

Die Editoren

Auf den folgenden Seiten stellen wir die von uns entwickelten Editoren für das Spiel Anno 1800 vor. Die Nutzung dieser Editoren erfordert zumindest die Kampagne des Spiels heil hinter sich gebracht haben oder Anno Fan sein seit Anbeginn der Zeit.

Bei erscheinen der ersten Modifikationen für Anno 1800 wurde eine Sache recht schnell deutlich : ein Trennung zwischen Wertemodifikationen und Grafikobjekten. Letztere haben wir nicht auf Lager, jedenfalls nichts Bemerkenswertes.



Unsere Sache sind Wertemodifikationen, die das Spiel richtig beeinflussen können. Also haben wir uns wieder Editoren zugewandt. Editoren, die dem Anwender ermöglichen, gezielt das zu beeinflussen, was er gerne anders haben möchte.



Also keine pauschale Erhöhung der Produktivität um 500% für jede Produktionsstätte und Fabrik, sondern beispielsweise gezielt die Verbesserung der Leistung zur Herstellung von Pelzmänteln über die ganze Produktionskette hinwe.

Kein Geschwindigkeitsplus von 300% für jedes Ruderboot, sondern lediglich 25% und ein schnellerer Wechsel von Region zu Region. Nicht so viele erforderliche Felder für Farmen in der neuen Welt. Keine Kriegsschiffe die mit einem Schuss eine Insel plattmachen. Kann man auch machen. Macht aber keinen Spaß.

Einige Editoren haben wir schon 2019 vorgestellt und kontinuierlich weiter-entwickelt. Die Programme sind geschrieben in Delphi und C++ und komplett menügesteuert inklusive Elementhilfe, jedenfalls dort wo es erforderlich ist.

Zu diesem Erstlingswerk sind nach und nach sind etliche dazugekommen— und leider dank der vielen Updates wieder überflüssig geworden. Jetzt haben wir 14 Stück erarbeitet, mehr wird wohl nicht kommen.

Es werden alle DLC und CDLC des Spiels verwendet wobei Einstellungen, die Sie beispielsweise für Objekte in Enbesa (Afrika) gesetzt haben nur Wirkung zeigen (können), wenn Sie das DLC «Land der Löwen» auch besitzen.

Die Programme erzeugen also wie gesagt wertebasierte Modifikationen. Und einige Dinge die sich nur realisieren lassen wenn man tief in die Daten des Spiels eintaucht. Da alle unsere Programme untereinander »kommunizieren« sind doppelte oder kollidierende Einstellungen kaum möglich. Verwenden Sie weitere Modifikationen aus anderen Quellen können wir das natürlich nicht garantieren, wobei grafische Erweiterungen oder spielerische Modifikationen nicht gemeint sind.

Die Modifikationen werden ausschließlich im mods Ordner des Spieleverzeichnisses abgelegt—und müssen da auch bleiben. Im Spiel werden sie im mod.io wie alle anderen Ergänzungen angezeigt und behandelt.

Die Programme sind ausschließlich in Deutsch verfügbar.

Item Edit

Dieses Programm dient zur Bearbeitung vorhandener Items im Spiel Anno 1800. Es werden ausschließlich die im Spiel vom Hersteller vorhandenen Items zur Bearbeitung bereitgestellt. Diese können beliebig verändert werden. Sei es eine einfache Anpassung der vorgegebenen Werte oder ein kompletter Umbau.



Zum Beispiel kann ein einzelnes Item mehrere Items ersetzen. Braucht man für die Erhöhung der Produktivität der Brotproduktion bis zu 5 Items, kann dies in einem Item zusammengefasst werden. Dazu wird dem Item schlicht mitgeteilt, auf welche Gebäude die Erhöhung der Produktivität anzuwenden ist - hier also der Getreidefarm, der Mühle und der Bäckerei.

Natürlich kann auch ein einzelnes Item entsprechend den Wünschen des Spielers angepasst werden. Schiffsitens können so aufgepeppt werden, das sie die Geschwindigkeit um 200% erhöhen. Oder den eigenen Kanonen mehr Kraft zuordnen.

Oder einem Item wird durch entsprechende Einstellungen die Erhöhung der Leistungsfähigkeit und Reichweite der Notdienste zugewiesen, ausserdem eine Anpassung der Einwohnerzahl und gerne auch mehr Steuereinnahmen.

Jedes Item kann alle Einstellungen die für bestimmte Gebäudetypen vorhanden sind auch umsetzen. Entscheidend ist aber immer die Auswahl der Zielgebäude, die Sie festlegen können. Wenn Sie für ein Item eine Produktionserhöhung festlegen muss diese Item auch Zielgebäude aufweisen, die etwas produzieren.



Die Items werden in Abhängigkeit zu Ihrer Verfügbarkeitsfestlegung bereitgestellt - also ab welchem Spielstand diese Item auch im normalen Spiel normalerweise angeboten wird. Sie können zwar festlegen, das das Item auch schon ab der Stufe «Bauern» bereitgestellt wird, dies sollte aber nur in Ausnahmefällen genutzt werden, um die Handelsanzeige bei den Händler nicht zu sehr zu füllen. Und ein Item, das ab Spielstart bereit steht wird später auch nur sehr selten angeboten. Ansonsten : ein Item, das ab 150 Handwerkern verfügbar ist, steht auch dann erst bereit.

Im übrigen werden die bearbeiteten Items vom Spiel so behandelt wie «normale» Items, da es sich eben um spieleigene Items handelt. Wenn Sie also eine Modifikation aufheben ist dieses Item in der Originalversion immer noch verfügbar. Auch auf Expeditionen oder durch Quests können Sie diese Items erhalten. Ebenso kann ein solches Item erforscht werden.

Global Set

Dieses Programm dient zur Modifikation von Gebäudereichweiten und Lagerkapazitäten. Es werden nur im Original vorhandene Objekte bearbeitet, es werden keine neuen Gebäude erzeugt. Deshalb können alle Einstellungen in einem Spiel immer wieder geändert werden.



Itemgebäude

Die Einstellung der Gebäudereichweite kann als Radius gesetzt werden oder als inselweit geltende Option. Radien dürfen sich wie üblich nicht überlappen, bei der inselweiten Einstellung können jedoch mehrere Gebäude des gleichen Typs auch mehrfach gebaut werden. Jedes Gebäude kann insgesamt 4 Items aufnehmen. Sie können hier auswählen, welche Itemtypen in dem Gebäude möglich sein sollen.

Einflussreichweiten

Alle Gebäude, die eine solche Einstellung besitzen können in ihrer Reichweite hier einzeln oder auch pauschal angepasst werden. Dies wird entweder als Radius (im Spiel als blauer Kreis dargestellt) oder als Reichweite (kenntlich an der grünen Strassenmarkierung) dargestellt. Der Einstellungsbereich geht von 12 bis zu 150, die pauschale Einstellung betrifft alle Gebäude.

Von diesen Angaben ausgenommen ist die Wasserversorgung in Enbesa, die einen Einstellungsbereich von mindestens 250 bis maximal 750 aufweist, was die Anzahl der Kanalelemente betrifft. Hinzu kommt für die Kanalelemente und Flüsse eine mögliche Erhöhung der Bewässerungsfläche. Diese Einstellungen nehmen Sie über den Schalter «Bewässerungsreichweite» vor. Über den Schalter «Touristenobjekte» können Sie die Busreichweite beeinflussen sowie festlegen, ob die Touristengebäude unabhängig von der Bauposition für die Touristen 100%ig erreichbar sind. Das Postamt und die Briefkästen können trotz Radius ineinander verbaut werden.

Warensteuerung

Die hier möglichen Einstellungen betreffen immer alle dazugehörigen Gebäude aller Spielregionen, wobei die Kontorlagerkapazität entsprechend der hier gemachten Einstellung für jeden Ausbau dann multipliziert wird.

Beispiel : Sie stellen hier 350 als Wert ein. Das Startkontor hat dann 350t Lagerkapazität, nach dem ersten Ausbau sind dies 700t, dann 1400t etc.

Diese Modifikation liegt an letzter Stelle der Modifikationen, die aufgerufen werden und überschreibt alle Einstellungen zur Kontorlagerkapazität, die Sie eventuell an anderer Stelle gemacht haben.

Die Einstellungsbereiche sind auf den Originalwert im Spiel als Minimum, im Maximalbereich auf einen getesteten oder spieltechnisch möglichen Wert begrenzt.

Alle Einstellungen werden über Informationsfelder erläutert.

Production Edit

Dieses Programm dient zur Anpassung der normalen Produktionsgebäude des Spiels. Das folgende Programm Recipe Edit übernimmt dies für Gebäude wie die Restaurants, Kaffees und Bars, für Farmen oder für Fabriken, deren Produkt Sie im Spiel über eine Reszeptauswahl festlegen können.



So können die Baukosten jeden Gebäudes angepasst werden, ebenso die Produktionsmenge und die Betriebskosten

Sofern Module erforderlich sind für den Betrieb – Felder bei Farmen – kann deren Anzahl geändert werden sowie deren Position, also ob sie direkt am Farmgebäude angebunden werden müssen.

Bei den Produktionsstätten die andere Waren zur Herstellung benötigen kann festgelegt werden, welche und wieviele es seinen sollen.

Weiterhin können Zusatzprodukte die der Betrieb ausserdem erzeugen soll festgelegt werden.

Alle Einstellungen werden über Informationsfelder erläutert.

Recipe Edit

Dieses Programm stellt analog zum obigen Programm für Gebäude wie die Restaurants, Kaffees und Bars, für Farmen oder für Fabriken, deren Produkt Sie im Spiel über eine Reszeptauswahl festlegen können, die genannten Einstellungen zur Verfügung.



Dazu gehört auch die Festlegung, welche zusätzlichen Leistungen den Einwohnern im Einzugsbereich der Touristengebäude zur Verfügung stehen

Auch hier werden Einstellungsmöglichkeiten über Informationsfelder erläutert.



StartShips

Dieses Programm erstellt ein oder mehrere Startschiffe, die mit Rohstoffen, Waren und Items beladen werden können und als Starthilfe dienen sollen. Diese Startschiffe stehen auch der KI zur Verfügung. Die Computercharaktere nutzen die gesetzten Startschiffe jedoch nicht, die geladenen Waren nur eingeschränkt bzw. gar nicht.



Die Option der erhöhten Startvermögens sollte bei Spielen mit der KI aber nur in Maßen gesetzt werden, da diese durchaus genutzt wird.

Um die erstellten Startschiffe zu verwenden müssen Sie beim Start eines neuen Spiels die Option «Flaggschiff» wählen. Die beiden anderen Optionen «Handelsflotte» bzw. «Kriegsflotte» werden nicht beeinflusst.

Die Schiffsauswahl begrenzt sich auf die Standardschiffe des Spiels. Sie können jeden Schiffstyp mehrfach auswählen. Es können maximal 10 Schiffe genutzt/gesetzt werden. Es werden immer 750t jeder Ware geladen.

Die hier erstellten Schiffe sind nicht in den Standardwerften baubar. Das editieren von normalen Schiffen ausserhalb der Verwendung hier im Programm – See oder Luft – gelingt am besten mit unserem «Anno 1800 ShipEditor» bzw. «Anno 1800 AirShip Editor».

Zum Beladen der Schiffe wählen Sie das gewünschte Schiff aus und können dann in der angezeigten Warenauswahl Ihre Ladung für das Schiff festlegen.

Sie können Items in das Schiff laden, die Sie mit unserem Programmen «ItemEdit», «NeedsEdit» oder «MaterialEdit» erstellt haben.

Spielen Sie mit KI Charakteren? Während ein Einzelschiff der KI sich beim Start «normal» verhält, brauchen mehrere Schiffe sehr lange (~60 Spielminuten) bevor Sie sich eine Insel aussuchen. Haben Sie das Luftschiff gesetzt dauert es noch länger. In jedem Fall wird nach einer gewissen Zeit für jede KI ausserhalb der Karte ein Schoner erzeugt, der dann zügig eine Insel auswählt.

Start Kontor

Dieses Programm bestückt das Startkontor mit Rohstoffen und Waren und dient wie die Startschiffe als Starthilfe. Die gesetzten Waren stehen auch der KI zur Verfügung, wird aber nur eingeschränkt genutzt, d.h. es werden in gleichem Umfang wie immer die KI Städte errichtet. Auch hier sollte die Option der erhöhten Startvermögens nur in Maßen genutzt werden.



Um das erstellte Startkontor zu nutzen müssen Sie beim Start eines neuen Spiels die Option «Kontor»«Standard» wählen. Die Einstellungen für Startschiffe sind beliebig.

Ship Edit

Dieses Programm dient zur Bearbeitung der im Spiel Anno 1800 standardmäßig vorhandenen Schiffe. Die Schiffe können in ihren von den Entwicklern vorgegebenen Bereichen bearbeitet oder durch weitere Optionen ergänzt werden. Die Schiffe stehen in der jeweiligen Werft zur Verfügung.



Alle Einstellungen sind begrenzt auf Werte, die das Spiel akzeptiert und ohne Probleme umsetzt. Ihre Festlegungen werden sofort gespeichert.

Sie können neben Warenladungen auch Items auswählen, die in das entsprechende Schiff bei Bau eingefügt und/oder ggf. gesockelt werden. Dies sind alle Items die Sie mit unseren Programmen «ItemEdit» erstellt bzw. aktiviert haben.

Wenn Sie die Modifikation entfernen oder deaktivieren verschwinden neben den Werften auch alle erzeugten Schiffe.

Alle Einstellungen werden über Informationsfelder erläutert.

Gerade für diese Programm ist ein grundsätzlicher Wissen um die Spielelemente erforderlich.

Air Ship Edit

Dieses Programm funktioniert analog zum Editor «Ship Edit».

Hier ist jedoch eine spezielle Luftschiffwert erforderlich, die ab der Stufe Handwerker zur Verfügung steht. Hier können die bearbeiteten Luftschiffe gebaut werden, auch bevor die Arktis Region entdeckt ist, allerdings wird das DLC »Reich der Lüfte« in jedem Fall benötigt.



Und auch hier gilt:

Alle Einstellungen sind begrenzt auf Werte, die das Spiel akzeptiert und ohne Probleme umsetzt. Ihre Festlegungen werden sofort gespeichert.

Sie können neben Warenladungen auch Items auswählen, die in das entsprechende Schiff bei Bau eingefügt und/oder ggf. gesockelt werden. Dies sind alle Items die Sie mit unseren Programmen «ItemEdit» erstellt bzw. aktiviert haben.

Wenn Sie die Modifikation entfernen oder deaktivieren verschwinden neben den Werften auch alle erzeugten Schiffe.

Auch hier werden Einstellungsmöglichkeiten über Informationsfelder erläutert.

Anno 1800 Trader Edit

Dieses Programm bearbeitet die Daten, die für einige Elemente der Händler im Spiel verantwortlich sind. Dies betrifft Ein- und Verkaufswaren, den Schiffshandel, die Handels- und Piratenflotten sowie die Preisgestaltung. Die Einstellungen werden durch den erreichten Spielstand - Bauern, Arbeiter, Handwerker etc. - gesteuert.



Änderungen an den Händlerdaten sollten vor dem Spielstart vorgenommen werden, müssen aber in jedem Falle VOR Erreichen des entsprechenden Spielelevels vorgenommen werden. Ist zum Beispiel das Level der Arbeiter erreicht sind Änderungen an diesem Level wirkungslos.

In den Optionen können die Handelspreise für Waren und Items vor Spielbeginn festgelegt werden und gelten für alle Spiellevel und Händler.

Die Menge der Schiffe die als Handelsflotte auftauchen kumuliert. Wenn Sie für jedes Level jeweils 6 Schiffe für einen Händler festlegen haben Sie im Endspiel unter Umständen 36 Schiffe im Händlerhafen zur Auswahl.

Beachten Sie dabei das Sie im späteren Spiel ausreichend viele Anlegestellen benötigen. Übrigens : Wenn Sie in keinem (!) Level Schiffe festlegen gibt es auch keinen Handel!

Bei Piratenflotten (Kriegsflotten) kumuliert die Anzahl der Kriegsschiffe, wobei aber versenkte Schiffe nur bis zur in dieser Spielstufe gesetzten Anzahl erneuert werden. Sie können in jedem Spiellevel alle möglichen Schiffstypen auswählen. Beachten Sie aber gerade bei den Piratenflotten die Kampfstärke!

Das Kaufverhalten unterliegt neben den Festlegungen der Handelswaren in weitem Teil dem Zufall. In der Regel beginnt sehr einträglicher Handel erst ab der Stufe Handwerker.

Bis auf die Piraten können alle Händler auch eine Handelsflotte haben, inkl. Eli BlackWorth, Old Nate und dem Inuit Qumaq.



Item Klipper

Dieses Programm erzeugt ein Segelschiffitem für die Schiffswerft, das mit allen Items des Spiels beladen werden kann - ausser Items des Museums, Botanica oder dem Zoo, die finden sich in der «Arche Noah».



Dieses Item kann bei Archibald Blake erworben werden und in der Segelschiffswerft via Hafenmeisterei hergestellt werden.

Am Zielort werden alle Items dann bei gedrückter Shift+Steuerungstaste mit einem Rechtsklick entladen. Das Schiff ist nicht als Handelsschiff geeignet.

Die Anzahl eines Items kann maximal 10 betragen. Insgesamt können Sie 1114 Items einladen á maxial 10 Stück.

Das Schiff ist für eine andere Verwendung - zum Beispiel als Handelsschiff - nicht geeignet, kann aber verkauft werden.

Die Arche Noah

Dieses Programm erzeugt ein Segelschiffitem für die Schiffswerft, das mit allen Kulturitems des Spiels beladen werden kann - also den Items des Museums, des botanischen Gartens, des Zoos und der Musikpavillions.



Dieses Item kann bei Madame Kahina erworben werden und in der Segelschiffswerft via Hafenmeisterei hergestellt werden.

Am Zielort werden alle Items dann bei gedrückter Shift+Steuerungstaste mit einem Rechtsklick entladen. Das Schiff ist nicht als Handelsschiff geeignet.

Alle Items werden in zweifacher Ausfertigung geladen.

Das Schiff ist für eine andere Verwendung - zum Beispiel als Handelsschiff - nicht geeignet, kann aber natürlich verkauft werden.



Needs Edit

Das Programm dient in erster Linie dazu, beim Testen von selbsterstellten Modifikationen den schnellen Aufbau einer Siedlung zu unterstützen. Es kann aber natürlich auch als «Unterstützung in Mangellagen» genutzt werden.



Sie können mit dieser Modifikation jedes Bedürfnis jedes Bewohnertyps aller Regionen und aller Aufstiegstufen einzeln oder komplett als erfüllt deklarieren, zum Beispiel die Bedürfnisse der Bauern und Arbeiter als 'erfüllt' festlegen um zügig zu den Handwerkern zu gelangen.

Es können 3 Modifikationen erzeugt werden:

als Gebäudeerweiterung : Ihre Einstellungen werden direkt den für den Einwohnertyp vorgesehenen Häusern zugeschlagen.

Vorteil : sofort verfügbar.

Nachteil : Spielen Sie mit der KI hat die den gleichen Vorteil.

Aber Achtung: Diese Option gilt für das gesamte Spiel. Änderungen werden nicht verwendet!

als Handelsitems : Für jeden Einwohnertyp wird ein eigenes Item erzeugt, das auf das jeweils für diesen Einwohner gedachte Wohngebäude wirkt.

Vorteil : die KI hat das Nachsehen.

Nachteil : max. 14 Items müssen besorgt werden.

als SessionItems : Es wird ein Item für alle Einwohnertypen einer Region mit Ihren Einstellungen erzeugt.

Vorteil : 4 Items, die KI hat das Nachsehen.

Nachteil : Die Einstellungen gelten in der jeweiligen Region für ALLE Residenten.

Das heißt : Wenn sie den Arbeitern Wurstversorgung zugestehen gilt das auch für die Handwerker. Über alle Kategorien hinweg.

Die Items können im Spiel bei Archibald Blake gekauft werden oder via unserem Programm «Start Ships» eingeladen werden. Im Laufe des Spiels wird die Verfügbarkeit der Items immer begrenzter um die Angebotsliste für spätere Items nicht zu «verstopfen». Die passende Handelskammer steht natürlich von Anfang in allen Regionen zur Verfügung.

Materials Edit

Dieses Programm kann bis zu 6 Items erzeugen, die in der gewünschten Region zusätzliche Waren erzeugen über den jeweiligen Holzfäller erzeugen.



In erster Linie dient dieses Programm Modentwicklern zum Testen von Modifikationen die bestimmte Rohstoffe oder andere Waren erfordern. Natürlich kann man diese auch für normale Spiele nutzen. Jedes Item kann einem Händler zugeordnet werden - oder alle einem Einzigen. Die Items sind ab Spielstart verfügbar.

Es können alle Waren die im Spiel vorkommen erzeugt werden, 100 Stück pro Produktionszyklus des Holzfällers.

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Anno 1800> autorisierte Fassung oder Erweiterung des Spiels sondern stellt eine Verfahrensbeschreibung bzw. Anwendungsbeschreibung 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.

