

WorldEditor2 (Classic und AddOn Version)

Inhalt

Allgemeines.....	1
Classic oder AddOn ? Deutsch oder Englisch ?	1
WorldEditor2.....	2
1.) Welche und wie viele Inseln?.....	2
2.) Wieviele Spieler auf einer Karte ?.....	2
3.) Wieviel Inseln brauche ich ?	2
4.) Wieviel Ressourcen gehen auf eine Insel?.....	2
5.) Hauptinsel, normale Insel, Zierinsel, Vulkaninsel.....	2
6.) Welchen Abstand müssen die Inseln untereinander haben?	3
7.) Die dritten Parteien	3
8.) Startschiffe oder Kontore?.....	3
9.) Startinseln oder Schiffsstartpunkt (Spawnpoint).....	3
10.) Vorbauen von Inseln	3
11.) Spielerauswahl	4
12.)Kriegsvermeidung	4
13.)Areas	4

Allgemeines

Der WorldEditor2 für Anno 1404 bzw. für das AddOn ermöglichen es dem Anwender eigene Spielwelten für Anno1404 zu erstellen. Die folgende Zusammenstellung ist keine Bedienungsanleitung für den WorldEditor2, sondern eine Sammlung von Erfahrungswerten zum Thema „Was passiert wenn“.

Classic oder AddOn ? Deutsch oder Englisch ?

Es gibt nur einen WorldEditor2, der für beide Spielversionen genutzt wird. Der jeweils richtige inhaltliche Zusammenstellung wird folgendermaßen aufgerufen, wobei ihr Pfad natürlich anders aussehen könnte:

XP/Vista/Win7:

Für das Hauptspiel:

...|Ubisoft\Related Designs\ANNO 1404\tools\WorldEditor2.exe

Für das AddOn

...|Ubisoft\Related Designs\ANNO 1404\tools\WorldEditor2AddonUserContent.bat

Grundsätzlich wird der WorldEditor2 in englischer Spracheinstellung ausgeliefert. Das kann man ändern. Dazu muss der Installationsort des Editors aufgesucht werden.

XP: C:\Dokumente und...|Anwendungsdaten\Ubisoft\Anno1404AddOn\Tools\WorldEditor

Vista/Win7: C:\Users\...|AppData\Roaming\Ubisoft\Anno1404AddOn\Tools\WorldEditor

Für den WorldEditor2 für das AddOn existiert an gleicher Stelle ebenso ein Verzeichnis. In dem Verzeichnis befindet sich die Datei WorldEditorConfig.xml bzw. WorldEditorConfig_AddOn.xml Öffnen Sie die jeweilige Datei mit dem Texteditor von Windows oder einem anderen geeigneten Bearbeitungsprogramm. Die ersten beiden Zeilen der Datei lauten:

```
<WorldEditorConfig>
  <Loca>eng</Loca>
```

ändern Sie das eng (für englisch) in ein ger (für german). Dann die Datei wieder speichern. Achten Sie darauf, dass das Format namens xml beibehalten wird – also nicht als .txt oder .doc sichern. Das war's, die Editoren sprechen jetzt deutsch.

WorldEditor2

Für einen ersten Start sollte man den im Editor enthaltenen Generator benutzen, der mit ähnlichen Angaben wie im Hauptspiel eine Inselwelt per Zufall erzeugt. Wählen Sie im Menü Datei>Neu>Neue Zufallskarte aus, die Einstellungen sollten kein Probleme darstellen, das Handbuch des Herstellers gibt erschöpfend Auskunft.

Es ist einfacher eine solche Inselwelt zu verändern als von Hand jede Insel einzeln zu setzen. Hat man seine Welt soweit gebaut und gespeichert kann das Spiel beginnen – alle weiteren Spielinhalte kommen aus den Standardeinstellungen des Hauptspiels. Siegbedingungen kann man übrigens nicht setzen.

1.) Welche und wie viele Inseln?

Selbst für begeisterte Schönbauer sind 30 große Inseln Nonsens. Zumal wenn keine KI Spieler eingeladen sind. 50000 Adelige passen bestens auf 8 große Nord- und 3 große Südinself mit den entsprechenden Fruchtbarkeiten.

2.) Wieviele Spieler auf einer Karte ?

Man muss den CP's die Möglichkeit lassen sich zu entwickeln. Der Hersteller selbst gibt für die Spielweltgrößen an: Mittel = 1 CP, Groß = 2 CP's, sehr groß= 3 CP's. Und wenn man eine Inselwelt mittlerer Größe mit 3 CP's anlegt? In Abhängigkeit von den gewählten CP's gibt das alsbald „Krawall“ oder einer der CP's zieht sich zurück. Im Übrigen muss man ja auch CP's nicht vollständig niedermachen wenn man bloß eine Insel braucht. Wer die Karte im ToolOne bearbeiten will wählt keine Spieler aus, dies geschieht im ToolOne.

3.) Wieviel Inseln brauche ich ?

Das hängt von der gewünschten Größe und den Ressourcen auf den Inseln ab und ist natürlich wieder ein „Kriegsvermeidungsfaktor“. Grundsätzlich sollte man versuchen für jeden Spieler alle Ressourcen wenigstens einmal unteilbar zur Verfügung zu stellen – soll beispielsweise heißen : 4 Inseln mit Weizen sind das mindeste. Oder mit Seide und Indigo. Der Zufallsgenerator macht das ordentlich, wobei er dies über die oben angegebene Spieleranzahl passend zur Spielweltgröße steuert. Viele kleine und mittlere Inseln mit entsprechenden Ressourcen sind übrigens ausreichend. Riesige Inseln braucht eigentlich nur der Spieler und Schönbauer. Eine hilfreiche Anzeige ist im rechten Bildschirmbereich die Ressourcenliste. Hier kann man leicht ablesen welche und wieviel Fruchtbarkeiten in der Inselwelt verteilt sind.

4.) Wieviel Ressourcen gehen auf eine Insel?

Bezogen auf die Fruchtbarkeiten kann man auf einer Insel alles unterbringen was vorhanden ist, egal ob Nord- oder Südinself, und dies dann auch nutzen. Angezeigt werden aber bekanntlich nur 4 Fruchtbarkeiten. Das Fragezeichen für eine „freie“ Fruchtbarkeit zählt hierbei mit, es kann außerdem auch nur einmal gesetzt werden. Die KI kauft übrigens Saatgut ohne es zu nutzen.

Die freien Fruchtbarkeiten können im Spiel allerdings nur mit einem Saatgut besetzt werden, welches für das Inselklima auch vorgesehen ist.

Mineralische/tierische Ressourcen (Bären) sind pro Insel auch vorgegeben in ihrer maximalen Anzahl. Es können alle Arten auf allen Inseln verteilt werden. Es macht übrigens keinen Sinn eine einzelne Eisenmine mit 9999t Erz zu setzen. Eine Aufteilung auf mehrere Minen ist für die Abbaugeschwindigkeit sinnvoller.

Die Inseltyp „Vulkaninsel“ der AddOn Version kann den Ressourcentyp <Custom>aufnehmen, der bekanntlich über den Erwerb von Items aufgeschlüsselt werden kann. Bären, Steine und Quarz kann man nicht als Item erwerben! Die variablen Ressourcen sind sehr ertragreich, also nicht zu viel des Guten. Quarz kann übrigens nur noch auf Südinself abgebaut werden.

5.) Hauptinsel, normale Insel, Zierinsel, Vulkaninsel.....

«Hauptinsel» sind die Inseln, auf denen die KI ihre Startsiedlung bauen soll/kann, und zwar sowohl im Norden als auch im Süden. Diese Inseln müssen aber nicht die größten aus der Liste sein – das nutzt die KI sowieso nicht. Mittlere Inseln reichen hier völlig, «Normale Inseln» dienen lediglich der Ressourcenbeschaffung, werden bei fehlenden Hauptinseln aber durchaus von der KI für eine Stadt genutzt,

«Okzident/Orientstarthafen» sind die Inseln der Herren Northburgh und AlZahir – und das dürfen nur diese

beiden Inseln sein !!! Das gilt auch für die Option «Korsareninsel». Die Einstellung «Zierinsel» schließt die betreffende Insel für alle Spieler von der Besiedelung und dem Ressourcenabbau aus.

Da wären dann noch die beide neuen Typen des AddOn's, zum einen Venezianer, zum anderen der Typ Vulkaninsel. Venezianer hat in der Einstellung keinen Effekt, ist halt gedacht für die Isla Serena.

Anders der Typ Vulkaninsel. Neben dem Effekt des eigentlichen Vulkans gibt es ja die Option der variablen Ressourcen im Spiel. Man kann jede Insel die über Ressourcenslots verfügt als Vulkaninsel deklarieren und dann die Ressourcenart <Custom> einstellen – somit muss der Spieler sich eben Minenspezialisten besorgen um an Ressourcen heranzukommen. Einen Vulkan muss auf der Insel jedenfalls nicht vorhanden sein.

6.) Welchen Abstand müssen die Inseln untereinander haben?

Klickt man eine Insel an erhält diese einen gelben Rahmen. Diese Rahmen sind die Inselbegrenzung und diese kann man nicht übereinander schieben. Allerdings können Inseln so dicht aneinander gesetzt werden, das die Schiffe nicht mehr dazwischen hindurch fahren können. Dies wiederum ist an den dünnen weißen Linien zu erkennen, die ebenfalls um jede Insel herum verlaufen. Überall dort, wo sich diese Linien überlappen ist keine Schiffspassage möglich. Man kann diese Tatsache sehr schön nutzen um Gebiete gewissermaßen abzuschotten, beispielsweise durch Riffe, wobei hier die weißen Linien nicht sehr genau sind! Testen!

7.) Die dritten Parteien

Sei es die Akademie des Wissens oder die Burg der Assassinen – ein Kardinalfehler ist es, einen dieser Vertreter mehrmals auf der Karte oder gar auf einer Insel anzulegen. Das führt im Spiel spätestens dann zum Absturz, wenn einer dieser doppelten Vergaben „entdeckt“ wird. Zur Überprüfung sollte man alle Anzeigen wie Ressourcen oder Fruchtbarkeiten bis auf eben die der dritten Parteien abschalten und dann einzeln die Inseln durchgehen.

8.) Startschiffe oder Kontore?

Karten des Worldeditor2 (ohne Nachbearbeitung mit dem ToolOne!) starten immer mit identischen Startschiffen für jeden Spieler. Auch wenn man für einen Spieler eine sogenannte „vorgebaute“ (PreBuild)Insel (siehe Punkt 10) anlegt erhält er ein Startschiff samt Ausrüstung. Lediglich seine Heimatinsel steht damit fest, womit man vermeiden kann das er auf einer der für den Spieler vorgesehenen Insel landet, denn zunächst ist jeder CSP mit Nordinsel auf Entdeckertour in Richtung Süden. Dem Spieler kann kein Kontor und keine Insel zugewiesen werden, er hat immer nur das Startschiff.

9.) Startinseln oder Schiffsstartpunkt (Spawnpoint)

Keine Frage – im WE2 (ohne Nachbearbeitung mit dem ToolOne!) gibt es nur die Startinsel seiner Lordschaft. Den zwar vorhandenen Spawnpoint für Schiffe kann man nicht nutzen. Man muss dafür den Lord „abschalten“ und verliert somit die Möglichkeit Ansehen zu kaufen um den Orient zu erschließen. Geht also nicht.

10.) Vorbauen von Inseln

Wie in Punkt 8 gesagt braucht man für den Kontorstart der KI in jedem Falle eine vorgebaute Insel. Was leider nicht heißt das man eine schöne Insel basteln kann. Das Kontor kann direkt sowieso nicht gesetzt werden, ebenso wenig etliche andere Gebäude wie Kapelle oder Feuerwehr. Alles macht die KI selbst. Aber es bedarf zumindest einer „Grundausstattung“, denn sonst fängt die KI gar nicht erst an. Man wählt am besten eine wenigstens mittelgroße Insel aus und lässt sie sich über den Reiter «Vorgebaute Insel» anzeigen. Unter «Spieler» wählt man dann den gewünschten Spieler (nicht Spieler 0!!) aus, im Feld «Inseltyp» den Punkt „Okzidentsiedlung“.

Um nun eine einfache Basissiedlung zu erzeugen wählt man dann in der Liste zunächst Bauernhäuser aus, 10 Stück, sowie Fischer, Holzfäller und Mosthof, hier je 2 Einheiten. Fertig ist die Laube. Damit beginnt die KI dann sich zu entwickeln.

Jede weitere „Vorbau“maßnahme muss unter dem Gesichtspunkt der Verfügbarkeit gemacht werden, d.h. will man Patrizier ansiedeln müssen auch alle normalerweise im Spiel vorgesehenen Punkte für diesen Aufstieg erfüllt sein. Also beispielsweise eine Südinsel mit Gewürzen muss vorhanden sein, auf der Hauptinsel Hanffarmen, Webstuben usw. Tut man dies nicht gibt es eine rasche Rückentwicklung, wobei die KI recht rabiat

vorgeht und alles Unnütze abreißt bzw. Inseln aufgibt. Die bei der Prebuiltanlage angezeigten Schiffe werden nicht (!!)

11.) Spielerauswahl

Wie bereits oben erläutert bleiben die meisten KI Spieler friedlich wenn denn genügend Inseln mit ausreichenden Fruchtbarkeiten vorhanden sind. Eine Garantie gibt es freilich nicht. Wenn sich aber die KI untereinander prügelt ist das ja zumindest für den Spieler selbst hilfreich – und eine Zerstörung bis zur vollständigen Niederlage ist unter KI-“Brüdern“ eher selten. Folgende Herrschaften zanken sich am liebsten:

*Kardinal Lucius und Hildegard von Lewenstein
Baronessa Constanza Zanchi und Marie d' Artois oder Helenea Flores
Guy Forcas und Marie d' Artois.*

Setzt man diese Spieler entsprechend ein kann man zu gut 85% davon ausgehen das sie sich streiten – worum auch immer.

Anders herum kann für den Spieler aber auch schwierig werden, denn folgende Kombinationen handeln dauerhaft gerne und verbünden sich auch:

*Kardinal Lucius und Baronessa Constanza Zanchi sowie Guy Forcas
Giovanni di Mercante und Helena Flores
Marie d' Artois und Helena Flores
Sir Gavin Langdon und Helena Flores
Willem van der Mark und Helena Flores
Hildegard von Lewenstein und Marie d' Artois
Leif Jorgensen und Marie d' Artois*

Normale Handelsbeziehungen gehen ständig hin und her und sind zu vernachlässigen bei der Auswahl der Spieler.

Achtung: Wollen Sie die Karte später im ToolOne doch noch bearbeiten wählen Sie hier keine CSP's aus, da die Einstellungen hier im WE2 in diesem Fall Vorrang vor denen im ToolOne haben.

12.)Kriegsvermeidung

Wie zu Anfang schon erwähnt: Im WE2 kann man nicht 100 prozentig verhindern, dass eine Partei sich selbstständig verkrümelt. Grundsätzlich ist aber die unter 1. + 2. angegebene Beachtung der Verfügbarkeit von Fruchtbarkeiten und Ressourcen oft ausreichend derartiges zu verhindern. Als Spieler selbst kann man durchaus darauf verzichten, den Gegner vollständig zu zerlegen. Alle seine Schiffe versenken führt bei den mittleren Gegner früher oder später zu Friedensangeboten, bei den harten CP's kann das schon mal dauern oder kommt gar nicht vor.

13.)Areas

Um im Questing des ToolOne Gebiete und Bereiche einzugrenzen kann man im WE2 solche festlegen. Dies funktioniert wie das zeichnen eines Vektorenrahmens in einem Grafikprogramm.



Mit diesem Schalter wird der Rahmenmodus aktiviert. Bei gedrückter Shift-Taste klickt man auf den gewünschten Bereich der Karte und hält die Taste gedrückt, um nun mit weiteren Tastenklicks die Rahmenbegrenzungen festzulegen. Abgeschlossen wird mit einem Rechtsklick.



Starten.....




Aufziehen.....



Abschluss.

In den Reitern des WE2 auf der rechten Seite befinden sich das Register >Areas<. Hier ist nach Abschluss der Zeichenarbeit ein Standardname <NewArea> eingestellt. Hier muss durch anklicken und überschreiben ein Name festgelegt werden, der exakt so auch in den Quests verwendet werden muss! Verwenden sie keine Sonderzeichen, Umlaute und keine Leertasten!

Um den normalen Editiermodus des WE2 wieder einzustellen wird nochmal auf den Schalter  geklickt.

Citybuilders© 2010-2015

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Anno 1404> oder des <WorldEdiotr2> autorisierte Fassung eines Handbuchs für die Verwendung des Editors 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.