

ToolOne V1.2 (und AddOn) Teil 3 – Starteinstellungen

Inhalt

Allgemeines.....	3
Der Arbeitsplatz	3
<EndlessGamePresets>.....	3
<WorldSize,IslandSize,Fertilities,Resources,NeutralBuildingAmount,IslandDifficulty>.....	3
<CosairStrenght> Off, Easy, Medium, Hard, HardCore	4
<DemolitionReturn> Nothing,Half,Full.....	4
<QuestFrequency> Off, Standard,Oftan	4
<Disasters> Fire,Plaque,Tornado,Sandstorm,Thunderstorm,Volcano.....	4
<StartWithWareHouse> Off, StandardStore,Fullstore, Maximum>.....	4
<StartShip> Off, Standard, Support, Armada.....	4
<StartCredit> Spare,Medium,Plenty,VeryMuch.....	4
<StartHonour> Spare,Medium,Plenty,VeryMuch	5
<StartItems> None, StandardPool, PowerfulPool, GiftPool.....	5
<DiscoveredMap> true, false>	5
<Siegbedingungen>.....	5
VCSurvivor.....	5
VCAllianceWithAllCsp.....	5
VCAllHonourUnlocks.....	5
VCMonumentBuilt	5
VCGoldEarned	5
VCInhabitants.....	5
VCQuestsFinished.....	5
VCShipsDestroyed	5
VCEnvoys.....	6
VCNobleman	6
VCSultanQuestsFinished	6
VCEmporerQuestsFinished	6
VCEmporerAndSultanQuestsFinished.....	6
<InitialTreaties>.....	6
<ComputerPlayers>.....	6
Difficulty:.....	6
Profile:.....	7
StartOption:.....	7
<InitialPeaceTreaty> AddOn - fehlerhaft	7

<i><EspionageEnabled> AddOn</i>	7
<i><TownAcquisitionEnabled> AddOn</i>	7
<i><Medallcon> AddOn</i>	7
<i><GameCreateParameters></i>	8
<i><StartWithWarehouse></i>	8
<i><StartShips></i>	8
<i><StartCredit></i>	8
<i><StartHonour></i>	9
<i><StartItems></i>	9
<i><Initial Treaty></i>	9
<i><InitialPeaceTreay> Addon</i>	9
<i>StartHelperQuests</i>	9
<i>Der Questgeber</i>	10
<i>Der Pool</i>	10
<i>Der Quest</i>	11

Allgemeines

Das ToolOne ist im Kern identisch mit dem im Hauptspiel befindlichen Programmteil Endlosspiel. Man kann die dort befindlichen, menügeführten Einstellungen alle im ToolOne in Textform wiederfinden und auch einstellen. Die Kombination von im WorldEditor2 erstellten Karten, die Erstellung von Startschiffen oder die Manipulation von Gebäuden haben wir in unseren anderen Texten bereits beschrieben.

Bitte beachten: In den Erklärungstext

<ToolOne_T1_Startschiff>

auf unserer Website ist ein Teil der folgenden Informationen bereits enthalten. Dort wird genau beschrieben wie man für den Spieler ein exclusives Startschiff erstellt.

Hier arbeiten wir die Starteinstellungen rund um das gesamte Spiel ab sowie die Möglichkeiten weiterer Manipulationen wie erhöhtes Startgeld oder spezielle Startitems. Als Basis verwenden wir wieder eine vorbereitete Karte, die aus den bisher veröffentlichten Texten bekannte <Exodus_1.rdu> bzw <Exodus_1_AddOn.rdu>, zu finden auf unserer WebSite. Sie können natürlich auch einen eigene Karte benutzen. Starten Sie ToolOne und öffnen Sie eine Karte.

Der Arbeitsplatz

1.) Alle grundsätzlichen Einstellungen für eine in das ToolOne geladenene Karte werden unter dem Pfad <Balancing><EndlessGamePresets><Custom> vorgenommen.

2.) Ein Teil der erweiterten Einstellungsoptionen werden unter dem Pfad

<Balancing><GameCreateParameters>

gemacht.

3.) Alle sehr erweiterten Einstellungsoptionen finden sich schlussendlich im gesamten ToolOne wieder.

In den Texten sind die Optionen, die nur für das AddOn gelten, in der jeweiligen Überschrift auf diese Weise dargestellt.

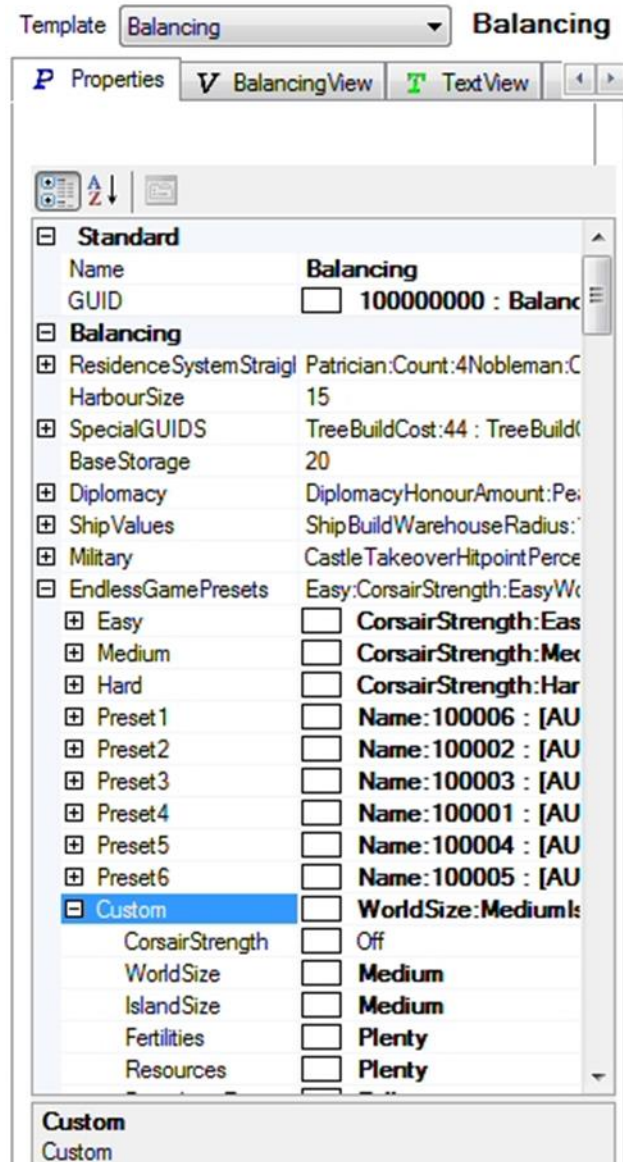
Die Bearbeitung oder Erstellung von Items, Objekten, Quests und allen anderen Optionen außerhalb dieser Starteinstellungen unter <EndlessGamePresets> und <GameCreateParameters> werden nummeriert und in dunkelgrau dargestellt.

Es sind Punkt für Punkt Anweisungen, die bei den ersten Beispielen sehr genau sind. Bei den folgenden Beispielen sind die immer wieder gleichen Aktionen vereinfacht dargestellt.

<EndlessGamePresets>

<WorldSize,IslandSize,Fertilities,Resources,NeutralBuildingAmount,IslandDifficulty>

Diese Einstellungen sind nicht relevant, wenn man eine Insel im WorldEditor erstellt hat. Hat man dies nicht getan entsprechen die Optionen denen des im Hauptspiel befindlichen Bereichs Endlosspiel. Die einzelnen Einstellungen sind leicht zu verstehen wie etwa Spare,Medium,Plenty für Wenig, Mittel und Viel. Es empfiehlt sich im Grunde nicht mittels ToolOne eine Karte generieren zu lassen. Dies hängt damit zusammen wie weit man in der Manipulation der Spielobjekte gehen will. Ändert man beispielsweise Gebäude in Ihrer Funktion



wird die notwendige Testphase nicht sinnvoll funktionieren können, weil Durchlauf eine neue Karte benutzt wird – in ToolOne kann keine Kartenummer verwendet werden!

<CosairStrenght> Off, Easy, Medium, Hard, HardCore

Diese Option funktioniert natürlich nur wenn in der Karte eine Korsareninsel platziert wurde. Damit ist die Einstellung <Off> dann schon erledigt. In unserem Fall mit einer vorgefertigten Inselwelt samt Korsaren ist der Standard die Einstellung <Easy>, auch wenn es hier nicht angezeigt wird. Die Option <Off> greift nur, wenn keine fertige Inselwelt genutzt wird.

Easy – alle 20 Minuten ein Kaperschiff, Anzahl max. 15, kurze Verfolgung

Medium – alle 15 Minuten ein Kaperschiff, Anzahl max. 20, längere Verfolgung

Hard – alle 10 Minuten ein Kaperschiff, Anzahl max. 20, sehr lange Verfolgung

HardCore – alle 8:30 Minuten ein Kaperschiff, Anzahl max. 35, sehr sehr lange Verfolgung

<DemolitionReturn> Nothing,Half,Full

Grosses Rätselraten ist hier wohl nicht von Nöten, für Sandwege/Steinwege gibt es bekanntlich kein Geld zurück, in keiner Einstellung.

Nothing - ist eben nichts, die härteste Option für eine schwere Karte,

Half - bedeutet 50% der aufgewendeten Baumaterialien und des Geldes,

Full - alles Geld und Material zurück ins Kontor.

<QuestFrequency> Off, Standard,Oftan

Die Questfrequenz ist im Wesentlichen eine Zeitoption der Hauptprotagonisten des Spiels. Hier wird spielintern die mögliche Anzahl laufender Quests herauf gesetzt, die Intervalle zwischen den Quests heruntergeregt und die verfügbare Zeit zur Erfüllung eines Auftrages wird verkürzt. Eine wertmäßig greifbare Definition lässt sich nicht feststellen, hier muss man selber prüfen was einem am besten passt. Im AddOn kann man zudem ja auch Aufträge direkt im Diplomatienmenü anfordern, <Standard> wäre also eine ausreichende Option im AddOn.

<Disasters> Fire,Plaque,Tornado,Sandstorm,Thunderstorm,Volcano

Die in der Liste angezeigten Katastrophen müssen ein Häkchen bekommen damit sie stattfinden. Die Gebäude wie die Feuerwache bzw. den Medikus gibt's trotzdem – von wegen den Saboteuren! nur haben sie nichts zu tun. Die anderen Einstellungen sind aus dem Spiel satzsam bekannt, ebenso Ihre Auswirkungen. Im AddOn stehen Vulkaninseln zur Verfügung. Hat man eine solche eingebaut muss für einen Ausbruch auch die Option <Volcano> an dieser Stelle aktiviert werden.

<StartWithWareHouse> Off, StandardStore,Fullstore, Maximum>

Off – ist klar, niemand hat ein Kontor, jeder Spieler bekommt ein Startschiff.

StandardStore – es wird ein Kontor auf einer beliebigen Insel bereitgestellt, diese Insel besitzt zumindest die Fruchtbarkeiten Hanf und Most, im Kontor befinden sich 40 Einheiten Holz, 40 Einheiten Werkzeug und 10 Einheiten Fisch.

FullStore – dito. StandardStore, Baumaterial wie vor, 30 t Fisch, 30 t Most und 20 t Seile.

Maximum – dito. FullStore, Baumaterial wie vor, 35 t Fisch, 35 t Most, 35 t Leinenkutten, 40 t Seile.

<StartShip> Off, Standard, Support, Armada

Off – ist klar, wenn aber <StartWithWareHouse> nicht aktiviert ist gibt's trotzdem ein Schiff

Standard – Das klassische Flaggschiff mit 40 t Holz, 40 t Werkzeug und 10 t Fisch.

Support – Das Flaggschiff entsprechend der Einstellung Standard plus 30 t Fisch sowie ein kleines Handelsschiff mit 40 t Werkzeug

Armada – wie Support, zusätzlich ein kleines Kriegsschiff ohne Waren.

<StartCredit> Spare,Medium,Plenty,VeryMuch

Der Startbetrag für jeden Spieler ist eine etwas haarige Sache, denn hier kommen einige Dinge zum tragen die in den ToolOne Untiefen versteckt sind. Grundsätzlich sind die CSP's effizienter in der Geldverwaltung, so führen sie „Sparbücher“ und haben Vorgaben was und wieviel sie dürfen. Zudem sind sie sehr gut im führen eine knappen Kasse, was dem menschlichen Spieler dann schon mal schwerfällt. Die möglichen Einstellungen:

Spare – 10.000

Medium – 30.000

Plenty – 50.000

VeryMuch – 80.000

<StartHonour> Spare,Medium,Plenty,VeryMuch

Die CSP's nutzen die Ruhmespunkte auch für die eine oder andere Anschaffung, allerdings nicht so effektiv wie der Spieler. Es werden Dinge wie Entermannschaft oder Schiffsverstärkungen gekauft und genutzt. Auch wird Saatgut oder ein Produktionsupgrade erstanden. Diese Dinge werden aber nicht genutzt. Ansehensitems für den Orient werden überhaupt nicht gekauft. Man kann sich also beruhigt jede Menge Honourpunkte geben. Grundeinstellungen:

Spare – 100 Medium – 300 Plenty – 500

Wer sich bisher schon mal gewundert hat das die auf vorgebauten Inseln mit einem Warenhaus ausgestatteten Mitspieler schon beim Start einen Bergfried besitzen – das ist eine Voreinstellung der Entwickler um gewiefte Kampfspieler an sogenannten Rushes zu hindern. Die Tatsache, dass der Computerspieler von Beginn an Zugriff auf die orientalischen Gebäude hat gehört auch dazu. Aber es gibt in den AI Profilen Möglichkeiten den CSP's eine frühzeitige Besiedlung des Orients zu vermiesen, da sich dort eine Einstellung findet, mit der man festlegen kann wann der CSP im Orient siedeln darf.

<StartItems> None, StandardPool, PowerfulPool, GiftPool

Alle Spieler erhalten das gleiche Startitem, das vom Spiel per Zufall aus einer Liste (Pool) heraus ausgewählt wird. Üblich ist ein Spezialegel oder ein Sextant oder ein Produktionsboost für den Warenhausstart. Der Unterschied zwischen Standard und Powerful ist für geübte Spieler marginal. Im AddOn existiert noch der <GiftPool>, der ein Ansehensitem für den Orient enthält.

<DiscoveredMap> true, false>

Ob man eine Karte vollständig aufgedeckt oder eben nicht aufgedeckt spielen möchte ist Ansichtssache. Die Einstellung <true> jedenfalls macht alle Inseln sichtbar.

<Siegbedingungen>

Der Ordnunghalber hier alle Siegbedingungen und die im Hauptspiel nicht enthaltenen:

VCSurvivor

Ist diese Option aktiviert (On) muss man alle anderen Spieler der Karte besiegt haben.

VCAllianceWithAllCsp

Aktiviert muss der Spieler mit allen anderen Spielern einen Bündnispakt geschlossen haben. Dies ist zum Beispiel mit den schweren Gegener wie Kardinal Lucius nahezu unmöglich.

VCAllHonourUnlocks

Der Spieler muss alle möglichen Errungenschaften der Hauptspieler erworben haben.

VCMonumentBuilt

Der Klassiker. Einstellungen: <MonumentOrient> (Sultansmoschee), <MonumentOccident> (Kaiserdom), <MonumentOccidentAndOrient> (beide Monumente)

VCGoldEarned

Drei Einstellungen legen fest welchen Geldbetrag der Spieler angehäuft haben muss

Few : 150.000 Medium: 500.000 Plenty: 1.000.000

VCInhabitants

Folgende Einstellungen gelten für das Ziel der zu erreichenden Einwohnerzahl (alle Einwohner!)

Few : 5.000 Medium: 10.000 Plenty: 30.000

VCQuestsFinished

Hier müssen die angegebene Anzahl von Quests erfüllt werden, nicht unbedingt ohne Unterbrechung zu erfüllen, man kann Quests auch auslassen:

Few : 25 Medium : 50 Plenty : 100

VCShipsDestroyed

Schiffe versenken, egal von wem, es wird alles gezählt

Few : 20 Medium : 40 Plenty : 80

VCEnvoys

Erforderliche Anzahl von Gesandten auf der Karte, können auf mehrere Inseln verteilt sein.

Few : 2.000 Medium : 5.000 Plenty : 10.000

VCNobleman

Erforderliche Anzahl von Gesandten auf der Karte, können auf mehrere Inseln verteilt sein.

Few : 2.000 Medium : 5.000 Plenty : 10.000

VCSultanQuestsFinished

Die angegebene Anzahl von Quests für den Sultan muss erfüllt sein. Diese Einstellung gibt es nicht im Hauptspiel. Few : 5 Medium : 10 Plenty : 20

VCEmporerQuestsFinished

Die angegebene Anzahl von Quests für den Kaiser muss erfüllt sein. Diese Einstellung gibt es nicht im Hauptspiel.

Few : 5 Medium : 10 Plenty : 20

VCEmporerAndSultanQuestsFinished

Die angegebene Anzahl von Quests für den Kaiser oder den Sultan muss erfüllt sein.

Few : 5 Medium : 15 Plenty : 30

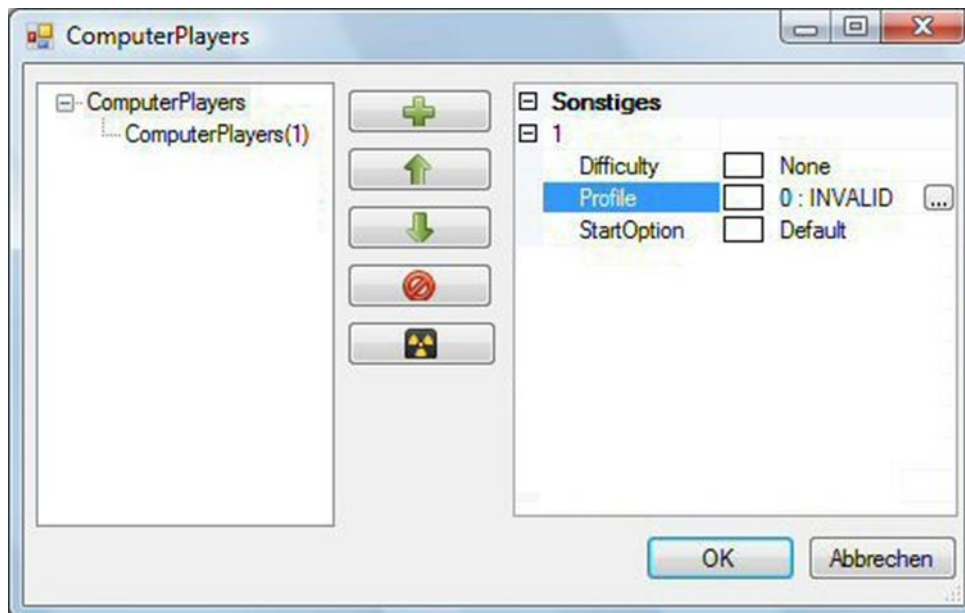
<InitialTreaties>

Die Startverträge zwischen den Spielern sind hier begrenzt auf die Pauschalausführung. Entweder man hat mit allen Spielern Frieden, Handel oder sogar ein Bündnis. Der in der Auswahlliste aufgeführte Krieg <War> funktioniert nicht. Wenn alle Spieler im Hafen von Lord Northburgh starten wäre das Spiel schnell beendet.

<ComputerPlayers>

Diese Option ist bereits eine über den Standard des Hauptspiels hinausgehende Einstellung. Hier kann der Spieldesigner neben den eigentlichen Computerspielern auch explizit deren Startausrüstung festlegen.

Öffnen Sie mit dem Schalter am Ende der Zeile ComputerPlayers folgendes Fenster:



Beim ersten Start ist hier alles noch leer, klicken Sie für jeden gewünschten CSP (max. 3) auf das Pluszeichen zwischen den beiden Listefeldern. Die Einstellungen für jeden Spieler:

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, Hildegaard von Lewenstein, Willem van derMark).

Profile:

Der Schalter in dieser Einstellung öffnet das Fenster »AIProfileEditor«. Alle im Spiel vorkommenden Charaktere finden sich in dem Listenfeld unter <Profiles><CSP>. Bei Auswahl eines Eintrages werden dessen Daten rechts angezeigt und mit OK wird das Profil übernommen. Haben Sie – wie wir in der Karte <Exodus_1> - dort bereits Spieler eingestellt können Sie diesen Punkt hier überspringen, die Einstellungen des WE2 haben Vorrang vor der Option hier.

StartOption:

Hier können Sie nun wählen was der einzelne CSP's als Startvorgabe benutzen darf, grob definiert unter <StartWithWareHouse> und <StartShip>. Achtung: Wenn Sie hier dem CSP einen Warenhausstart verordnen müssen Sie im WorldEditor sogenannte PreBuild Inseln vorbereitet haben, nachzulesen in unserem Text zum WE2.

<InitialPeaceTreaty> AddOn - fehlerhaft

Mit dieser Option können alle Spieler (!) eine festgelegte Zeit keinen Krieg führen. Die hier in der Liste angezeigten Einstellungen funktionieren jedoch alle nicht. Lassen Sie diese Einstellung auf <OFF> stehen, in den <GameCreateParameters> erklären wir später wie man das richtig einstellen kann.

<EspionageEnabled> AddOn

Soll im AddOn der Spion aktiv sein (true) oder nicht? Wenn nicht (false) wird auch das dazugehörige Gebäude nicht angezeigt.

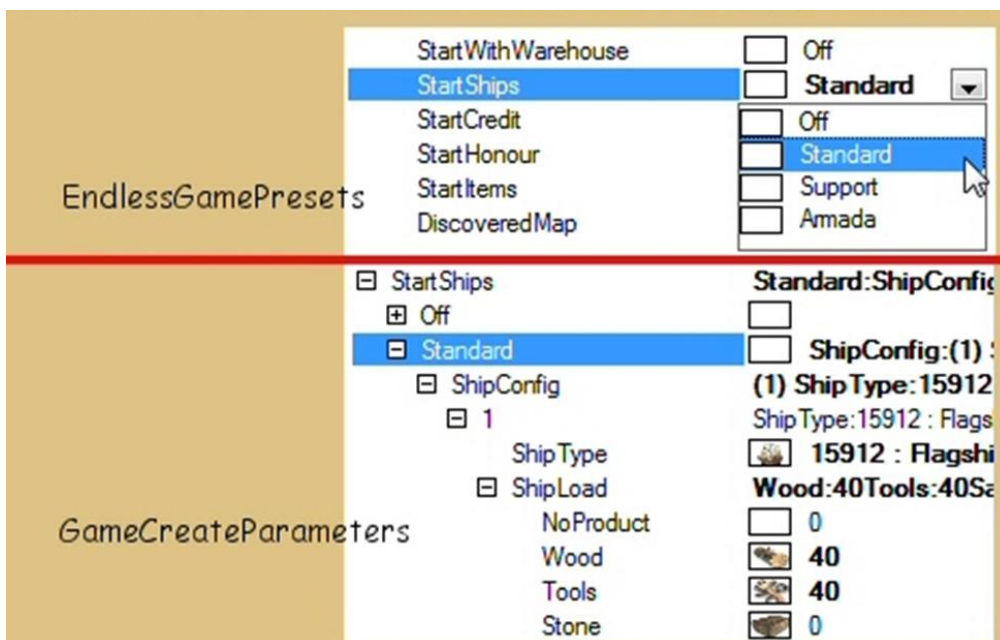
<TownAcquisitionEnabled> AddOn

Damit im AddOn Spiel der Spieler – und die CSP's – auch Ratssitze kaufen können muss diese Option auf True gesetzt sein.

<Medallcon> AddOn

Hier könnte man einstellen welche Orden der Spieler bekommt wenn er das Spiel erfolgreich beendet. Geht aber leider nicht. Die Einstellung bringt jedenfalls keine Medaille ein und kann ignoriert werden.

Soweit also die groben Standardeinstellungen die man in den <EndlessGamePresets> festlegen kann. Alle übrigen Presets die hier zum Beispiel unter Easy, Medium und Hard oder auch Preset 1, Preset 2 usw. haben keinerlei Funktion.



<GameCreateParameters>

<StartWithWarehouse>

Die in den EndlessGamePresets unter gleicher Überschrift zusammengefassten Einstellungen werden hier differenziert eingestellt.

<StandardStore><FullStore><Maximum>

Beispielpfad: <GameCreateParameters><StartWithWarehouse><StandardStore><StartLoad>

Im Grunde ist man hier frei in der Vergabe der Art einer Ware. Natürlich muss dabei auf die Lagerkapazität des Warenhauses geachtet werden. Diese liegt bekanntlich bei standardmäßigen 40 Tonnen, kann aber ja erhöht werden. Wie man das macht gehört zu der Manipulation von Gebäuden, eingehend beschrieben in unserem Text : „ToolOne_T2_Gebaeude“ auf unserer Homepage.

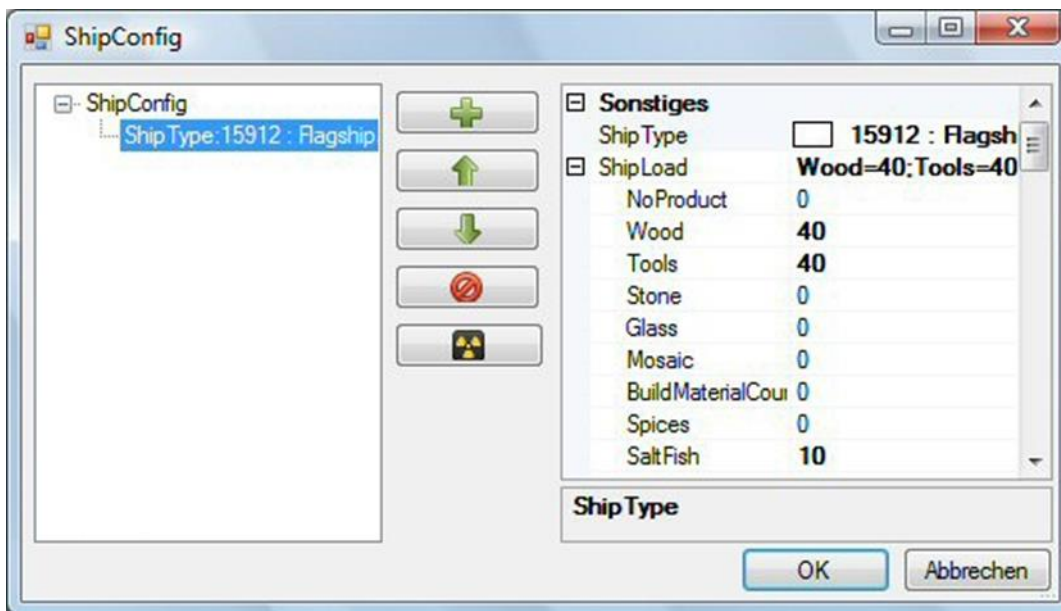
Will man als Spieler mit einem Warenhaus beginnen stellt sich meist ein Problem: Wie bekomme ich »meine« Insel, die ich im WE2 angelegt habe? Für die CSP's muss man in jedem Falle im WE2 eine vorgebaute Insel anlegen, für den Spieler geht das aber nicht. Das Programm setzt das Spielerwarenhaus in jedem Fall auf ein im WE2 als Hauptinsel deklariertes Eiland. Im Grunde ist es am sinnvollsten immer mit einem Startschiff für den Spieler zu arbeiten.

<StartShips>

<Standard><Support><Armada>

Beispielpfad: <GameCreateParameters><StartShips><Standard><ShipConfig>

Über den Schalter am Ende der jeweiligen Zeile <ShipConfig> öffnet sich dieses Fenster



Wichtigster Punkt: <ShipType> Hier lässt sich jedes Schiff – auch das goldene Schiff – als Startschiff einsetzen. Mit dem Plusbutton kann man fast beliebig viele weitere Schiffe hinzufügen. Der Eintrag <Support> weist zum Beispiel die bekannten zwei Schiffe, ein Flaggschiff und ein kleines Handelschiff auf, der Eintrag <Armada> noch ein kleines Kriegschiff zusätzlich. Was man hier nun alles machen kann findet sich wie gesagt ausführlich hier : „ToolOne_T1_Startschiff“, zu finden auf unserer WebSite.

<StartCredit>

<Spare><Medium><Plenty><VeryMuch>

Beispielpfad: <GameCreateParameters><StartCredit><Spare>

Eine Frage des Geldes. Wichtigster Punkt wenn man hier „Erhöhungen“ vornimmt: Das Geld bekommen auch die CSP's. Da diese aber mit Finanzen durchaus gründlicher umgehen als der Spieler – die haben sogar sogenannte Bankbooks (Sparbücher) – verpasst man besser dem Spieler per Quest eine Finanzspritze. Und ganz gemein: die CSP's bekommen 10 Goldstücke.

<StartHonour>

<Spare><Medium><Plenty>

Beispielpfad: <GameCreateParameters><StartHonour><Spare>

Ruhm spielt für die CSP's keine Rolle (Ruhm – nicht Ruf!). Insofern kann man sich hier mächtig was zuschaufeln um alle möglichen Errungenschaften zu erwerben. In wie fern sich das auf andere, über ToolOne nicht erreichbare Spielelemente auswirkt ist nicht bekannt. Also lieber moderat angehen.

<StartItems>

<StandardPool>, <PowerfulPool>, <GiftPool>

Beispielpfad: <GameCreateParameters><StartItems><StandardPool><ShipItemPool>

Es existiert eine Bereich für Schiffsitens und einer für Warenhausitens, je nachdem womit man das Spiel beginnt. Items nutzen die CSP's auch, nicht alle, aber die für Geschwindigkeit von Schiffen zum Beispiel schon. Möchte man ein ganz bestimmtes Item für sein Schiff oder Warenhaus haben bleibt nur die Erstellung eines neuen Pools mit nur eben diesem neuen Item oder auch einem ganz neuen. Der <GiftPool> ist ein neues Element im AddOn und beinhaltet aktuell nur ein PrestigeItem für den Großwesir. Dieses Element zum Beispiel hilft tatsächlich nur dem Spieler, die CSP's sind von Beginn hoch angesehen und können alles bauen.

<VC...> (Siegbedingungen)

Alle Siegbedingungen basieren auf Quests. Diese sind im QuestEditor zu finden unter dem Pfad:

<Quests><Endlosspiel><NI_Lord Richard Northburgh><SubQuests>

und müssen – wenn man denn was ändern will – kopiert und bearbeitet werden. Eine Arbeitsanweisung dafür findet sich auf der UBI Forumsseite für Anno 1404-Modding, »Siegbedingungen selber machen«.

<Initial Treaty>

Die hier vermeintlich vorgesehene explizite Einstellung eines Vertragsstatus zwischen dem Spieler und den CSP's funktioniert nicht. Wer mit seinen CSP's unterschiedliche Startverträge möchte muss dies per Quest erledigen oder die AIProfile manipulieren.

<InitialPeaceTreay> Addon

Diese Einstellung soll verhindern, dass die Spieler miteinander Krieg führen. Es funktioniert jedoch nur die Option <OFF>(!). Unter <InitialPeaceTreaty><Off><Duration> den gewünschten Zeitwert einstellen - schon herrscht Frieden.

Bei Verwendung dieser Option ist folgendes zu beachten: Alle CSP's sind weniger aggressiv, die Option sich einzuschmeicheln ist im CoolDown ~50% langsamer – es dauert also länger bis man wieder erfolgreich schleimen kann.

Insgesamt muss sich der Spieler darauf vorbereiten am Ende der Freidenspflicht mehr oder weniger sofort in einen Krieg zu geraten. Befindet sich bei Ablauf der Zeit ein CSP im oder auf dem roten Bereich im Diplomatiebildschirm ist meist mit sofortigen Kriegserklärungen zu rechnen, gerade bei ansonsten auch schon aggressiven Computerspielern.

Weiterhin ist natürlich klar: der Spieler kann während der Friedensphase auch keinen Krieg führen. Was dazu führen kann das ein CSP sich auf der Spielerhauptinsel niederlässt und man ausser dem Auskauf per Ratssitz nichts dagegen machen kann.

StartHelperQuests

Um dem Spieler eine besondere Erstausrüstung mitzugeben die den CSP's nicht zur Verfügung steht bedarf es einiger Arbeitsschritte und Überlegungen.

Zunächst einmal kann man einiges durch die Erstellung eines eigenen Startschiffes erledigen, wie das in unserem Text <ToolOne_T1_Startschiff> ausgiebig beschrieben ist.

Dort fehlt dann nur noch eine Methode um extra Geld und Ruhm nur für den Spieler zugänglich zu machen. Dies erfordert die Erstellung eines Quests, der vom Lord ausgerufen wird – unsichtbar allerdings, ebenso wird der Quest unsichtbar erfüllt und abgeschlossen.

Der Questgeber

Für alle folgenden Aktionen gilt: Die zu ändernde Karte ist im ToolOne geladen.

Zunächst also den Lord verfügbar machen:

- 1) Im linken Bereich unten steht der Speichernamen der erstellten Inselwelt.
- 2) Im Menü unter <Mode> wechseln zu <AIProfileEditor>.
- 1) Im linken Bereich unter <Profiles><Cultures> das Profil von Lord Richard Northburgh rechtsklicken und im Kontextmenü <Copy> wählen.
- 3) Im linken Bereich unten den Namen der Inselwelt rechtsklicken und im Kontextmenü <CreateAssetChild> wählen. Im rechten Bereich erscheinen jetzt die Daten des Profils von Lord Richard Northburgh.

Diese Aktion ist erforderlich, damit der quest später dem Lordchen zugeordnet werden kann. Die Karte verwendet nämlich die hier erstellten Kopien (wenn mit CreateAssetChild erstellt !!) anstelle der Originale.

Die extra Bereitstellung des Lords an dieser Stelle ist notwendig, damit irgendjemand auch den Quest aufruft – also der Lord eben – und dann die Belohnung ausgibt in Form des Geldes, des Ruhms und des Items.

Das Item

Nun das neue Item erstellen:

- 1) Im Menü von ToolOne unter <Mode> wechseln zu <FeatureEditor>.
- 2) Im linken Bereich rechtsklicken auf den Namen der Inselwelt und im Kontextmenü <NewAsset> wählen.
- 3) Im sich öffnenden Fenster <CreateFeature> oben im Feld <Name> eingeben »StartShipItemSpieler«, im Listenfeld <Template> den Eintrag <ShipItem> wählen, die unter dem Begriff <Standard> im linken Bereich stehende ItemGUID notieren und das Fenster mit dem OK-Button schließen.
- 4) Im linken Bereich von ToolOne steht nun das neue Item mit seinen Properties. Im unteren Bereich befindet sich der Eintrag <UnitUpgrade(Walking)>, darunter der Wert <WalkingSpeed>. Hier eingeben »+100%«. Achtung: Pluszeichen und Prozentzeichen sind mit einzugeben!
- 5) Im linken Bereich den Reiter <Icons> anwählen. Dort rechts die Zeile <gui_item_map_1_anno1404.png> auswählen und durch doppelklicken eines der dargestellten Icons auswählen. Achtung: lediglich die <gui_item_map_1_anno1404.png> enthält passende Piktogramme!

Das Item kann im Prinzip alles sein. Handelt es sich um ein Schiffsitem wird es automatisch in die Slots eingefügt. Dies gilt natürlich auch wenn man Kontoritens in ein Warenhaus „pflanzt“. Items, die explizit aktiviert werden müssen wie Saatgut oder Expeditionskarten – diese müssen wie gewohnt eingeschaltet werden.

Der Pool

Nun einen sogenannten Pool erstellen:

- 1) Im Menü von ToolOne unter <Mode> wechseln zum <QuestEditor>
- 2) Rechtsklicken auf den Namen der Inselwelt und im Kontextmenü <NewAsset> wählen.
- 3) Im sich öffnenden Fenster <CreateQuest> oben im Feld <Name> eingeben <StartShipPoolSpieler>, im Listenfeld <Template> den Eintrag <RewardPool> wählen, die neu erstellte RewardPoolGUID notieren und das Fenster mit OK schließen.
- 4) Im rechten Bereich von ToolOne steht nun der neue RewardPool unter <P Properties> mit seinen Inhalten. Öffnen sie den Pfad <RewardPool><Items><Peasant> und klicken dann auf den Schalter am Ende der Zeile <Items>.
- 5) Im sich öffnenden Fenster <Items> klicken Sie auf den Schalter mit dem Pluszeichen und geben dann im rechten Bereich des Fensters unter <Items> die notierte ItemGUID ein. Ist die eingabe korrekt erscheint der Name des Items. Schließen das Fenster mit OK.

Ein Pool ist eine Liste – auch wenn nur eine Zeile drin ist – die im Spiel in vielen Situationen verwendet wird.

Per Zufall würfelt das Spiel die meisten Belohnungen für Quests aus. Beispielsweise Waren, wie alles andere in den Pools nach Zivilisationsstufe sortiert. Die Menge gibt der Designer vor. In diesem Fall hier wird also ein Element aus dem Pool <StartShipPoolSpieler> ausgegeben, und da nur eine Zeile drin ist kommt genau das gewünschte dabei heraus.

Der Quest

Jetzt muss noch der Quest erstellt werden der das alles dem Spieler zuordnet und zudem noch Geld und Ruhm liefert.

- 1) Im Menü von ToolOne unter <Mode> wechseln zum <QuestEditor> - falls notwendig.
- 2) Rechtsklicken auf den Namen der Inselwelt und im Kontextmenü <CreateGroup> wählen.
- 3) Die neue Gruppe von <AssetGroup> - ist zum überschreiben markiert – umbennenen in <StartQuests> und mit Return bestätigen (!), ggf den Eintrag erneut markieren.
- 4) Im rechten Bereich die Reiter links scrollen, bis der Reiter <Group> erscheint. Diesen aktivieren.
- 5) Unter <GroupType> den Eintrag <SingleQuestGropu> auswählen. Es erscheint wie im Bild zu sehen der Eintrag für den Lord als Questgeber. darauf doppelklicken, ein grüner Haken vor dem Eintrag erscheint.
- 6) Die Reiterleiste wieder nach rechts scrollen bis der Reiter <P Properties> erscheint und diesen aktivieren. Der Bereich ist noch leer.
- 7) Rechtsklicken auf die eben erstellte neue Gruppe <StartQuests> und im Kontextmenü <NewAsset> wählen.
- 8) Im sich öffnenden Fenster <CreateQuest> oben im Feld <Name> eingeben <StartHelperQuest>, im Listenfeld <Template> den Eintrag <Gold_erreichen_ Quest> auswählen und das Fenster mit OK schliessen.

Im rechten Bereich von ToolOne steht nun der neue Quest unter <P Properties> mit seinen Inhalten.

Einstellungen der Questdaten:

- | | |
|------------------------------|---|
| <MinPlayer> | Peasant |
| <IslandCount> | 0 |
| <MaxCallCount> | 1 |
| <QuestInfoText> | 0:INVALID (Das eingeben einer 0 ist ausreichend) |
| <UseDefaultMessages> | false |
| <ShowQuestInQuestLog> | false |
| <RewardMoney> | 100.000 |
| <RewardHonour> | 10.000 |
| <PlayerCounterToWin><1><Min> | 10.000, in jedem Fall weniger als den unter <StartCredit> gesetzten Wert. |
- 9) Die Zeile <RewardVariations> anwählen und auf den Schalter am Ende der Zeile klicken.
 - 10) Im sich öffnenden Fenster <RewardVariations> auf den Plusbutton klicken.
 - 11) Im rechten Bereich des Fensters auf den Schalter am Ende der Zeile <RewardChoices> klicken.
 - 12) Im sich öffnenden Fenster <RewardChoices> auf den Plusbutton klicken.
 - 13) Im rechten Bereich des Fensters auf den Schalter am Ende der Zeile <Pools> klicken.
 - 14) Im sich öffnenden Fenster <Pools> auf den Plusbutton klicken.
 - 15) Im rechten Bereich des Fensters die Zeile <RewardPool> anwählen und direkt die PoolGUID eingeben. Der dazugehörige Text wird automatisch gesetzt.
 - 16) Alternativ kann man den Schalter am Ende der Zeile <RewardPool> wählen, es öffnet sich ein Fenster namens <QuestEditor> und man kann unter dem Inselweltnamen links das Item direkt auswählen.
 - 17) Alle Fenster nacheinander mit dem OK Button schliessen.

Es ist natürlich möglich das Item auch direkt im Fenster <RewardChoices> anzulegen. Die Erfahrung zeigt aber, dass diese <Items> nicht immer geliefert werden.

Da der Designer an diverse vordefinierte Quests gebunden ist muss er einen Quest suchen, in jedem Falle beim Start der Karte erfüllt ist. Dafür eignet sich der <Gold_erreichen_ Quest> bestens. Der Quest soll erfüllt sein wenn der Spieler 10.000 Goldstücke hat. Was ja sofort nach Spielstart der Fall ist. Und da der Quest erfüllt ist werden die definierten Belohnungen ausgegeben.

Die Zuweisung des Items ist etwas umständlich, ermöglicht aber durch seine Erweiterbarkeit ein sehr unterschiedliches Belohnungsverhalten – und macht es auch unberechenbar und ist damit ein wichtiger Spielfaktor.

© 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 sondern stellt eine Verfahrensbeschreibung dar, 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.