

Anno 1800 Ship Editor

Lesen bitte!

Der Ship Editor ermöglicht die menügeführte Erstellung von neuen Schiffen, basierend auf den vorhandenen Originalschiffen des Spiels.

Wir haben das Programm in der ersten Version vor rund 10 Monaten erstellt. Hauptgrund: Diese elendige Warterei bis die verdammten Eimer selbst kurze Strecken zurücklegten. Und die mickerige Ladekapazität! Und die lachhaften Kriegsschiffe! Jede Menge Baumaterial und dann bei fünf Treffern absaufen.

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

Warnungen!

Viele der möglichen Einstellungen haben wir begrenzt, weil das Spiel mit bestimmten Werten nicht klar kommt. Andere Einstellungen stehen nicht ‚alleine‘ im Raum sondern werden - orientiert an Ihren Einstellungen – automatisch angepasst.

Während eines laufenden Spiels können Sie Schiffseinstellungen zwar ändern und speichern, jedoch nicht aktivieren. Beenden Sie dafür das Spiel und starten Sie neu. Das Absturzrisiko ist schlicht zu hoch.

Deaktivieren oder löschen Sie ein Schiff ist es komplett aus dem Spiel verschwunden, auch aus Speicherständen!

Hinweise

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 Schiffe verwenden respektive bestimmte Einstellungsoptionen im Spiel nicht nutzen. Diesen Umstand konnten wir aber nicht testen.

Das Programm

Citybuilders : <https://www.citybuilders.de/download/anno1800/Anno1800ShipEdit.exe>

Als Verbindungsprogramme zum Spiel ist folgendes Programm erforderlich:

Git Hub : <https://github.com/xforce/anno1800-mod-loader/releases/Version 0.8.0>

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.

Beschreibung

Das Programm ermöglicht die menügeführte Bearbeitung von durch Sie neu erstellten Schiffen, basierend auf den Originalschiffen des Spiels.

Strukturell ähnelt das Programm unseren anderen Programmen für Anno 1800. Einige Darstellungselemente des Spiels haben wir zum „wiedererkennen“ dem Original nachempfunden.

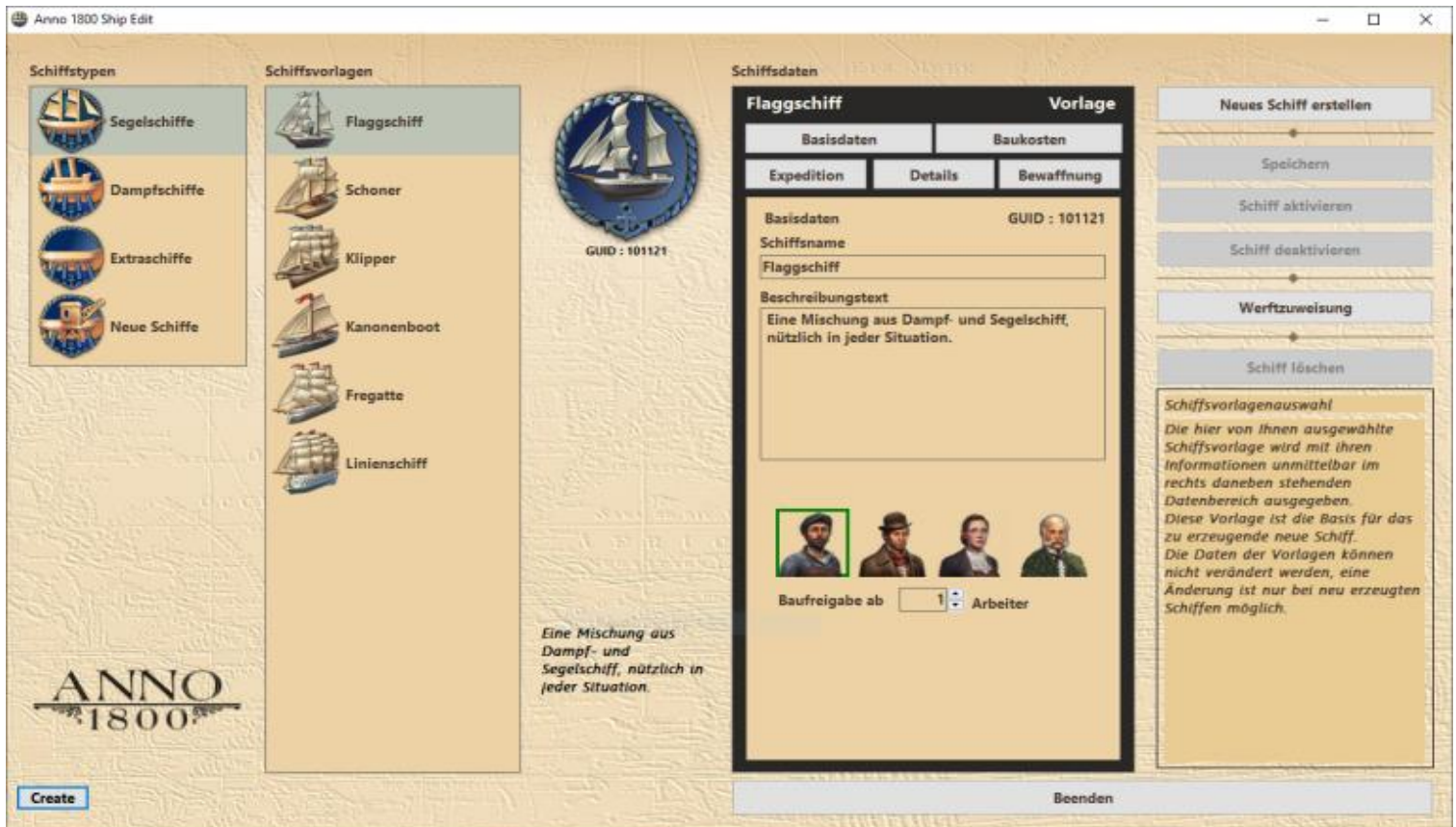
Bewusst haben wir die Einstellungsoptionen begrenzt. Nicht jeder Wert der bearbeitet werden könnte sollte bearbeitet werden. Das scheitert auch schlicht daran, dass man nicht immer weiß, was damit eigentlich ‚angerichtet‘ wird. <WindSlowdownEffectOnTurningSpeed> bedeutet was?

Verfahren

Sie wählen aus den vorhandenen Schiffslisten das Schiff als Vorlage aus, das Sie anpassen wollen, erstellen damit dann ein neues Schiff, machen Ihre Anpassungen, aktivieren das Schiff, weisen dem Schiff einen Platz in der Bauoptionsliste der Werft zu – fertig.

Um zu verhindern das die Gegenspieler Ihre modifizierten Schiffe benutzen können, werden die von Ihnen neue erstellten Schiffe in einer eigenen Werft verfügbar gemacht, die Sie wie die Standardwerften im Spiel bauen können.

Das Programm startet mit diesem Bildschirm:



Ganz links werden die verschiedenen Schiffstypen angezeigt. Direkt daneben dann die Schiffe, die zu dieser Gruppe gehören. Noch weiter rechts werden die Schiffsdaten ausgegeben, sortiert nach den Hauptbereichen. Ganz rechts dann die Funktionsschalter.

Ein Beispiel

Nach dem Start wählen sie in der Liste **<Schiffstypen>** eine Gruppe von Schiffen aus. Hier im Beispiel nehmen wir mal **<Dampfschiffe>**.

In der Liste der **<Schiffsvorlagen>** werden jetzt die vier im Spiel immer vorhandenen Schiffe angezeigt, die man ohne andere DLC oder Items erreichen kann, je nach Bevölkerungsstatus. Hier wählen wir das **<Frachtschiff>** aus.

Im Bereich **<Schiffsdaten>** werden jetzt die Daten, die standardmäßig im Spiel verwendet werden, angezeigt. Änderungen daran sind hier nicht möglich.

Jetzt klicken Sie auf den Schalter **<Neues Schiff erstellen>**. Basierend auf der Schiffsvorlage **<Frachtschiff>**, die Sie gerade gewählt haben, wird ein neues Schiff erzeugt. Dies ist erkennbar an dem rot umrandeten Bereich der Schiffsdaten und der entsprechenden Beschriftung.

Jetzt können Sie unmittelbar die Schiffsdaten ändern, orientiert an den 5 Schaltern in Schiffsdatenbereich : Basis, Baukosten, Expedition, Details, Bewaffnung. Fast alle Einstellungen werden über Spinelemente vorgenommen, Felder die Gleitkommazahlen enthalten können auch via der PageUp/PageDown Tasten bearbeitet werden.

Ist alles nach Wunsch gesetzt wählen Sie den Schalter **<Speichern>** um die Einstellungen zu sichern.

Die „Übergabe“ an das Spiel erfordert noch zwei weitere Schritte.

Zuerst muss das ausgewählte Schiff aktiviert werden. Diese Aktion erzeugt den eigentlichen Mod Eintrag im Spiel.

Anschließend müssen Sie noch das neue Schiff der entsprechenden Werft zuordnen. Dazu dient der Schalter **<Werftzuweisung>**, der eine Eingabemaske öffnet, in der Sie die Einstellungen vornehmen können.

Damit ist dann im Spiel zum einen ein neues Schiff verfügbar, zudem auch eine neue Werft im Arbeitermenue / Ingenieursmenue, in der Schiffe gebaut werden können

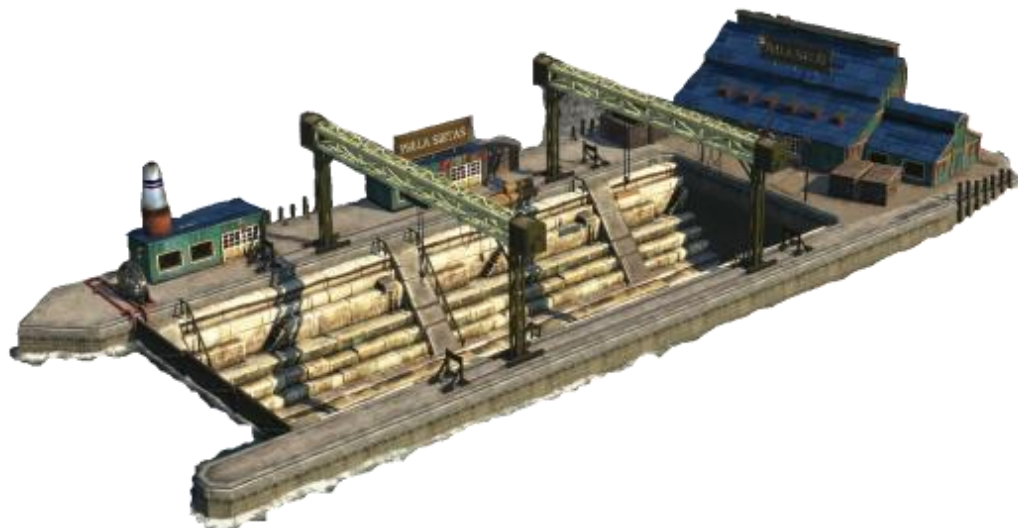
Wollen Sie das Schiff wieder aus dem Spiel entfernen können Sie das zum einen durch den Schalter **<Schiff deaktivieren>** erreichen, wobei Sie das Schiff das deaktiviert werden soll, in der Liste ausgewählt haben müssen. Bei dieser Methode bleibt das Schiff samt Änderungen erhalten und kann jederzeit wieder aktiviert werden.

<Schiff löschen> ist da absoluter : das bearbeitete Schiff wird gelöscht. Komplet. Natürlich nicht die Vorlage.

Ausserdem:

Beachten Sie bei der Bearbeitung der Schiffsdaten bitte die angezeigte Hilfe. Sie können insgesamt 9 neue Schiffe erstellen und in der Werft unterbringen. Mehr ist nach ausgiebigen Tests ein Absturzrisiko.

Ahoi!



© Citybuilder Oktober 2021

Dieser Text sowie das beschriebene Programm >Anno 1800 Ship 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 genannte ModLoader ist ein OpenSource Projekt und wird auf der GitHub Plattform zur Verfügung gestellt. Entwickler: xforce - Alexander Guettler, aktuelle Version 0.8.2, (01.09.2021)