

## Anno 1800 Production Editor

---

### Lesen bitte!

**Der Production Editor ermöglicht die menügeführte Bearbeitung der Produktionsgebäude und globaler Gebäude wie den Kontoren, Item- und öffentlichen Gebäuden. Es stehen neben den grundsätzlichen Optionen wie Bau- und Betriebskosten auch die Produktionsinput und Produktionsoutput zur Verfügung.**

Während der Entwicklung des Programms Anno 1800 Item Editor haben wir sehr viele Dinge gefunden und ausprobiert, die so von den Entwicklern nicht vorgesehen waren und es wohl auch nach wie vor nicht sind. Probleme gab es aber jedenfalls nicht, manche mögliche Einstellung konterkariert aber den Spielspass.

Wir haben das Programm in der ersten Version vor rund 2 Jahren erstellt, weil wir nach einigen Updates mit demolierten Spielständen zu kämpfen hatten (Hunderte von Schiffen!) oder auch neu definierten Kennzahlen (GUID's). Meist blieb nur ein neues Spiel anzufangen. Und da haben wir dann Items manipuliert um bekannte Engpässe zu eliminieren oder auch um die Stufe Bauern, Arbeiter und Handwerker ‚zügig‘ hinter uns zu bringen. Und später im Spiel hat man die Items wieder „entfernt“.

Zunächst hatten wir einen eigenen ‚ModInjektor‘ für die Manipulationen im Betrieb, dann – auch wegen der Verbreitung – sind wir umgestiegen auf den ModLoader.

### **Warnungen**

**Während eines laufenden Spiels können Sie Gebäudeeinstellungen ändern und speichern, jedoch nicht aktivieren. Beenden Sie dafür das Spiel und starten Sie neu.**

**Wir haben alle Einstellungen in Ihrem Wertebereich begrenzt, weil das Spiel mit bestimmten Werteneinstellungen nicht mehr funktioniert.**

**Prüfen Sie immer nach, ob die bearbeiteten Gebäude eine Änderung auch ‚angenommen‘ haben. Dies gilt vor allem für Gebäude, die bei Aktivierung der Modifikation bereits vorhanden sind. Eventuell muss das Gebäude neu gebaut werden.**

**Verwenden Sie die Reichweitereinstellungen für die „Öffentlichen Gebäude“ nicht, wenn Sie gegen die KI spielen.**

### **Hinweise**

Bedenken Sie Kreuzeffekte mit Items, ob Originale oder selbst Erstellte. Haben Sie zum Beispiel in diesem Programm den Output eines Betriebes auf 3 Einheiten pro Zyklus gesetzt würde ein Item, das 100% mehr Produktivität ‚liefert‘, die Gesamtproduktion auf 6 Einheiten anheben. Das kann erhebliche Transportprobleme verursachen bis hin zum kompletten Produktionsausfall.

Dieses Programm ist ausgelegt auf den Besitz aller DLC's des Spiels, die verfügbar sind. Wer diese nicht oder nur teilweise besitzt kann nicht alle angezeigten Gebäude verwenden respektive bestimmte Einstelloptionen im Spiel nicht nutzen.

Das Programm:

Citybuilders : <https://www.citybuilders.de/download/anno1800/Anno1800ProductionEdit.exe>

Als Verbindungsprogramme zum Spiel ist folgendes Programm erforderlich: )Version 0.8.2

Git Hub : <https://github.com/xforce/anno1800-mod-loader/releases>

**Beschreibung**

Bei den Beschreibungen hier und im Programm gehen wir natürlich davon aus, dass der Anwender das Spiel und die Funktionen und Optionen von Items im Wesentlichen kennt.

Das Programm ermöglicht die menügeführte Bearbeitung der Produktionsgebäude im Spiel sowie einiger globaler Gebäude: Kontore, Lager, öffentliche Gebäude etc., wobei dort Dinge einstellbar sind wie Reichweite oder Kapazität.

Es werden keine neuen Gebäude erzeugt sondern es werden alle Produktionsgebäude des Spiels zur Bearbeitung bereitgestellt.

Alle Einstellungen und ihre funktionale Gebrauchsfähigkeit wurden vielfach getestet. Bei der Bearbeitung eines Gebäudes beachten Sie bitte unbedingt die im Programm enthaltene Hilfestellung.

Beachten Sie bitte auch, dass die KI die bearbeiteten Gebäude ebenfalls benutzt, wenn auch nur zum Teil. Insbesondere dürfen Sie die Reichweitereinstellungen der öffentlichen Gebäude nur benutzen, wenn Sie nicht mit der KI spielen!



## Verfahren

Bei den Beschreibungen hier und im Programm gehen wir natürlich davon aus, dass der Anwender das Spiel und die Funktionen und Optionen von Items im Wesentlichen kennt.

Nach dem Programstart wählen Sie ganz rechts die <Region> aus, in der das gewünschte Gebäude zu finden ist. Anschließend geben Sie im Listenfeld darunter an, zu welcher <Gebäudegruppe> das gesuchte Objekt gehört. Die in dieser Liste verwendeten Namen sind auch so im Spiel vertreten.

Jetzt werden rechts daneben im Bereich <Gebäudeliste> die zur bisherigen Auswahl zugehörigen Gebäude aufgelistet.

Im Datenbereich werden dann bei Auswahl eines Eintrages die Originalwerte des Gebäudes angezeigt.

### Baukosten :

Bis auf die Münzen können Sie alle geforderten Baustoffe ändern oder auf 0 setzen. Bei den Münzen bleibt immer ein Wert von 10 erhalten.

Zum Ändern des Baustoffes klicken Sie auf den Doppelpfeil



. Damit öffnen Sie die Auswahlliste für Produkte. Diese sind entsprechend der oben positionierten Schalter sortiert.

Durch anklicken eines Produktbildes wird dieses in die Gebäudeanzeige übernommen und die Auswahlliste geschlossen. Der Schalter <Ware entfernen> tut genau das!

### Produktion (Lieferrohstoff)

Von jedem angezeigten Rohstoff verwendet der Betrieb eine Einheit pro Produktionszyklus. Auch hier können Sie an Waren angeben was Sie wollen. Entfernen Sie alle Lieferrohstoffe wird trotzdem produziert.

### Produktion (Ausgabeprodukt)

Analog zu den Lieferrohstoffen können Sie hier das Produkt festlegen das der Betrieb herstellt sowie die Produktionsmenge pro Produktionszyklus.

Hinweise : Erhöhen Sie die Produktivität zudem noch mit Items müssen Lager auf **sehr** kurzem Wege erreichbar sein, um Staus oder gar einen Stillstand zu vermeiden.

### Betriebskosten

Hier gibt es ausschließlich Münzen als Kostenfaktor. Hier bleibt als Mindesteinstellung immer eine 10.

### Personalkosten

Neben dem Typ der Arbeitskraft können Sie die Anzahl der erforderlichen Arbeitskräfte auch auf 0 setzen. Die Auswahl der Arbeitskraft ist begrenzt auf die Region. Bedenken Sie auch, dass die gewählte Arbeitskraft verfügbar sein muss.



## Details

Wir haben uns konzentriert auf die wesentlichen Elemente eines Gebäudes oder besser Gebäudetyps. Nicht dazu gehören zum Beispiel die Anfälligkeit für Explosionen, Feuer und ähnliches. Diese kann man auf diesem Wege schlichtweg nicht vollständig unterdrücken.

Beispiel: Strom außerhalb der Alten Welt – man kann der Zigarrenfabrik problemlos die Möglichkeit geben Strom zu nutzen, aber es gibt bekanntlich in der neuen Welt keinen Strom. Um das zu realisieren verwenden wir unsere hauseigene Modifikation - siehe unserer Website – und dort ist die Stromoption für alle Gebäude enthalten.

## Elektrizität erforderlich

Einige Gebäude wie die Hochradfabrik oder die Dampfschiffswerft erfordern Strom um zu funktionieren. Das kann man hier abschalten. Oder einschalten bei anderen Gebäuden.

## Attraktivität

Für fast jedes Gebäude ist ein Attraktivitätswert einstellbar, der die Inselattraktivität erhöht.

## Module

Alle Farmen benötigen Felder. Die Anzahl der Felder ist mitunter extrem hoch, hier kann diese Zahl beeinflusst werden.

## Kanalelemente

Dies betrifft nur die Bewässerungsoption in Enbesa. Die Anpassung der Anzahl der pro Wasserpumpe möglichen Kanalelemente kann hier angepasst werden.

## Reichweite Kanalelemente

Pro Kanalelement wird rechts und links des Kanalelementes bekanntlich ein Bereich von vier Feldern bewässert. Diesen Bereich kann man hier erhöhen.

## Versorgungsreichweite

Die Kraftwerke haben eine recht begrenzte Reichweite für die Stromversorgung. Eine Erhöhung dieses Bereichs wird hier möglich, wobei auch die Reichweite in Wohngebieten erhöht wird.

## Baubereich

Die Ölraffinerien haben einen sehr knappen Einzugsbereich, meist kommt man an eine oder zwei Ölquellen nicht heran. Hier können Sie diesen Bereich erhöhen.

## Heizung erforderlich

In der DLC <Die Passage> erfordern (fast) alle Gebäude den Anschluss an einen Heizofen. Das kann man ändern.

## Heizungsreichweite

Alternativ zur Bearbeitung eines erforderlichen Heizofens ann man die Reichweite desselben uch erhöhen, was die Bauarbeiten in der Arktis sehr vereinfacht.

## Bonusleistungen

Die im DLC ‚Dächer der Stadt‘ vorhandenen Gebäude (Drogerie, Kaufhaus, Einrichtungshaus) generieren einen Versorgungsbonus, der hier bearbeitet werden kann.



### **Globale Einstellungen**

Die hier bereitgestellten Einstellungsoptionen beziehen sich auf die hier angezeigten Gebäude, unabhängig von der Region. Eine Erhöhung der Lagerkapazität des/der Depots zum Beispiel trifft auf alle im Spiel baubaren Warendepots zu. Grundsätzlich : Kontore sind nicht identisch mit Lagerhäusern!

### **Einflussbereiche**

Die hier möglichen Einstellungen betreffen den Bereich des jeweiligen Gebäudes, in dem gesockelte Items wirken. Eine Handelskammer mit einem Bereich von 75 deckt fast eine ganze Insel ab, was meist eher Unsinn ist. Hier gilt es abzuwägen.

### **Lagerkapazität Kontore**

In allen Kontoren in allen Regionen kann die Grundlagerkapazität erhöht werden. Diese Kapazität gilt für alle Ausbaustufen!

### **Ladegeschwindigkeit**

Die Ladegeschwindigkeit (Be- und Entladen) für Schiffe definiert sich über die Angabe der umgeschlagenen Tonnen der Waren. Standard ist 2 Tonnen pro Sekunde. Eine feste Ladedauer von 5 Sekunden ist immer vorgegeben.

### **Lagerkapazität Öllager**

Die hier eingestellte Lagerkapazität gilt für alle Regionen.

### **Lagerkapazität Depots**

Die hier eingestellte Lagerkapazität gilt für alle Regionen.

### **Kontorbewaffnung**

Diese Einstellungen sind wohl selbsterklärend und gelten ebenfalls für alle Kontore in allen Regionen. Und für die KI !!!!!

### **Gebäudemodifikation speichern**

Mit diesem Schalter werden Ihre Änderungen gespeichert, wechseln Sie zu einem anderen Gebäude werden die Änderungen verworfen. Die Änderungen sind im Spiel erst wirksam, wenn Sie die Gebäudemodifikation aktivieren.

### **Gebäudemodifikation zurücksetzen**

Ein klicken auf diesen Schalter stellt den Originalzustand des Gebäudes wieder her UND entfernt die Modifikation auch aus dem MODS Verzeichnis des Spiels.

### **Gebäudemodifikation aktivieren**

Als Modifikation wird das Gebäude erst im Spiel verwendet, wenn Sie es mit diesem Schalter aktiviert haben.

### **Gebäudemodifikation deaktivieren**

Damit entfernen Sie die Modifikation aus dem MODS Verzeichnis des Spiels und natürlich aus dem Spiel selbst.

Noch etwas....

*Außer vielleicht den Ornamenten steht im Spiel kein Gebäude alleine da. Hier und da haben wir darauf hingewiesen.*

*Am ehesten springt einen diese Tatsache an wenn man an die Produktion von Waren denkt. Setzt man den Ausstoß eines Gebäude statt auf eine Einheit auf 3 Einheiten, bedeutet das schlicht das man nur noch ein Drittel der bisherigen Produktionsstätten braucht. Und damit entsprechend weniger Arbeiter. Und damit eigentlich entsprechend auch weniger Wohngebäude.*

*Erhöht man die Bonusoptionen der Gebäude im DLC Reisezeit (Restaurant, Bar. etc) auf 100% kann man unter Umständen komplette Produktionsketten „abservieren“ – mit allen eben schon genannten Folgen.*

Also : weniger ist mehr!

© Citybuilders Oktober 2021

*Dieser Text sowie das beschriebene Programm >Anno 1800 Item Editor< ist kein vom Hersteller des Spiels <Anno 1800> autorisiertes Hilfsmittel, Zusatz- oder Erweiterungsprogramm für das Spiel <Anno 1800>. Das Programm wurde als Fanprojekt ohne Unterstützung oder Wissen des Spielherstellers erstellt. 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. Der ModLoader ist ein OpenSource Projekt und wird auf der GitHub Plattform zur Verfügung gestellt. Entwickler: xforce - Alexander Guettler, aktuelle Version 0.8.02, (25.09.2021)*



