub. Мы сократили структуру до такой степени, что опустили языки, которые, по нашему мнению, не имеют отношения к делу.

С помощью списков выбора в верхней области можно изменить язык надписей программ или выбрать язык, на котором будет вводиться информация.

Опция 'Mod Icon' дает возможность установить графику для модификации. Это должен быть графический файл PNG размером 128 x 128 пикселей.

Кнопка 'XML/JSON' открывает новое окно и отображает тексты XML и JSON файла. С помощью опции поиска значение может быть найдено во всех XML-файлах модификаций. Значение можно ввести непосредственно или перенести с помощью пометки/двойного щелчка.

Новые или загруженные модификации могут быть скопированы через 'Импорт модификации' либо в формате ZIP, либо в виде распакованного каталога в папку модификаций игры.

Удаление модификаций - это всегда вопрос связи игры с другими модификациями. Мы создали соответствующие предупреждения для наших редакторов.

Невозможно добавлять или удалять модификации во время работы игры.

Примечание

Эта программа проверяет модификации на функциональную и синтаксическую корректность, а не на то, обрабатывается ли модификация требуемым ModLoader'ом вообще или достигаются ли намеченные эффекты модификации в игре. Модификации, которые не соответствуют функциональным и/или синтаксическим требованиям, помечаются.

Переводы в программе и представленные здесь тексты частично выполнены машинным способом. машинным способом.

Мы приносим свои извинения за это.



© citybuilders.de – Март 2022

Данный текст, а также описанная программа <Anno 1800 Mod Manager> не является пособием, дополнением или расширением для игры <Anno 1800>, авторизованным производителем игры <Anno 1800>. Программа была создана как фанатский проект без поддержки или ведома производителя игры. Информация и рабочие инструкции предоставляются без гарантии правильности, полноты и функциональности и являются лишь предложениями, которые мы проработали в меру наших знаний. Мы не несем никакой ответственности за любой ущерб, возникший в результате использования приведенной здесь информации. Все упомянутые названия или ссылки на бренды принадлежат соответствующим владельцам брендов.



Čeština

Správce modifikací Anno 1800 Mod Manager umožňuje správu složky modifikací pomocí nabídky a vytváření nebo úpravu informačního souboru JSON.

Po spuštění programu se na pravé straně zobrazí modifikace dostupné v adresáři <Mods> hry. Dvojklikem na položku aktivujete nebo deaktivujete úpravu, což poznáte podle červených (deaktivováno) azelených (aktivováno) teček.

Na levé straně jsou podrobnosti o úpravě obsažené v takzvaném souboru 'modinfo.json'.

Pokud modifikační adresář obsahuje XML, bude zkontrolována jeho syntaxe a v případě chyby bude na ni upozorněno. Totéž platí pro soubor JSON. Pokud soubor JSON chybí, vytvoří se prázdný soubor.

Struktura JSON odpovídá struktuře na GitHubu na adrese

<https://github.com/anno-mods/Modinfo/blob/master/modinfo.json>

zveřejněné na GitHubu. Strukturu jsme zkrátili do té míry, že jsme vynechali jazyky, které podle našeho názoru nejsou relevantní.

Pomocí výběrových seznamů v horní části lze změnit jazyk popisků programů nebo zvolit, v jakém jazyce se mají informace zadávat.

Volba "Mod Icon" umožňuje nastavit grafické znázornění úpravy. Musí se jednat o grafický soubor PNG o velikosti 128 x 128 pixelů.

Tlačítko "XML/JSON" otevře nové okno a zobrazí texty souborů XML a JSON. Pomocí možnosti vyhledávání lze hodnotu vyhledat ve všech souborech XML modifikací. Hodnotu lze zadat přímo nebo ji přenést označením/dvojklikem.

Nové nebo stažené modifikace lze zkopírovat pomocí "Importovat modifikaci" buď ve formátu ZIP, nebo jako rozbalený adresář do složky modifikací ve hře.

Odstranění modifikací je vždy otázkou spojení hry s jinými modifikacemi. Vytvořili jsme odpovídající upozornění pro naše redaktory.

Za běhu hry není možné přidávat ani odstraňovat modifikace.

Poznámka :

Tento program kontroluje funkční a syntaktickou správnost modifikací, nikoli to, zda je modifikace vůbec zpracována požadovaným ModLoaderem nebo zda je zamýšlených účinků modifikace dosaženo i ve hře. Úpravy, které nesplňují funkční a/nebo syntaktické požadavky, jsou označeny.

Překlady v programu a texty zde uvedené jsou částečně strojově generované.

Za to se omlouváme.



© citybuilders.de – Březen 2022

Tento text, stejně jako popsany program >Anno 1800 Mod Manager<, není pomůckou, doplňkem ani rozšiřujícím programem pro hru <Anno 1800> autorizovaným výrobcem hry <Anno 1800>. Program vznikl jako fanouškovský projekt bez podpory nebo vědomí výrobce hry. Informace a pracovní pokyny jsou uvedeny bez záruky správnosti, úplnosti a funkčnosti a představují pouze návrhy, které jsme vypracovali podle našeho nejlepšího vědomí. Za škody vzniklé v důsledku použití zde uvedených informací neneseme žádnou odpovědnost. Všechny uvedené názvy značek nebo odkazy na značky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků značek.