

Anno 1800 Ship Editor

Lesen bitte!

Der Ship Editor ermöglicht die menügeführte Erstellung von neuen Schiffen, basierend auf den vorhandenen Originalschiffen des Spiels. Insgesamt 18 Schiffe können in extra eingefügten Werften gebaut werden – Alte Welt, Neue Welt und im Land der Löwen.

Wir haben das Programm in der ersten Version vor rund 25 Monaten erstellt. Hauptgrund: Diese elendige Warterei bis die verdammten Eimer selbst kurze Strecken zurücklegten. Und die mickerige Ladekapazität! Und die lachhaften Kriegsschiffe! Jede Menge Baumaterial und dann bei fünf Treffern absaufen.

Hinweise

Dieses Programm ist zwar ausgelegt auf den Besitz aller DLC's, die für das Spiel verfügbar sind. Wer diese nicht oder nur teilweise besitzt kann unter Umständen nicht alle angezeigten Schiffe verwenden respektive bestimmte Einstellungsoptionen im Spiel nicht nutzen. Diesen Umstand konnten wir aber nicht testen.

Das Programm

Citybuilders : <https://www.citybuilders.de/download/anno1800/Anno1800ShipEdit.zip>

Als Verbindungsprogramme zum Spiel ist folgendes Programm erforderlich:

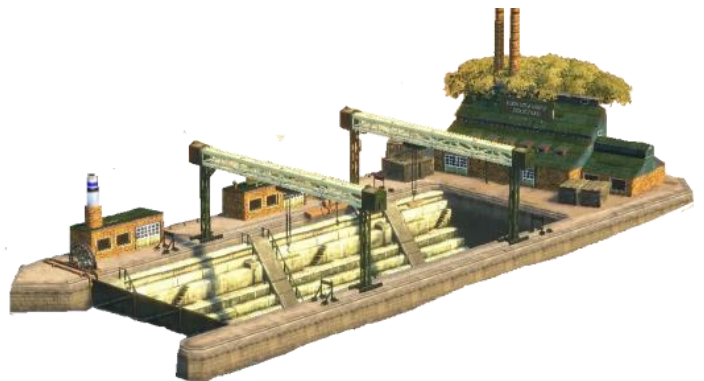
Git Hub : <https://github.com/xforce/anno1800-mod-loader/releases Version 0.8.6>

Bei den Beschreibungen hier und im Programm gehen wir natürlich davon aus, dass der Anwender das Spiel und die Funktionen und Optionen von Items im Wesentlichen kennt.

Wie bei allen Modifikationen dürfen Sie folgendes nicht tun: nach dem Start eines neuen Spiels diese Modifikation löschen. Das hält das beste Schiff nicht aus. Und vor allem: es ist natürlich aus dem Spiel verschwunden. Änderungen aber können Sie natürlich zwischen den Spielsitzungen vornehmen.

Ähnlich verhält es sich mit den Schiffswerften. Haben Sie diese in Nutzung und löschen die Modifikation direkt aus dem Modifikationsordner ist das Bauwerk weg. Die in der Werft gebauten Schiffe bleiben erhalten, aber auch die Möglichkeit die Selbstgemachten Schiffe zu bauen ist weg. Wenn Sie die Werften nicht mehr brauchen: erst das Bauwerk im Spiel löschen, dann die Modifikation.

Im Gegensatz zu anderen Editoren haben wir viel Zeit darauf verwendet Einstellungen zu vereinfachen bzw. zu begrenzen. Wer die diversen Einstellungen eines Schiffes nicht versteht kann viel falsch machen. Nicht jeder weiß was <WindSlowdownEffectOnTurningSpeed> bedeutet.



Beschreibung

Das Programm ermöglicht die menügeführte Bearbeitung der im Spiel vorhandenen Schiffe. Ausgenommen sind die Schiffe, die nicht über erforderliche Animationen verfügen, zum Beispiel Touristenschiffe. Schiffe aus anderen Modifikationen sind NICHT enthalten. Strukturell ähnelt das Programm unseren anderen Editoren für Anno 1800. Einige Darstellungselemente des Spiels haben wir zum „wiedererkennen“ dem Original nachempfunden.

Der Editor startet mit diesem Bildschirm.



Ganz links werden die verschiedenen Schiffstypen angezeigt. Direkt daneben dann die Schiffe, die zu dieser Gruppe gehören. Im mittleren Bereich werden Statusinformationen des gewählten Schiffes angezeigt. Rechts daneben werden die Schiffsdaten ausgegeben, sortiert nach den Hauptbereichen. Ganz rechts dann die Funktionsschalter.

Verfahren

Die Originalschiffe des Spiels können nicht verändert werden. Wählen Sie aus den vorhandenen Schiffsvorlagen das Schiff das Sie anpassen wollen aus, erstellen dann mit dem Button <Neues Schiff erstellen> eine Schiffskopie.

Diese Kopie passen Sie mit den Elementen rechts daneben an. Dann speichern Sie das Schiff und aktivieren es – in diesem Moment wird die Modifikation erzeugt.

Über den Schalter Werftzuweisung fügen Sie das neue Schiff – und jedes dass Sie dort bauen möchten – in die Bauoptionsliste einer neuen Werft ein – in der Alten Welt, der Neuen Welt oder im Land der Löwen – oder auch in allen Regionen. Fertig.

Beim nächsten Start des Spiels steht diese neue Werft – neben der normalen Werft – im Baumenü zur Verfügung und Sie können das neue Schiff bauen.

Warum eine neue Extrawerft ? Vor allem um zu verhindern das die Gegenspieler Ihre modifizierten Schiffe ebenfalls bauen kann.

Ein ausführliches Beispiel

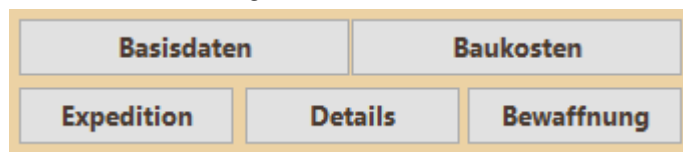
Nach dem Start des Editors wählen sie in der Liste **<Schiffstypen>** eine Gruppe von Schiffen aus. Hier im Beispiel nehmen wir mal **<Dampfschiffe>**.

In der Liste der **<Schiffsvorlagen>** werden jetzt die vier im offiziellen Spiel immer vorhandenen Schiffe angezeigt, die man ohne andere DLC oder Items erreichen kann, je nach Bevölkerungsstatus. Hier wählen wir das **<Frachtschiff>** aus.

Im Bereich **<Schiffsdaten>** werden jetzt die Daten, die standardmäßig im Spiel verwendet werden, angezeigt. Änderungen daran sind zu diesem Zeitpunkt am gewählten Schiff – der Vorlage des neuen Schiffes - nicht möglich.

Jetzt klicken Sie auf den Schalter **<Neues Schiff erstellen>**. Basierend auf der eben ausgewählten Schiffsvorlage **<Frachtschiff>** wird ein neues Schiff erzeugt. Dies ist erkennbar an dem rot umrandeten Bereich der Schiffsdaten und der entsprechenden Beschriftung.

Jetzt können Sie unmittelbar die Schiffsdaten ändern, orientiert an den 5 Schaltern in Schiffsdatenbereich : Basis, Baukosten, Expedition, Details, Bewaffnung.



Alle Werte kann man nur über die vorhandenen Spinelemente einstellen um sicherzustellen, dass keine fehlerhaften Werte Probleme verursachen.

Felder die Gleitkommazahlen enthalten können auch nach Auswahl des Spinelementes via der PageUp/PageDown Tasten bearbeitet werden.

Was Sie in welchem Umfang ändern können und was man so einstellen „sollte“ entnehmen Sie bitte Hilfeanzeige ganz rechts im Editorbildschirm.

Die Schiffsbewaffnung :

Eine Schiffsbewaffnung ist eine etwas speziellere Aktion. Wenn Sie Frachtsegler oder Schiffe bewaffnen sollte das eigentlich nur der Selbstverteidigung dienen. Als Kriegsschiffe sind sie weniger geeignet, da eben nicht dafür ausgelegt.

Beachten Sie außerdem, dass die Darstellung der Kampfaktionen – Einschläge schon, Projektilspuren nicht unbedingt - optisch nicht so eindeutig zu erkennen sind wie bei Kriegsschiffen. Alles in allem hängt dies auch sehr von den Grafikeinstellungen des Spiels ab.

Bei bewaffneten Frachtern MUSS die Statuseinstellung des Schiffes auf **<Aktive Verteidigung>** gesetzt werden. Andernfalls würde das Schiff die Handelsroute verlassen und Krieg spielen.

Ist alles nach Wunsch gesetzt wählen Sie den Schalter **<Speichern>** um die Einstellungen zu sichern.



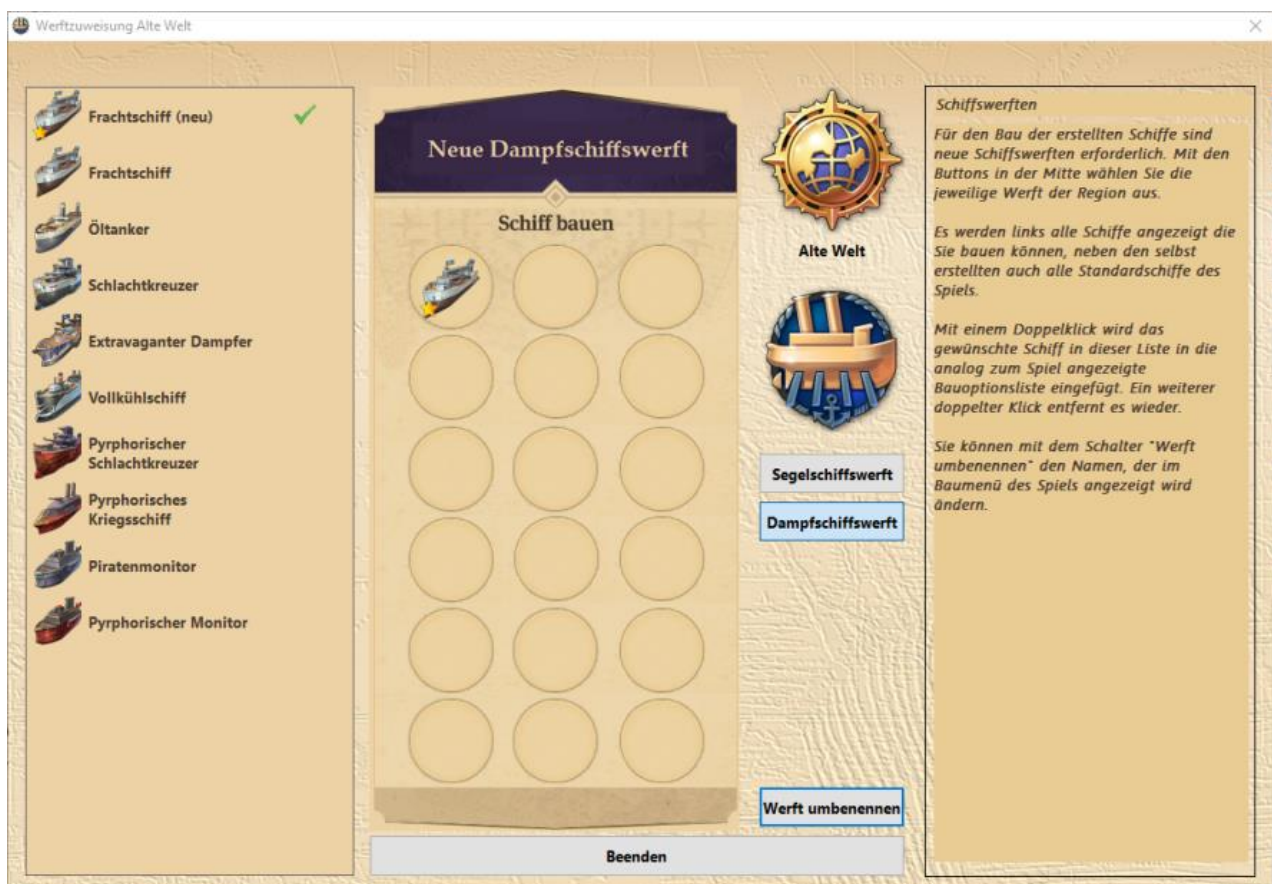
Aktivieren des neuen Schiffes

Die „Übergabe“ an das Spiel erfordert noch zwei weitere Schritte.

Zuerst muss das ausgewählte Schiff aktiviert werden. Diese Aktion erzeugt die eigentliche Modifikation und überträgt diese in den Modifikationsordner des Spiels.

Anschließend müssen Sie noch das neue Schiff der einer Werft zuordnen. Dazu dient der Schalter **<Werftzuweisung>**. Es öffnet sich eine weitere Auswahl:

Sie können hier für die bekannten Regionen des Spiels auswählen, wo das neue Schiffe gebaut werden soll. Dies kann nur in einer Region sein und mit der hier nacheinander gemachten Auswahl auch in allen Regionen. Hier wählen wir für dieses Beispiel die **<Alte Welt Werften>** aus. Es wird dieser Bildschirm angezeigt:



Links die verfügbaren Schiffe, mittig die aus dem Spiel bekannte Anzeige der Bauoptionen, daneben die Auswahlshalter **<Segelschiffswerft>** und **<Dampfschiffswerft>**, letzterer ist aktiviert.

In dieser Grafik wurde das neue Schiff – kenntlich am goldenen Stern in der Grafik – in der Liste doppelt angeklickt und damit in die Optionsliste gesetzt. Ein weiterer Doppelklick entfernt es wieder.

Analog werden bei Auswahl der Segelschiffswerft die dort verfügbaren Schiffe angezeigt

Die Werften

Insgesamt wurden 6 Werften hinzugefügt, zwei für jede Region, und optisch etwas angepasst. Die Werften erscheinen analog zu den Standardwerften im Baumenü.

Beispiele für die Segelschiffswerften:



Position im Arbeiterbaumenü der Alten Welt und Kap Trelawney

Position im Jorlanerobaumenü der Neuen Welt



Position im Hirtenbaumenü im Land der Löwen.

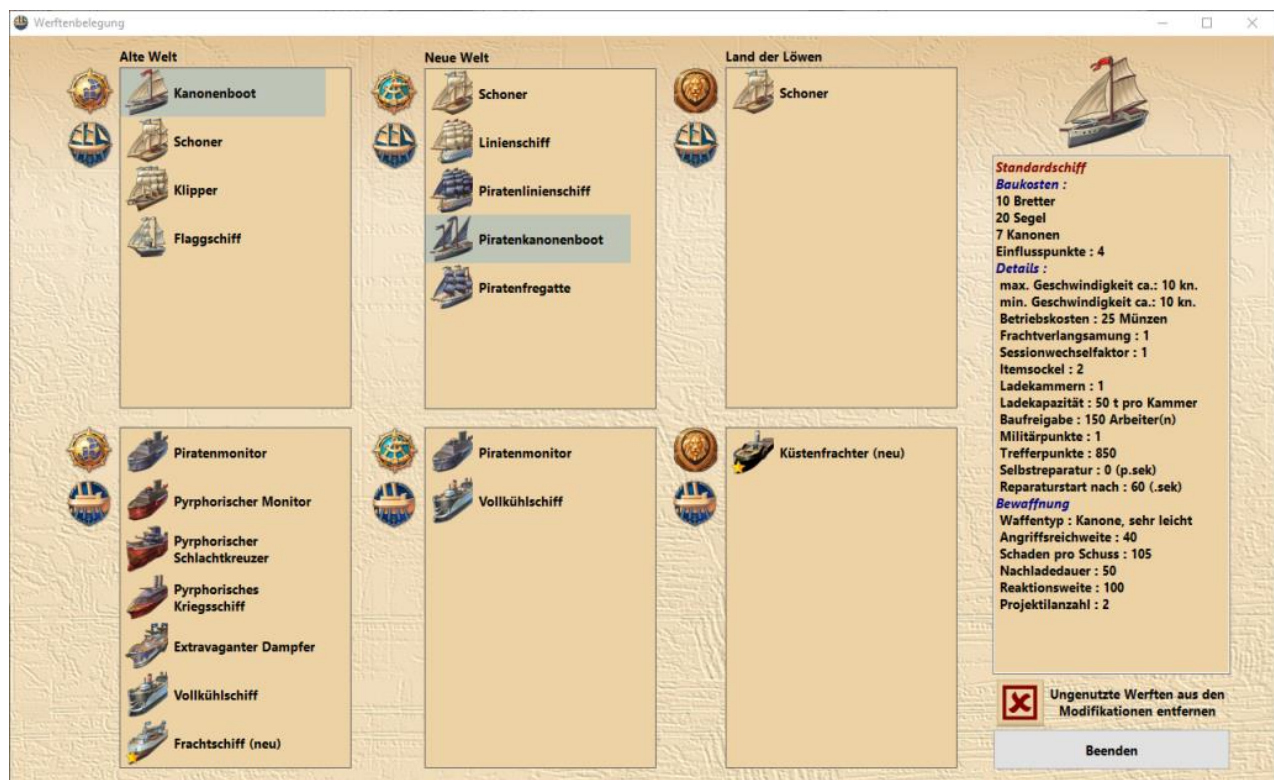
Für Enbesa kann eine leinenverarbeitende Segelweberei im Werftbildschirm aktiviert werden, die dann wie hier dargestellt verfügbar wird..

Wollen Sie das Schiff wieder aus dem Spiel entfernen können Sie das zum einen durch den Schalter **<Schiff deaktivieren>** erreichen, wobei Sie das Schiff das deaktiviert werden soll, in der Liste ausgewählt haben müssen. Bei dieser Methode bleibt das Schiff hier im Programm samt Änderungen erhalten und kann jederzeit wieder aktiviert werden.

<Schiff löschen> ist da absoluter: das bearbeitete Schiff wird gelöscht. Komplett. Natürlich nicht die Vorlage. Wichtig in diesem Zusammenhang: wenn Sie ein Schiff löschen wird die dazugehörige GUID im Spiel wieder freigegeben und für das nächste neue Schiff verwendet!

Achtung : Entfernen Sie neue Schiffe bzw. die neuen Werften NICHT per Hand aus dem MODS Verzeichnis des Spiels. Tun Sie dies nur hier im Programm! Bedenken Sie auch, dass dies Schiff im Spiel verschwunden ist – auch bereits gebaute Exemplare!

Zum Schluss : Die Übersicht:



Der Schalter **<Übersicht>** zeigt jederzeit den aktuellen Stand der Dinge in Ihren Werften an, ebenso die Einstellungen der ausgewählten Schiffes in Kurzform.

Die Aktivierung des

Das wäre es eigentlich. Und noch mal : Beachten Sie die Hilfstexte die angezeigt werden!

© Citybuilders Mai 2022

Dieser Text sowie das beschriebene Programm >Anno 1800 Ship Editor< 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. Der genannte ModLoader ist ein OpenSource Projekt und wird auf der GitHub Plattform zur Verfügung gestellt. Entwickler: xforce - Alexander Guettler, aktuelle Version 0.8.5, (18.02.2022)