

ToolOne V1.2 (und AddOn) Teil 1 - Startschiffe

Inhalt

Allgemeines.....	1
Funktionsweise ToolOne.....	2
Grundsätzliches.....	2
Ein Startschiff bauen.....	4
Properties.....	6
SeaStrength :.....	6
MaxHitpoints :.....	6
Sockets :.....	6
Variations :.....	6
SelfHealingPointsPerMinute :.....	6
VisionRadius :.....	6
AttackRange :.....	6
DamagePerSecond :.....	6
MaxShipShotDuration :.....	6
ShipDamageEfficiency :.....	6
SlotCount :.....	7
SlotCapaticity :.....	7
WalkingSpeed :.....	7
Die Startoption der KI.....	7
Difficulty:.....	8
Profile :.....	8
StartOption :.....	8
Das neue Schiff nur für den Spieler.....	8

Allgemeines

Zum ToolOne wurde eine Manual ausgeliefert, das man sich in jedem Falle mal vorgenommen haben sollte um die Menuführung des Tools zu verstehen. Wir beschreiben und erklären hier im ersten Teil ausführlich Schritt für Schritt die Erstellung eines speziellen Startschiffes für den Spieler und besondere Starteinstellungen für die CSP's sowie deren Einbindung in das Spiel.

Auf den folgenden Seiten und den weiteren Teilen des Skriptes zum ToolOne werden wir versuchen, die Möglichkeiten und Grenzen des Tools aufzuzeigen und mit Beispielen zu beschreiben. Alles wird sich nicht darstellen lassen, vieles bleibt in seiner Verwendung im Dunkeln oder wird erst im Laufe der Zeit „erforscht“ werden.

Wie schon in den Hinweise für den WorldEditor2 gesagt – für bestimmte Arbeiten im ToolOne benötigen Sie sinnvoller Weise eine fertige Karte aus dem WE2, z.B. für den Warenhausstart eines KI Spielers.

Aus diesem Grund haben wir eine Karte erstellt namens »exodus_1« bzw. »exodus_1_AddOn«, die sich zum Download auf unserer WebSite befindet und in der ein KI Spieler als Warenhausstarter vorgesehen ist. In den späteren Teilen können Sie natürlich alles für eine eigene Karte einstellen.

Funktionsweise ToolOne

Das Spiel Anno 1404 verwendet intern viele sogenannte XML-Dateien, in denen in Textform Einstellungen für das Spiel hinterlegt sind – Gebäudeeinstellungen, Texte, KI Profile usw. Das Spiel greift auf diese Listen über eine eindeutige Nummer (GUID) zu und erstellt das Szenario damit.

ToolOne erlaubt die Änderung dieser Originaldaten nicht. Sie können lediglich bestimmte Elemente kopieren, hinzufügen/duplizieren/verändern und dann ihrer Karte hinzufügen. Starten Sie die Karte im Spiel werden zunächst ihre geänderten Elemente gelesen, anschließend die Originaldaten für alle anderen Objekte, die Sie nicht geändert haben. Ergo verändern Sie das Spiel selbst bzw. die vorhandenen Spieldateien nicht – es geht also nichts kaputt.

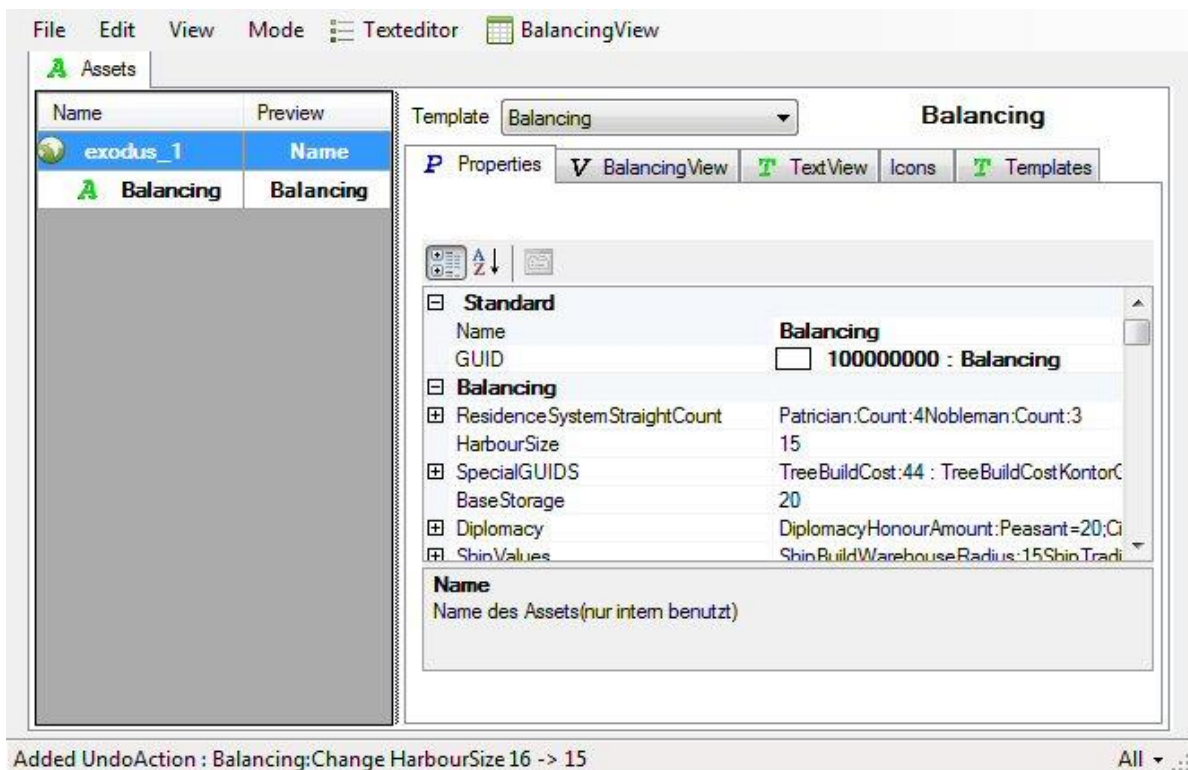
Neben den Originalobjekten können Sie im begrenzten Rahmen auch neue Objekte hinzufügen, die ihrerseits Kopien bestehender Objekte sind – eine Papierwindmühle beispielsweise oder ein wie gesagt ein besonderes Schiff. Grafische Veränderungen sind leider nicht möglich.

Grundsätzlich nutzen die Computerspieler die gleichen Objekte und Einstellungen, die auch für den menschlichen Spieler gelten. Wir haben und werden in unseren Texten bei Veränderungen immer dann darauf hingewiesen, wenn wir im Laufe der Tests zu der Überzeugung kamen, das auch die KI neue Einstellungen nutzt. Da aber während der Laufzeit des Spiels keine Daten der KI einzusehen sind wird man die letzte Gewissheit nur im Spielverlauf erhalten, also: TESTEN!

Eine ärgerliche Eigenart von ToolOne ist die mangelhafte Aktualisierung der Anzeige wenn man Änderungen vorgenommen hat. Sie sollten in einem solchen Fall mal die Ansicht wechseln und zurückkehren. Regelmäßiges speichern ist Pflicht, wobei Sie nach jeder größeren Änderung einen neuen Dateiname – vielleicht mit einer Versionsnummer – benutzen sollten.

Grundsätzliches

Wie schon beschrieben gelten alle Einstellungen die man mit dem ToolOne vornimmt nur für eine bestimmte Karte, die man im WorldEditor² vorgefertigt haben sollte – wenn auch nicht muss, denn man kann auch Standardeinstellungen für eine Zufallskarte verwenden, die im ToolOne enthalten sind (siehe unten). Wir haben aber wie gesagt eine Karte entsprechend vorbereitet : »exodus_1.rdu«



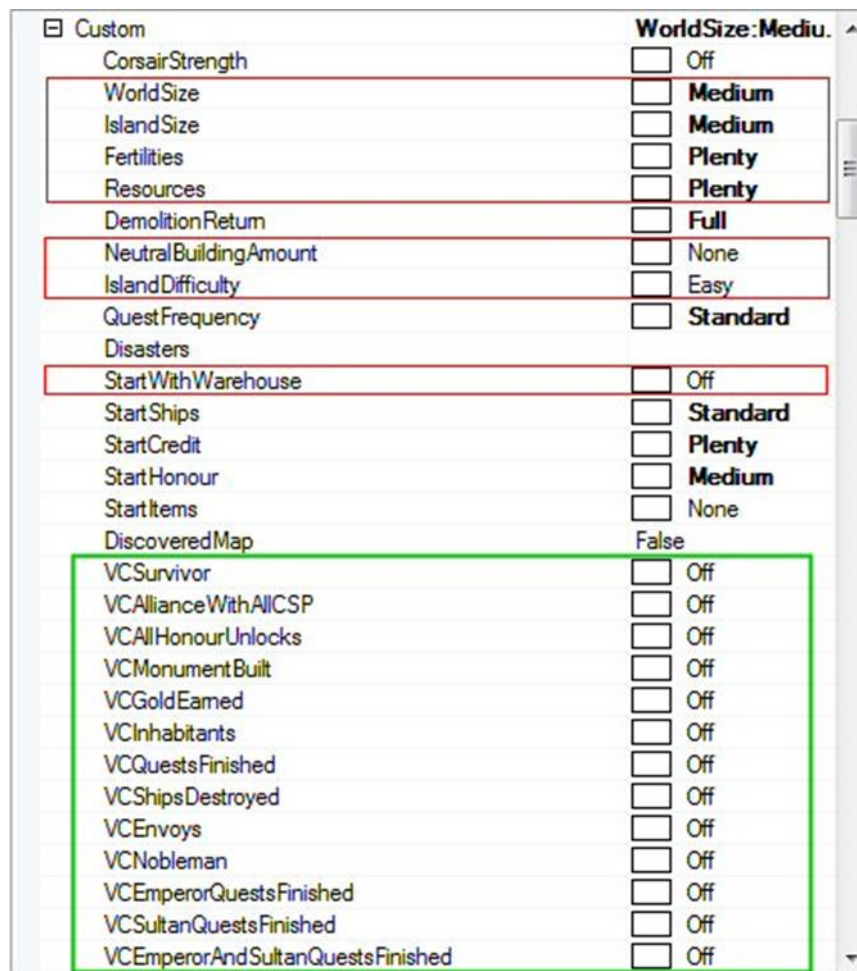
Laden Sie diese Karte bitte in das ToolOne. Kontrollieren Sie im Menü »View« des Tools das nur die »DefaultValues« (Standardwerte) aktiviert sind, im Menü »Mode« setzen Sie den Haken nur vor »AssetEditor«, außerdem ist der Reiter »P Properties« (Einstellwerte) auf der rechten Seite des Tools ausgewählt.

Das sollte dann so aussehen wie auf der vorherigen Seite. Alle Einstellungen werden in der rechten Hälfte in den Registern vorgenommen, lediglich die eine oder andere Namensvergabe erfolgt im linken Bereich. Die Anzeige rechts funktioniert im Prinzip wie ein Datei-Explorer: beim Klick auf eines der Pluszeichen öffnet sich (meistens) ein ganze Reihe von weiteren Einstellmöglichkeiten.

Öffnen Sie den Listenpunkt <EndlessGamePresets> im »P Properties«-Register. Es werden insgesamt 10 Unterpunkte angezeigt, von denen bis auf den letzten, <Custom>, die anderen hier keine Bedeutung haben – bestenfalls als Muster. Die Szenarien des Hauptspiels können Sie damit jedenfalls nicht beeinflussen.

Öffnen Sie den Listenpunkt <Custom> durch einen Klick auf das Pluszeichen.

Die nun angezeigten Einstellungen entsprechen inhaltlich denen der im Hauptspiel Anno 1404 unter „Endlosspiel“ verwendeten Einstellungsoptionen, wenn auch nur als Text dargestellt.



Alle Optionen die Inseldarstellung betreffend (rote Rahmen) spielen keine Rolle, da ja die Karte »exodus_1« bereits fertig ist. Wenn das ToolOne als Generator arbeiten soll muss man diese Einstellungen natürlich bearbeiten.

Hinweis: Unterhalb der Einstellungsbereiche findet sich ein grauer Kasten, in dem die Entwickler kurze Erklärungen der jeweiligen Option hinterlegt haben.

Diese Presets enthalten in ihren Optionen nur allgemeine Werte wie Off, Spare, Medium, Plenty – aus, wenig, mittel, viel. Was genau hier enthalten ist regeln die <GameCreateParameters>, die sich direkt unter den <EndlessGameParmaeters> befinden. Dazu jedoch später.

Grundsätzlich gelten alle Einstellungen in diesen beiden Bereichen für alle Spieler. Möchte man dem Spieler ein wenig Hilfestellung leisten muss man hier ein wenig tricksen – genau das kommt jetzt.

Ein Startschiff bauen

Einer der ersten und beliebtesten Punkte ist die Vergabe und Ausrüstung der Startschiffe. Wir werden jetzt den menschlichen Spieler mit einem speziellen, neuen Schiff und einer anderen Startausstattung als die KI Spieler versehen. Dieses Schiff muss „neu“ sein, damit es im Spiel zu einem späteren Zeitpunkt nicht auch den KI Spielern zur Verfügung steht.

Schließen Sie zunächst den Punkt <Custom>, dann den Punkt <EndlessGamePresets>.

Wählen Sie im Menü von ToolOne im Punkt »View« zusätzlich zu den »DefaultValues« die Anzeige »OriginalData« und »ExpertValues« aus. Im linken Fenster werden nun alle im Spiel vorhandenen Assets – also die Liste aller Spielobjekte wie Gebäude, Einheiten, Schiffe, Dekorationen in einer Ordnerstruktur angezeigt.

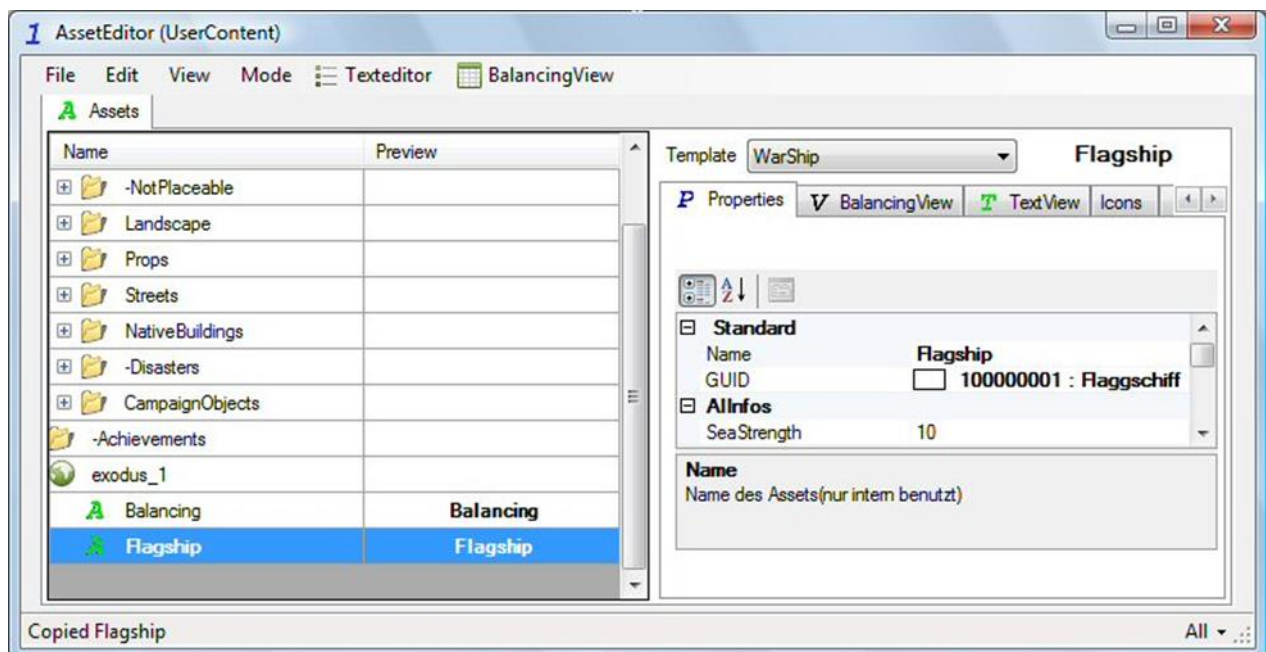
Wählen Sie hier den Punkt <Units>, dann den Punkt <Ships>, dann den Punkt <OccidentShips> aus, dort dann <Flagship>. In Form eines Zugriffspfades sieht das dann so aus:

<Objects><Units><Ships><OccidentShips><Flagship>

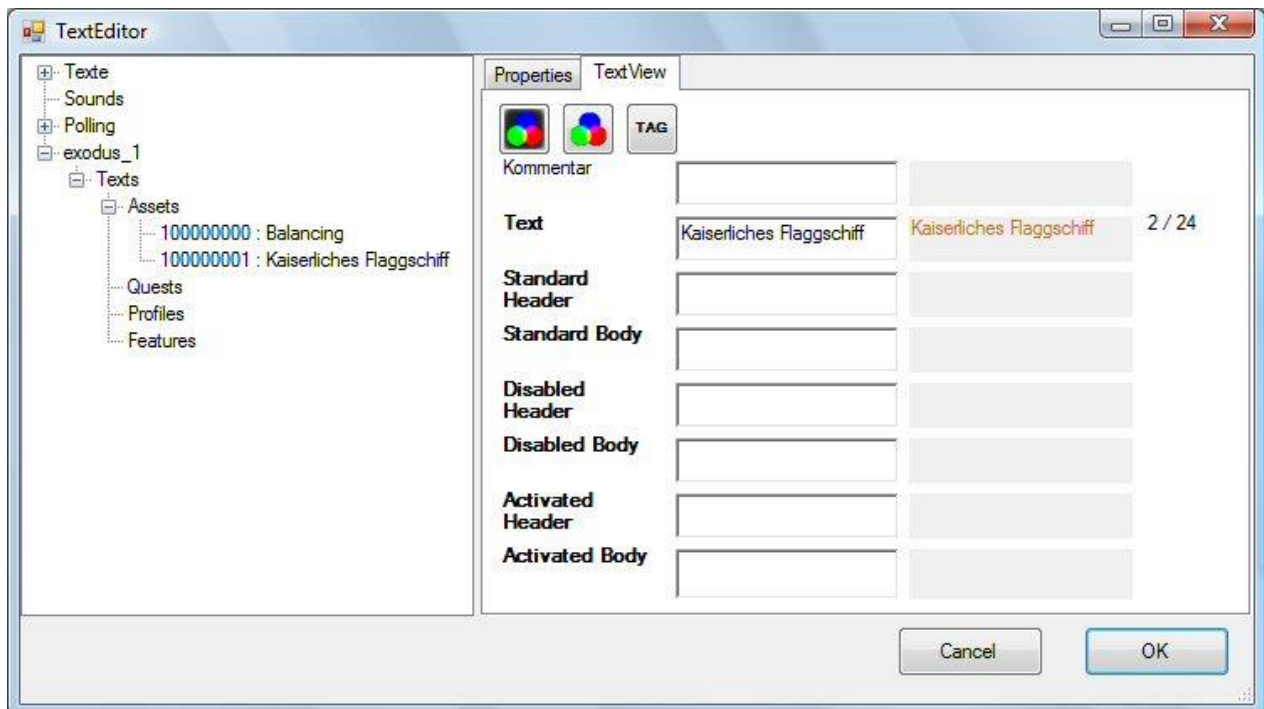
Im rechten Anzeigefeld sehen Sie jetzt eine ganze Reihe von Einstellungswerten – vorausgesetzt der Reiter »P Properties« im rechten Feld ist aktiviert – die einen Teil der Standardeinstellungen des Flaggschiffes im Spiel darstellen. Wie ganz zu Anfang beschrieben bedarf es nun also einer Kopie dieser Daten, um sie der Karte zuordnen zu können und um Änderungen vorzunehmen.

Klicken Sie im linken Anzeigefeld des Tools auf den markierten Eintrag <Flagship> mit der rechten Maustaste. Im aufklappenden Kontextmenü wählen sie den Punkt »Copy«.

Jetzt wählen Sie im linken Anzeigefeld den Eintrag »exodus_1«, anschließend klicken Sie wieder mit der rechten Maustaste auf diesen Eintrag und wählen im Kontextmenü den Befehl »Paste«. Unter dem »Balancing« Eintrag erscheint nun die Kopie des Objektes/der Einheit <Flagship>. Vielleicht müssen Sie jetzt schon etwas hin-und her klicken damit Sie das Ergebnis sehen können – wie gesagt ist die Aktualisierungsrate des ToolOne schlecht. So sollte es aussehen:



Aktivieren Sie nun die Zeile GUID im rechten »P Properties« Feld und öffnen mit dem Schalter am Ende der Zeile ein Fenster, einen der Texteditoren im ToolOne. Angezeigt wird das nachstehende Fenster, dort ändern Sie jetzt links den Text „Flaggschiff“ in „Kaiserliches Flaggschiff“ und schließen das Fenster mit OK.



Als nächstes muss dem Schiff ein Icon zugeordnet werden da man es sonst im Spiel nur schlecht anwählen kann. Wechseln Sie in den Reiter «Icons», wählen Sie dort die Liste (und nur die !)

»gui_icon_map_anno4_sorted.png«

aus und suchen sich per Doppelklick ein Icon aus. Dieses sollte deutlich machen, das es sich bei dem Schiffstyp nicht um ein Standardexemplar handelt. Auch wenn Sie mehrere Schiffe „neu“ erstellen hat sich ein Standardicon, das alle diese Schiffe bekommen als sinnvoll bewährt: der Spieler sieht sofort da ist etwas Neues.



Jetzt geht es im Bereich »P Properties« an die Bearbeitung der eigentlichen Schiffswerte. Vor einigen der Zeilen im rechten Rollfeld sind wieder Pluszeichen, hinter denen sich weitere Werte verbergen. Wir werden jetzt die wesentlichsten Teile dieser Liste ansprechen. Einige Elemente - die wir auslassen – sind durchaus für manchen von Interesse. Ausprobieren heißt die Devise dann, wir sind bei einigen dieser Daten der Meinung – das ist zu viel des Guten!

Und nochmal : unterhalb der Datenlisten werden bei Auswahl eines Punktes Informationen der Entwickler zum Wert angezeigt, leider nicht sehr ausführlich, gelegentlich aber hilfreich.

Properties

SeaStrength :

Bevor die KI ein Spielerschiff angreift prüft sie diesen Wert. Je höher dieser ist desto eher verzichtet die KI auf den Angriff und flüchtet. Da wir das Schiff kampfstärker machen werden belassen wir diesen Wert bei 10. Ein niedriger Wert würde im Kriegsfall mitunter zu dauernden Angriffen der KI führen, ein zu hoher lässt die KI ständig die Flucht ergreifen.

MaxHitpoints :

Was hält das Schiff im Gefecht aus? 600 ist ein wenig schwach, da nehmen wir mal 2500. Das ist nun nicht das mögliche Maximum, ist aber stärker als das übliche. Selbst bei einem Kampf mit 3 anderen Schiffen wird das ausreichen um zu siegen. Noch mehr würde das ausgewogene Spiel stören.

Sockets :

Für das Flaggschiff sind 2 ItemContainer für Erweiterungen vorgesehen, mehr geht nicht und wird im Spiel auch nicht angezeigt. Bei anderen Schiffen könnte man den Wert von 1 auf 2 setzen, um vielleicht erweiterte Ladekammern und bessere Segel zu aktivieren.

Variations :

Hinter <Variations><Filename><1> befindet sich der spielinterne Pfad zur Grafikdatei, die das Schiff darstellt. Damit nun auch der Spieler sieht das er ein erweitertes Schiff besitzt überschreiben wir diesen Dateipfad mit diesem hier :

```
data\graphics\units\ships\north\achievement_ship\n_achievement_ship.cfg
```

Das ist dann im Spiel das „Goldene Schiff“, jedenfalls optisch. Vorsicht mit anderen Schiffs- oder Objektdateien – nicht alles ist machbar! Einem großen Handelsschiff beispielsweise fehlt ein grafisches Element in der Animationsreihe – es hat keine Bewaffnung und kann keine Kampfkationen darstellen.

SelfHealingPointsPerMinute :

Sehr praktisch - Selbstheilung – hier kann über einen Wert festgelegt werden, ob das Schiff sich selber reparieren kann und wie schnell. 300 ist ein praktikabler Wert, mehr wäre übertrieben und würde letztlich ein unzerstörbares Schiff erzeugen.

VisionRadius :

Die Sichtweite des Schiffes bei aufdecken der Karte. 60 ist ein etwas besserer Wert, mehr würde eine verdeckte Karte wieder zu einfach machen. Dieser Wert bestimmt auch die Sichtweite des Schiffes bei Patrouillienfahrten und Feindkontakt.

AttackRange :

Die Reichweite der Kanonen des Schiffes, hier mit 15 ziemlich kurz angegeben. Soll der Spieler neben Schiffen auch Landziele im Hinterland bekämpfen, ist ein Wert von 26 richtig, größere Werte lassen das Spiel gelegentlich abstürzen, zudem ist das Ziel auf dem Bildschirm mitunter nicht mehr zu sehen. Dies ist besonders dann „ärgerlich“, wenn ein feindliches Schiff angegriffen wird ohne das der Spieler es auf dem Bildschirm überhaupt sieht. Auch ist zu bedenken, dass alle feindlichen Elemente die in dieser Sichtweite liegen angegriffen werden. Legt man das Schiff an eine feindliche Küste werden selbstständig alle erreichbaren Landziele zerstört – was man ja vielleicht gar nicht möchte.

DamagePerSecond :

Dieser Wert ist die zeitliche Komponente um die Hitpoints, die vom angegriffenen Objekt abgezogen werden, zu berechnen. Da ein anderer Wert für die Kampfkraft des Schiffes wichtiger ist (ShipDamageEfficiency) kann man diesen Wert im Bereich unter 15 lassen. Ein Großes Kriegsschiff hat den Wert 14.

MaxShipShotDuration :

Die Feuergeschwindigkeit der meisten Schiffe liegt bei 1000, relativ schnell. Eine 1 wäre sehr langsam, 10000 ist maschinenartig. 2000 gibt ein etwas zügigeres Ergebnis.

ShipDamageEfficiency :

Mit dieser Angabe legen Sie einen prozentualen Berechnungswert fest, mit dem ein Ziel bekämpft wird. Nach öffnen des Punktes wird eine Liste der Zielklassen angezeigt. Je nachdem was man will - wenn der Spieler also wie unter AttackRange beschrieben Landziele bekämpfen soll – oder ob man nur Schiffe stärker bekämpfen will stellt man die Werte hier ein. 200 ist zum Beispiel für die Zielklasse <Ship> ausreichend – 6 Salven, je nach dem gegnerischen Schiffstyp – reichen für die Versenkung aus. 500 beispielsweise ist albern, ein Schuss und das

gegnerische Schiff sinkt oder die Festung an Land fliegt in die Luft. Die Berechnung der Kampfkraft ist bei Schiffen übrigens anders als bei militärischen Gebäuden!

SlotCount :

Das ist die Anzahl der verfügbaren Laderäume, 6 sind maximal möglich. Für das „Kaiserliche Flaggschiff“ sollten denn auch 6 eingestellt werden. Es ist möglich die Anzahl der Slots auch wesentlich zu erhöhen – auf 100 beispielsweise. Allerdings bekommt man diese nie zu sehen. Man kann sie be- und entladen, aber angezeigt und für den Zugriff bereit sind nur immer die ersten sechs Schächte.

SlotCapacity :

Die Lademenge pro Ladekammer ist mit 40 der Aufnahmefähigkeit eines Startkontors angepasst. Hier nehmen wir den Wert 60, dann hat man noch Ausrüstung für ein anderes Kontor – eine schnell eigenommene Südinself zum Beispiel. Beabsichtigen Sie dem Spieler mehr Rohstoffe zur Verfügung zu stellen so – wie weiter oben bereits gesagt – sollten Sie auch die Aufnahmefähigkeit der Kontore anpassen. Wie das geht, steht in unserem Text »ToolOne_T2_Gebaeude.pdf« von unserer WebSite

WalkingSpeed :

Reisegeschwindigkeit. Ein komplexer Wert, dessen Einstellung schon Fingerspitzengefühl verlangt. Basiswert ist hier 14500, nimmt man das Doppelte ist das Schiff schon sehr schnell. Kauft der Spieler dann noch spezielle Items (Segel), dann zischt der Kahn in 2 Sekunden über die ganze Karte – unglaublich. Maximal 20000 verschaffen einen ordentlichen Startvorteil.

Das wäre es eigentlich. Und alle anderen Werte? Die sollte man im Interesse eines noch halbwegs ausgewogenen Gameplays so belassen. Die Baukosten oder die erforderlichen Baumaterialien sind unwichtig – dieses Flaggschiff kann ja nicht gebaut oder gekauft werden.

Sind diese Einstellungen gemacht ist das spezielle Startschiff für den Spieler also fertig. Jetzt muss man es nur noch für den Spieler „zuteilen“ - und die anderen davon abhalten es zu bekommen. Dieses Schiff ist übrigens einmalig zu diesem Zeitpunkt. Sollten Sie bei Gefechten dieses Schiff verlieren erhalten Sie kein neues Flaggschiff wie sonst im Spiel vorgesehen.

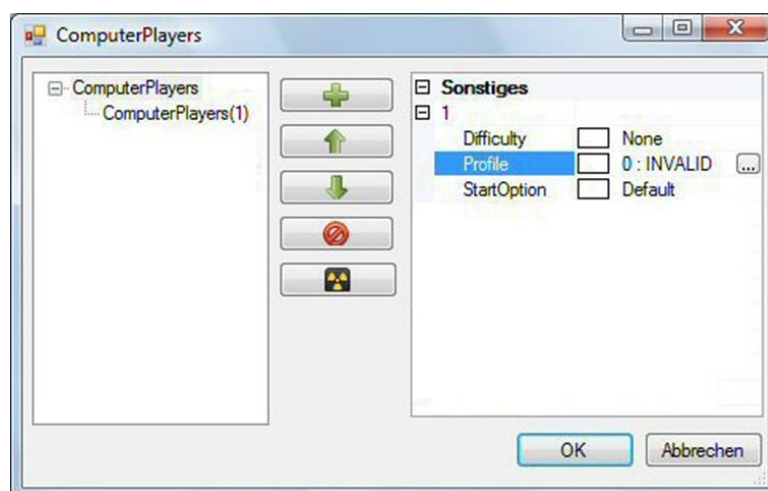
Die Startoption der KI

Achtung : Benutzen Sie eine im WE2 erstellte Karte dürfen dort keine Spieler eingestellt sein, da die Werte des WE2 - bezogen auf die Kartenwerte - die Angaben des ToolOne überschreiben. Benutzen Sie unsere »exodus...« Karten müssen Sie die hier gleich folgenden Einstellungen verwenden.

Die Startoption gibt vor, mit was der jeweilige KI-Spieler das Spiel beginnt. Die Optionen werden im Balancing in den <EndlessGamePresets> festgelegt unter dem Pfad:

Balancing>EndlessGamePresets>Custom>Computerplayers

Dort steht zunächst mal eine (0) – es ist noch nichts festgelegt. Klicken Sie auf das Symbol am Ende der Zeile und es öffnet sich ein Fenster namens <ComputerPlayers>, klicken sie hier auf das Zeichen. Ergebnis:



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 vielleicht – wenn man die folgenden Option nicht einstellt, was man bei einer geplanten Karte ja wohl eher nicht macht.

Profile :

Der Schalter in dieser Einstellung öffnet das Fenster »AIProfileEditor«. Wieder ein bekanntes Bild mit der gleichen Funktionsweise wie die anderen Fenster in ToolOne. Alle im Spiel vorkommenden Charaktere finden sich unter <Profiles><CSP>. Bei Auswahl eines Eintrages werden dessen Daten rechts angezeigt und mit OK wird das Profil übernommen.

StartOption :

Hier finden sich acht Einstellmöglichkeiten. Dies sind gewissermaßen Überschriften, die Feineinstellungen – also was <StartWithShipStandard> oder <StartWithShipSupport> im Detail beinhalten findet sich in den <GamePresetParameters> - kommt gleich noch.

Möchte man einen der KI Spieler mit einem Warenhaus starten lassen, dann muss im WE2 eine PreBuild Insel für diesen KI Spieler angelegt sein. Lesen Sie dazu bitten unseren Text »WE2_T1_Kartenerstellung.pdf« von unserer WebSite. Ansonsten rührt sich die KI nämlich nicht von der Stelle.

Die Beispiellkarte »exodus_1.rdu« ist groß genug für drei Computerspieler – haben Sie eine eigene Karte entworfen beachten Sie bitte die ebenfalls in unserem WE2 Text gemachten Angaben zu den Mindestanforderungen pro Spieler.

Klicken Sie also hier im Fenster <ComputerPlayers> zunächst 2 mal auf das Zeichen, schon haben Sie insgesamt drei Computerspieler erstellt. Wählen Sie für jeden der im linken Feld angezeigten Spieler ein Profil wie oben beschrieben über den Schalter am Ende der Zeile und das Fenster »AIProfileEditor« aus. Auswahlfad : <Profiles><CSP>, alle anderen Profile funktionieren nicht! Benutzen Sie die Karte »exodus_1.rdu« gelten folgende CSP's:

- 1.) Baronessa Constanze Zanchi
- 2.) Helena Flores
- 3.) Willem van der Mark

Dann folgt die Zuweisung der Startoption, wobei für alle drei Computerspieler in der Zeile <StartOption> : „StartWithShipSupport“ eingestellt wird. Mit OK dann das Fenster wieder schliessen.

Im Grunde kann man hier natürlich auswählen was man möchte und entsprechend vorbereitet hat – ausser der Option Default bzw. <StartWithShipStandard>, denn letztere ist für den Spieler reserviert.

Zusammengefasst: Zu Beginn des Textes wurde gesagt das die Einstellungen im <EndlessGamePresets><Custom> Bereich für alle Spieler einer Karte gelten. Jetzt wurde mit diesen eben gemachten Einstellungen eine Ausnahme gemacht.

Im <Custom> Bereich steht nach wie vor unter der Option <StartShip> die Auswahl Standard, was nun aber nur noch für den Spieler selber gilt. Den KI Figuren wurde nun eine eigene, spezielle Startoption zugewiesen.

Jetzt müssen wir der Standardeinstellung für den Spieler noch das richtige Schiff zuweisen.

Das neue Schiff nur für den Spieler

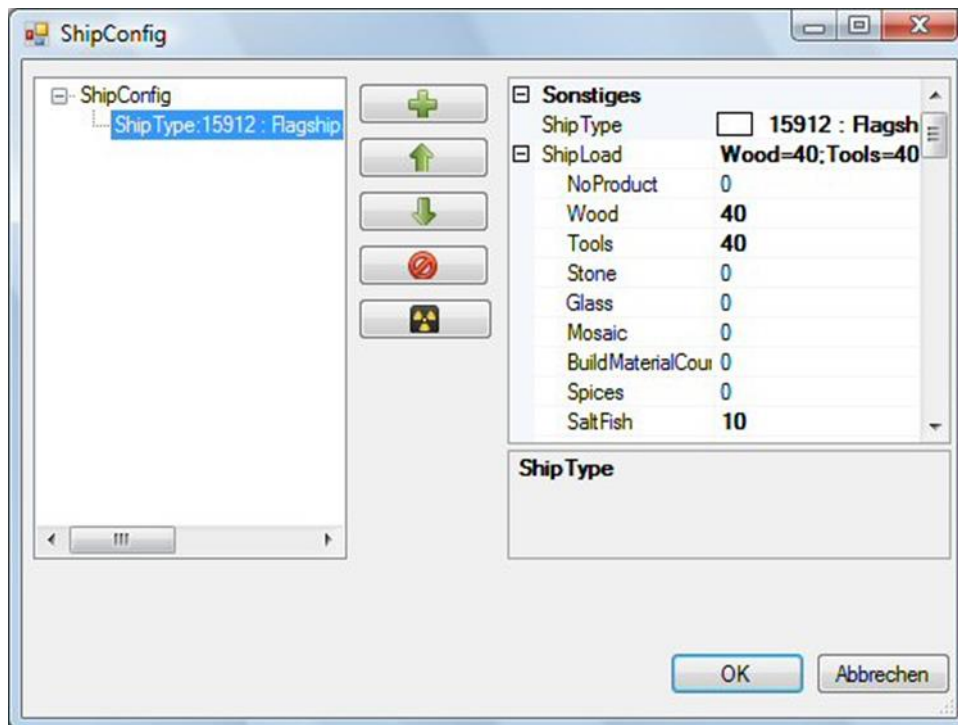
Gehen Sie nun in den Einstellungspfad :

<Balancing><GameCreateParameters><StartShips><Standard><ShipConfig>

Mit dem Schalter am Ende der Zeile <ShipConfig> öffnen Sie ein neues Fenster namens- »ShipConfig«. Dort steht das Standard <Flagship> jetzt als aktuell festgelegtes Schiff.

Im rechten Rollfeld wählen Sie den Eintrag <ShipType> und öffnen mit dem Schalter am Ende der Zeile den »AssetEditor«; nun im linken Feld unter dem Punkt <exodus_1> das neue Schiff „Kaiserliches Flaggschiff“ auswählen und mit OK das Fenster wieder schließen.

Damit ist das Schiff als Startschiff des Spielers festgelegt. Es bleibt noch die Zuweisung der Startressourcen, die das Schiff mit sich führt.



Gemäß den neuen Einstellungen für das „Kaiserliche Flaggschiff“ kann dies ja nun 6 Waren á 60 Einheiten (t) aufnehmen. Unter dem Punkt <ShipLoad> im Fenster »ShipConfig« legen Sie Holz, Werkzeug, Stein und Seile (Ropes) mit 60 Einheiten (t) fest. Zwei Slots sollten leer bleiben, denn dann kann der Spieler am Startpunkt bei Lord Northburgh gleich Zubehör kaufen. Schließen Sie dann das Fenster »ShipConfig« mit OK.

Hinweis: die hier verwendeten Tausenderwerte stellen den die bekannte Kiloberechnung dar, d.h. 1000 kg = 1 t. Im Spiel selbst wird immer in Tonnen (t) gearbeitet, hier im ToolOne gibt es einige Bereich in denen mit Tonnen (hier bei der Startausstattung zum Beispiel) gearbeitet wird, an anderer Stelle mit kg.

Das wars!

Jetzt bleibt nur noch der Test. Anno starten, Karte starten. Wenn alles richtig gelaufen ist starten die KI Spieler jetzt mit einem normalen Flaggschiff und einem kleinen Handelsschiff, der Spieler aber mit dem „Kaiserlichen Flaggschiff“, das allen anderen locker überlegen ist.

Wer will kann natürlich den KI Spieler durch bearbeiten der Einstellungen das kleine Schiff auch noch weg nehmen oder alle mit einem Ruderboot ausstatten – aber das wäre nicht nett!

© Citybuilders 2010-2015

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Anno 1404> oder des <ToolOne> autorisierte Fassung eines Handbuchs für die Verwendung des Editors <ToolOne> 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.