

## WorldEditor2 Classic und AddOn Version)

---

### **Inhalt**

Allgemeines.....	2
<ToolOne> oder <WorldEditor2>.....	2
1.) Wie viele Inseln?.....	3
2.) Wieviele Spieler auf einer Karte ?.....	3
3.) Welche Inseln brauche ich ?.....	3
4.) Wieviel Ressourcen gehen auf eine Insel?.....	3
5.) Main Island, Regular Island, Decoration Island.....	4
6.) Welchen Abstand müssen die Inseln untereinander haben?.....	4
7.) Die dritten Parteien.....	5
8.) Startschiffe oder Kontore?.....	5
9.) Lord Northburgh oder Spawnpoint.....	5
10.) PreBuilt - Vorbauen von Inseln.....	5
11.) Spielerauswahl.....	6
12.)Kriegsvermeidung.....	6
13.)Areas.....	7

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Anno 1404/Anno 1404Venedig> oder der zugehörigen hier beschriebenen Tools autorisierte Fassung oder Erweiterung eines Handbuchs für die Verwendung des Editors <ToolOne> bzw <WorldEditor2> 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.

## Allgemeines

**Zum <ToolOne> und dem <WorldEditor2> gibt es Manuale des Herstellers. Diese sollten Sie zumindest gelesen haben, da wir hier nicht auf die Handhabung und den Aufbau der Tools eingehen. Die Verwendung der <WorldEditors2> ist vorgesehen für den Singleplayer Szenarios.**

Die beiden für das Spiel <Anno1404> zur Verfügung gestellten Programme <ToolOne> und <WorldEditor2> sind sowohl eigenständige Programme als auch Ergänzungen des jeweils anderen Tools.

<ToolOne> ist die in ein eigenständiges Programm gegossene Endlosspieloption des Spiels und liefert komplett spielbare Zufallskarten erzeugt aus Ihren in Textform gesetzten Angaben. Die Spielkarte wird erst beim Start erzeugt und ist nicht im <WorldEditor2> editierbar.

Der <WorldEditor2> verfügt auch über eine Zufallsoption, dient aber der differenzierten Bearbeitung einer Weltkarte. Die erzeugte Karte ist sofort spielbar, dabei werden die Spieleinstellungen aus Standardvorgaben in Anno 1404 vorgenommen.

Grundsätzlich wird bei Erstellung eines eigenen Szenarios zunächst die Weltkarte „gebaut“ und gespeichert. Diese .rdu Datei wird dann in <ToolOne> geladen und mit den gewünschten Einstellungen versehen.

Bei dieser Vorgehensweise kann dann jederzeit die Karte nachbearbeitet werden, ebenso die Einstellungen.

Die rdu. Datei findet sich im persönlichen Ordner unter Anno1404 bzw. Anno1404Venedig im <Scenarios> Ordner.

## <ToolOne> oder <WorldEditor2>

Wenn Sie ein individuelles Szenario erstellen möchten – warum sollte man sonst die Programme nutzen - sollten Sie den <WorldEditor2> für die Kartenerzeugung verwenden und das <ToolOne> für die Spieleinstellungen. Spätestens wenn man Erfahrungen gesammelt hat existieren im <WorldEditor2> Möglichkeiten, die bei einer per Zufall generierten Karte wie mit <ToolOne> nicht vorhanden sind.

Für einen ersten Start sollte man den im Editor enthaltenen Zufallsgenerator benutzen, der mit ähnlichen Angaben wie im Hauptspiel eine Inselwelt per Zufall erzeugt. Wählen Sie im Menü »File/New/New random Map« aus, die Einstellungen sollten kein Probleme darstellen, das Handbuch des Herstellers gibt erschöpfend Auskunft.

Es ist jedenfalls einfacher eine solche Inselwelt zu verändern als von Hand jede Insel einzeln zu setzen.

Die grundsätzlichen Methodiken sind im Manual des Herstellers aufgeführt und werden hier NICHT erläutert.

### 1.) **Wie viele Inseln?**

Selbst für begeisterte Schönbauer sind 20 große Inseln des Typs l (large) unnötig, zumal wenn keine CSP eingeladen sind. 100000 Einwohner passen bestens auf 8 große Nord- und 3 große Südinselfen sowie mit den erforderlichen Ressourceninseln. 10 große Inseln (l), 10 mittlere Inseln (m), 10 kleine Inseln (s) und einige klitzekleine Inseln (xs) sind völlig ausreichend. Und zwar auch wenn CSP mitmischen.

Warum ist das erwähnenswert? Es gibt für die 32 Bit Anwendung Anno1404 eine Grenze des nutzbaren Speichers, egal ob nun 4,8,16 GB verbaut sind. Mit einem entsprechenden Programm kann die adressierbare Speichergrenze von 2 auf 4 Gigabyte gesetzt werden. Ab ca. 20 großen Inseln die auch noch vollgebaut sind reicht das aber auch nicht mehr.

### 2.) **Wieviele Spieler auf einer Karte ?**

Man muss den CSP (Computerspielern) die Möglichkeit lassen sich zu entwickeln. Der Hersteller selbst verwendet im RandomMap Generator diese Spielweltgrößen :

Small	= 1 Computerspieler	=	Kartengröße	896 x 896
Medium	= 2 Computerspieler	=	Kartengröße	1152 x 1152
Large	= 3 Computerspieler	=	Kartengröße	1408 x 1408
Huge	= 3 Computerspieler	=	Kartengröße	1664 x 1664

Letztlich bedeutet die Größenangabe vor allem, dass die Inselwelt mit genügend Inseln und damit für alle erforderlichen Ressourcen ausgestattet ist. Grundsatz: Je weniger Inseln vorhanden desto eher machen die CSP Krawall. Bei zu vielen Inseln macht (siehe oben) der PC Krawall. Die Abmessung 2048 x 2048 einigermaßen luftig mit Inseln belegt gibt entspannten Spielspaß. Oder nervt, weil die Schiffe schon sehr lange unterwegs sind. Nicht zu reden von Transportbooten mit Truppen.

### 3.) **Welche Inseln brauche ich ?**

Grundsätzlich sollte man versuchen für jeden Spieler alle Ressourcen wenigstens einmal zur Verfügung zu stellen. Der Zufallsgenerator macht das ordentlich, wobei : viele kleine und mittlere Inseln mit entsprechenden Ressourcen sind durchaus 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 wie viele Fruchtbarkeiten in der Inselwelt verteilt sind. Jede Fruchtbarkeit sollte 6 mal vertreten sein, jede Ressource ebenso – und wie gesagt gleichmäßig verteilt. Möchten Sie gerne Ärger mit den CSP vergeben Sie zum Beispiel die Fruchtbarkeit Kaffee nur einmal. Es folgt früher oder später Theater.

### 4.) **Wieviel Ressourcen gehen auf eine Insel?**

Jede Insel kann 4 Fruchtbarkeiten aufnehmen, wobei Gewürze im Okzident oder Weizen im Orient an dieser Stelle kein Problem sind. Das Fragezeichen für eine „freie“ Fruchtbarkeit –

Saatgut kann man bekanntlich kaufen - zählt hierbei mit, es kann außerdem auch nur einmal gesetzt werden. Es können für eine Insel auch mehr Fruchtbarkeiten gesetzt werden, die im Editor zwar angezeigt werden, nicht aber im Spiel. Achtung: **Die freien Fruchtbarkeiten können im Spiel nur mit einem Saatgut besetzt werden, welches für das Inselklima auch vorgesehen ist.**

Mineralische / Tierische Ressourcen (Bären) sind pro Insel vorgegeben, man kann einen solchen Slot aber auch leer lassen. Es können alle Sorten auf allen Inseln verteilt werden.

Quartz (Glas, Brillen) allerdings kann im Norden nur nach Bearbeitung mit dem ToolOne und auch nur im AddOn verwendet werden.

Zwei Minen gleicher Sorte (oder mehr) auf einer Insel sind für eine gute Abbaugeschwindigkeit sinnvoll. <Custom> funktioniert in der Classic Version NICHT. (mangels GeologenItems)

In der AddOn Version kann der Ressourcentyp <Custom> verwendet werden, der bekanntlich über den Erwerb von GeologenItems aufgeschlüsselt werden kann. Bären, Steine und Quarz kann man nicht als Item erwerben!

Die CSP besitzen alle in den <AIProfilen> eine Itemgewichtung, soll heißen: hier wird festgelegt ob der Charakter zum Beispiel Saatgut verwendet oder nicht. Die meisten tun es.

### 5.) Main Island, Regular Island, Decoration Island.....

«Main Island» sind die Inseln, auf denen die CSP ihre Start siedlung bzw. Orientsiedlung bauen soll(t)en. «Regular Island» werden aber durchaus auch für eine Stadt genutzt, sofern keine Insel als «Prebuild Island» vorgefertigt wurde. Kurz : was Sie hier einstellen spielt keine Rolle.

«Okzident/Orientstarthafen» jedoch sind die Inseln der Herren Northburgh und AlZahir – und das darf jeweils nur eine Insel sein, und zwar die, die in der Inselauswahl als eben dieser Inseltyp gekennzeichnet sind. Das gilt auch für die Option «Korsareninsel».

Die Einstellung «Decoration Island» schließt die betreffende Insel für alle Spieler von der Besiedelung und dem Ressourcenabbau aus. Sie sollten aber in jedem Fall einige Decorationsinseln setzen, da diese für Quests gebraucht werden.

Im AddOn wären dann noch die beide neuen Inseltypen zu erwähnen. Dies ist zum einen «Venetian Island» des Herrn Garibaldi, zum anderen der Typ «Volcano Island».

Neben dem Effekt des eigentlichen Vulkans gibt es ja die Option der variablen Ressourcen im Spiel. Man kann im AddOn jede Insel die über Ressourcenslots verfügt als Vulkaninsel deklarieren und dann die Ressourcenart <Custom> einstellen – somit muss der Spieler sich eben GeologenItems 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.

Könnten Sie zwar, tun sie aber nicht immer. Sie sollten sich insgesamt an den dünnen weißen Linien zu orientieren, die ebenfalls um jede Insel herum verlaufen. Überall dort, wo diese Linien praktisch aneinander stoßen ist meist keine Schiffspassage möglich. Was unter Umständen lange Umwege für die Schiffe bedeutet

### 7.) Die dritten Parteien

Sei es die Akademie des Wissens, die Grabungstätte oder die Burg der Assassinen – ein **maximaler 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 ausgelöst wird – also der Spieler oder CSP diese dritte Partei ans Strassennetz anschließt. 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> starten immer mit identischen Startschiffen für jeden Spieler.

Legt man für einen CSP eine sogenannte „vorgebaute“ (PreBuild)Insel (siehe Punkt 10) an, erhält er trotzdem ein Startschiff samt Ausrüstung – und seine Startiedlung.

Vorteil: seine Heimatinsel steht damit fest, womit man vermeiden kann, dass er auf einer der für den Spieler vorgesehenen Insel landet, denn zunächst ist jeder CSP der eine Nordinsel hat auf Entdeckertour in Richtung Orient. **Dem Spieler kann hier kein Kontor, keine Siedlung und damit keine Insel zugewiesen werden. Dafür bedarf es der Bearbeitung in <ToolOne>.**

### 9.) Lord Northburgh oder Spawnpoint

Als Startpunkt für die Spieler (mit ihrem Startschiff) im <WorldEditor2> gibt es die Startinsel seiner Lordschaft oder den in der Inselliste vorhandenen Spawnpoint für Schiffe. Um diesen zu benutzen muss die Insel von Lord Nordburgh als «Regular Island» gesetzt werden.

### 10.) PreBuilt - Vorbauen von Inseln

Hauptgrund für die Erstellung einer «Prebuilt Island» ist die Festlegung eines CSP auf eine bestimmte Insel und auch notwendig, wenn man späterhin im <ToolOne> einem CSP ein Kontor als Startpunkt fest zuweisen will. Wie in Punkt 8 gesagt braucht man für den Kontorstart eines CSP in jedem Falle eine „vorgebaute“ Insel mit mindestens Minimalausstattung. 1 Bauernhaus (Peasant House). Fertig. Aber ohne das fängt der CSP nicht an.

Schöne Inseln kann man nicht bauen, es kann kein Gebäude gesetzt direkt werden. Man wählt am besten eine wenigstens mittelgroße Insel aus und wählt dann den Reiter «Prebuilt Island» aus. Unter «Player» wählt man dann den gewünschten Spieler (**nicht Player 0, das ist der menschliche Spieler !!**) aus, im Feld «IslandType» den Punkt «Occident Settlement».

Jede weitere „Vorbau“-maßnahme muss unter dem Gesichtspunkt der Verfügbarkeit gemacht werden, d.h. will man das Bürgerniveau direkt verfügbar machen müssen alle normalerweise im Spiel vorgesehenen Versorgungseinheiten für diesen Aufstieg erfüllt sein. Bauernhäuser, Bürgerhäuser, Fischerhütten, Holzfäller usw.

Schiffe unterliegen ebenfalls dieser Begrenzung – ohne Werft kein Schiff, ohne Bürger keine Werft. Sollte der CSP seine von Ihnen angelegte Siedlung „zurückentwickeln“, haben sie irgendetwas vergessen.

Hinweis : Merkwürdiger Weise bekommt jeder CSP selbst bei Minimalausstattung einen Bergfried auf die Insel gestellt. Wird aber nicht genutzt. Jedenfalls vorläufig.

### 11.) Spielerauswahl

Wie bereits oben erläutert bleiben die meisten CSP 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 CSP-„Brüdern“ nicht vorgesehen. In der Regel zanken sich die als <Medium> oder <Hard> angegebenen CSP am ehesten.

Setzt man diese Spieler 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 aus, da die Einstellungen hier im <WorldEditor2> Vorrang vor den Auswahlen im <ToolOne> haben.**


### 12.)Kriegsvermeidung

Wie zu Anfang schon erwähnt: Im <WorldEditor2> kann man nicht 100 prozentig verhindern, dass eine Partei sich selbstständig verkrümelt. Grundsätzlich ist aber die unter 1-3 angegebene Beachtung der Verfügbarkeit von Fruchtbarkeiten und Ressourcen oft ausreichend derartiges zu verhindern.



### 13.)Areas

Um im Questing des <ToolOne> Gebiete und Bereiche einzugrenzen kann man im <WorldEditor2> 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 <WorldEditor2> 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 <WorldEditor2> wieder einzustellen wird nochmal auf den Schalter  geklickt.

citybuilders© 2008-2019