

Mapeditor für Anno 1503

=====

Mapeditor (c) Dieter Robert Kohler - Version Januar 2021

## Vorbereitungen

Bevor Sie den Editor einsetzen, müssen einige Vorbereitungen abgeschlossen werden.

## Systemvoraussetzungen

Diese Version des Mapeditors ist für 64bit-Systeme angepasst, speziell die Anno1503-History Edition. Der Editor generiert nur noch Dateien, die zumindest der Königsedition entsprechen. Szenarien für die Basisversion werden nicht mehr generiert (alte Szenarien werden automatisch aufgepeppt).

Erstellen Sie ein Verzeichnis, in dem sich der Mapeditor befinden soll. (Die Software benötigt keine Registry-Einträge).

Das Zipfile sollte folgende Dateien enthalten:

<Unterverzeichnis> Deutsch : Benötigte Textfiles in deutscher Sprache  
<Unterverzeichnis> Englisch : Benötigte Textfiles in englischer Sprache  
inkl diese Kurzanleitung

MainStrings.txt : Textfiles aus einem der Sprachordner  
FigurenListe.txt  
MinenListe.txt  
Buildings.txt  
MonsterListe.txt  
NamensListe.txt  
(Gelaende.txt) : optional, wird nicht wirklich gebraucht

AnnoMap.exe : Der MapEditor  
LiesMich.pdf : Was Sie gerade lesen..

Diese sechs Textfiles dürfen auf gar keinen Fall abgeändert werden (ausser Schreibfehler korrigieren), da sie für die direkte Steuerung des Editors benötigt werden.

Die Datei NamensListe.txt enthält (echte) Namen für die Völker. Diese Namensliste kann beliebig erweitert werden wenn mehr Abwechslung gewünscht wird (Anleitung dazu beachten am Anfang der Datei).

Kopieren Sie aus dem Sprachunterverzeichnis alle Dateien ins Hauptverzeichnis, falls die falsche Sprache installiert ist (defaultmässig ist deutsch installiert).

## **Zusätzliche Programme (im Annopool)**

AnlagenProjekt.exe : Ein Programm für die Erzeugung der Bilddateien  
GFXExtractor.exe : Ein optionales Programm für die Erzeugung der GFX-Bitmaps  
(Bodentexturen, werden im Mapeditor nicht gebraucht).

Beide Versionen dieser Programme sind neu überarbeitet. AnlagenProjekt erzeugt nicht mehr Bitmaps, sondern png-Dateien (wegen Transparenz und Alphakanal).

Die Bilddateien sind nicht unbedingt nötig für den MapEditor, im Inselteil werden sie einfach nicht angezeigt wenn die Bilddateien nicht vorhanden sind.

Die Bilddateien werden zur Darstellung der Elemente im Inselteil gebraucht. Dabei wurden die Originalbilder aus der History-Anno1503-Datei Anlagen.addon.addon extrahiert. Das Tool AnlagenProjekt.exe generiert diese Dateien und benötigt viel Speicherplatz. Folgen Sie einfach der Anleitung im Manual.

Die neuesten Versionen dieser Programme finden Sie auf der Webpage [www.annozone.de](http://www.annozone.de) unter Anno1503-Downloads.

Das Erstellen dieser Bilddateien braucht recht viel Speicherplatz auf der Festplatte und kann bei langsameren Rechnern etliche Zeit dauern.

Die zusätzlichen Programme sind „Work in Progress“ und können sich ändern von Zeit zu Zeit. Sowohl das Aussehen sowie der Funktionsumfang unterliegt einem dauernden Fluss.

Die beiden Programme, falls gewünscht, sollten sich im gleichen Verzeichnis wie der MapEditor befinden. Beim Starten des Mapeditors sucht sich dieser den Datenpfad zu den Bildern aus der INI-Datei von AnlagenProjekt. Das Gleiche könnte in Zukunft für den GFXExtractor gelten (der besitzt zur Zeit nur Fragmente eines Inseleditors).

## Starten des Editors

Am Einfachsten erstellen sie auf dem Desktop eine Verknüpfung zu AnnoMap.exe. Mit einem (Doppel-)Click auf das Icon startet Sie damit den Editor. Der Ladevorgang wird mit einer Fehlermeldung abgebrochen wenn nicht alle sechs Textdateien vorhanden sind.

## Grundsätzliches zur Funktionsweise

Das Programm versucht an Hand von bekannten Originalszenarien die Strukturen in den neuen Szenarien zu berechnen. Leider sind nicht alle Strukturen und Abhängigkeiten aus den Originalszenarien ersichtlich, deshalb können vereinzelt Strukturen und Parameter nur "erraten" oder aus Analogien zu vorhandenen Szenarien übernommen werden.

Grundsätzlich können Sie eine neue Karte aus einer komplett leeren Inselwelt aufbauen (Menupunkt: ->Neues Szenario ->Karteneditor). Dabei müssen sämtliche Strukturen neu generiert werden vom Editor, was die Gefahr von fehlerhaften Einstellungen erhöht.

Ein besserer und sicherer Weg ist jedoch, eine schon vorhandene (Endlos-)Karte abzuändern. Dabei werden viele der unbekannten Strukturen einfach übernommen (in der Hoffnung, dass sie richtig bleiben), ebenso werden keine der unbekannten Parameter verändert, was die Chancen auf eine lauffähige Karte deutlich erhöht.

Es können alle drei Typen von Karten bearbeitet werden. Endloskarten, Szenarien und Kampagnenteile. Die Komplexität steigt jedoch stark an mit dem Kartentyp und damit die Gefahr von Fehlern.

Schon vorhandene Kampagnen sollten grundsätzlich nicht bearbeitet werden, da sie Teil einer ganzen Kette von Karten und Ereignisse sind, die aufeinander abgestimmt wurden. Das Erstellen/Ändern von Kampagnen und Szenarien braucht gute Kenntnisse des Scriptsystems, welche man nur durch Studium der vorhandenen Szenarien gewinnen kann.

Im AnnoPool auf [www.AnnoZone.de](http://www.AnnoZone.de) kann ein spezielles Skriptbuch von Admiral Drake heruntergeladen werden, der sich ausführlich mit dem Skriptsystem befasst.

Der Szenariengenerator macht praktisch keine Konsistenzprüfungen bezüglich der Eingaben. Das erlaubt viele Sachen, die eigentlich gar nicht angedacht waren von MaxDesign. Wählen Sie deshalb nie "mutwillig" unsinnige Einstellungen, der Anno1503-Loader schluckt sehr viel, aber nicht jeden Unsinn.

Grundsätzlich sollten Sie nicht zu viele Änderungen „auf's Mal“ vornehmen. Die Wahrscheinlichkeit, dass sich der Editor irgendwann verschluckt, steigt an, je länger man in eine Karte Veränderungen vornimmt.

Wenn ein Szenario dann nicht geladen wird, ist es schwierig, die fehlerhafte Änderung aufzuspüren. Also öfter abspeichern und nachschauen, ob die Karte noch lädt. Das ist zwar mühsam, aber letzten Endes zielführend. Selbstverständlich sollte man(n) nie eine funktionierende Karte überschreiben, sondern immer eine neu generierte Karte unter einem neuen Namen abspeichern.

Neue Karten sieht man nur dann im Spiel, wenn man vorher die Datei Scenes.cach löscht!

## Laden einer vorhandenen Karte

Mit dem Menu: ->Programm ->Szenario laden wird eine vorhandene Karte in den Editor geladen. Mit dem Menu ->Programm ->Savegame laden wird ein Savegame in den Editor geladen. Wird aus einem Savegame heraus eine neue Karte generiert, werden nur die vorhandenen Elemente mitgenommen, die erreichte Logik im Spiel nicht. ->Savegame laden wird im Prinzip verwendet, um „Nachzuschauen was los ist auf der Map“ und um Inseln aus der Karte zu extrahieren und im Standard-Format \*.scp abzuspeichern. Niemals Originalinseln überschreiben!.

**Anno 1503 Szenarieneditor (64Bit) Version 2020**

Programm Hexeditor Neues Szenario Ueber...

Szenariendatei: S01\_01\_01.sze

Anno geladene Version: 0 (0 = Grundversion, 1 = Addonversion)

Szenariename: Nova Fora

Schwierigkeit (Sterne): 2 ☐ Password protect

Kartengröße (x,y): 1024 Neue Kartengröße: 1024 Neue Größe anwenden

Einstellungen bei Programmstart

☐ Flaggenfarbe auswählen beim Start ☐ Flaggenfarben übernehmen

Humans fst Randomize

☒ 0 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Keine Venezianer ☒ Keine Piraten

Katastrophen

☒ Mit Katastrophen (Pest und Feuer abschaltbar wenn angekreuzt) ☐ 0  2550

☐ Ohne Katastrophen (Anno Defaultwerte)

☐ Ohne Katastrophen (Pest und Feuer abschaltbar wenn angekreuzt) ☐ Pest ☐ Feuer

GUID (Eindeutige Identifikation für jedes Szenario)

9C EC 67 D5 25 72 38 4E BA 52 4A 86 6B ED 22 1B Neue GUID erzeugen

Spieltyp

2 0 = Endlosspiel, 1 = Szenario, 2 = Kampagne ☒ Singleplayer ☐ Multiplayer

In \*.bik Sz01.bik Out \*.bik

Einstellungen für Kampagnen

☒ Startkarte der Kampagne ☐ Schiffe weiterschicken am Ende

Next campaign map S01\_02\_01.sze

GUID 3F 5A 55 86 C8 24 9F 44 BC 3C 5A 74 84 71 BC D1 Verify GUID

Auftrag  Laden Speichern

Das Hauptfenster zeigt einige Basisinformationen zur geladenen Karte an.

Die meisten Einstellungen sind selbsterklärend.

Als Erstes sollte man bei einer neuen Karte immer die Kartengröße festlegen. Eine spätere Änderung ist nicht ganz ungefährlich, da sehr viele Parameter neu berechnet werden müssen.

Jede Karte enthält eine eindeutige Identifikation (GUID), was speziell für den Multiplayermode wichtig ist. Jeder Spieler in einem Multiplayerspiel muss die identische Karte laden, deshalb muss eine neu erstellte Multiplayerkarte zuerst an alle Spieler verteilt werden (z.B. über den Annopool auf [www.AnnoZone.de](http://www.AnnoZone.de)). Das Spiel startet nicht für einen Spieler, wenn dieser nicht die richtige Identifikation der Karte besitzt.

Im Prinzip können beliebig viele Karten den gleichen Szenariennamen haben, wenn sie unterschiedliche GUIDs besitzen. Das sollte aber vermieden werden, da es unweigerlich zur Verwirrung führt beim Programmstart wenn man eine ganze Reihe von gleich lautenden Kartennamen sieht.

Es können maximal sieben Computerspieler in einer Karte vorkommen, da nur acht Flaggenfarben existieren.

Wenn "Flaggenfarbe auswählen beim Start" nicht angekreuzt ist, dann startet Anno direkt nach der Auswahl des Szenarios im Hauptmenu, ohne dass man noch Einstellungen vornehmen kann bevor die Karte erscheint.

## Katastrophen

Es gibt zwei Einstellungen für Katastrophen: **Mit** oder **Ohne**.

In der Einstellung **Mit** können alle natürlichen Katastrophen auftauchen: Pest, Feuer, Dürre, Vulkanausbrüche und Erbeben.

In der Einstellung **Ohne** verhindert Anno1503 Dürren, Erdbeben und Vulkanausbrüche, aber nicht Feuer und Pest.

Sie können die beiden Checkboxes Feuer und Pest anklicken, um diese Katastrophen manuell auszuschalten (in beiden Einstellungen Mit oder Ohne).

Hinweise:

Feuer können dennoch ausbrechen wenn in ihrer Stadt ein Aufstand ausbricht oder ihre Stadt beschossen wird. Dies sind keine natürlichen Katastrophen sondern hausgemachte Probleme.

Rechts oben im Eingabebereich befinden sich zwei Eingabefelder. Das erste Feld ist der Parameterwert wie er in die Szenariodatei geschrieben wird. Das zweite Feld ist ein unbekannter Parameter der möglicherweise mit Katastrophen in Verbindung steht. Eine Änderung dieses Wertes hat einen unbekannten Effekt.

Es ist nicht möglich, Erbeben, Vulkane und Dürren selektiv auszuschalten.

Wenn "Password protect" angekreuzt ist, können Sie verhindern, dass andere Spieler die Map in den Editor laden können. Geben Sie dazu ihr Passwort in die weiße Eingabefläche ein.

## **Einstellung für Kampagnen**

Kampagnenmaps brauchen einige zusätzliche Informationen.

Oft kennt man diese Daten nicht im Voraus für die nächste Map. Hier muss man die Daten dann einfach später einfügen (Map nochmal laden und fehlende Daten einfügen).

### **Wichtig:**

Wenn ein Volk/Monster keine Stadt und keine Insel mehr besitzt, sollte es mit dem Button "Diesen Spieler löschen" aus der Spielerliste entfernt werden.

Dies kann zum Beispiel geschehen, wenn man auf einer Karte eine Insel löscht auf der ein Volk eine Siedlung hatte. Der Button "Diese Insel löschen" entfernt zwar die Insel und die Stadt aus der Karte, nicht aber die Spielerstruktur (der Spieler kann ja eine weitere Stadt besitzen oder Soldaten auf einer anderen Insel).

Vor dem Generieren des Szenarios muss deshalb sicherheitshalber die Spielerliste kontrolliert werden um nachzuschauen, ob es noch "tote" Spieler gibt die dann gelöscht werden sollten.

Achtung: Diese Regel gilt nicht für Venezianer und Piraten. Diese beiden Völker tauchen evtl. erst später im Spiel auf mit ihren Schiffen, besitzen also am Anfang evtl. weder eine Stadt noch ein Schiff!

Laden eines Szenarios (oder erzeugen einer neuen Karte) öffnet ebenfalls die Kartenansicht (die natürlich völlig leer ist bei einer neuen Karte):



Auf der linken Seite des Fensters wird die Karte dargestellt. Die Inseln werden dabei nur schematisch als farbige Quadrate dargestellt anhand ihrer Größe und ihres Typs. Zufallsinseln werden immer so dargestellt, da sie erst beim Laden des Spiels zufällig zugewiesen werden aus der Inselliste.

Die vorhandenen Schiffe werden als kleine farbige Quadrate dargestellt.

Links unten werden noch einige Daten zur Inselwelt gezeigt. Norden befindet sich oben links, Süden unten rechts. „Reale Inselwelt darstellen“ zeigt die reale Form der Nicht-Zufallsinseln an. Mit dieser Option können auch Autorouten erstellt werden für Schiffe. Diese Option ist extrem fieselig und sollte erst am Schluss versucht werden wenn alles Andere läuft.

Die rechte Seite des Fensters ist der „Arbeitsbereich“ des Editors.

Es gibt für jedes Hauptelement des Editors einen eigenen Reiter:

#### 1. Der Insel-Reiter

Hier befinden sich die Optionen für die Bearbeitung der Inseln.

#### 2. Der Städte-Reiter

Hier befinden sich die Optionen für die Bearbeitung der Städte.  
Falls sich keine Städte auf der Inselwelt befinden, ist die Tabelle leer. Städte für Kulturen auf Zufallsinseln werden erst zur Laufzeit erzeugt und können natürlich nicht angezeigt werden.

#### 3. Der Spieler-Reiter

Hier befinden sich die Optionen für die Bearbeitung der Spieler.  
Einige Spieler werden defaultmässig immer in der Tabelle angezeigt, darunter auch ein "Dummyplayer", der im Wesentlichen das Ende der Liste markiert, aber auch als „Parkraum“ für (noch) nicht zugewiesene Städte, Schiffe und Soldaten dienen kann.

#### 4. Der Schiffe-Reiter

Hier befinden sich die Optionen für die Bearbeitung der Schiffe.  
Falls sich keine Schiffe auf der Inselwelt befinden, ist die Tabelle leer.

#### 5. Der Soldaten-Reiter

Hier befinden sich die Optionen für die Bearbeitung der Soldaten.  
Falls sich keine Soldaten auf der Inselwelt befinden, ist die Tabelle leer.

#### 6. Der Diplomatie-Reiter

Hier befinden sich die Optionen für die Bearbeitung von Spielerbeziehungen.  
Wenn keine Beziehungen bestehen unter den Spielern ist die Tabelle (bis auf die Spielernamen) leer.

#### 7. Der Skript-Reiter

Hier befinden sich die Optionen für die Bearbeitung des Skripts.

#### 8. Der Generator-Reiter

Hier befinden sich die Optionen für die Erzeugung einer neuen Karte.



## **1. Arbeiten mit Inseln**

Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten, Inseln in eine Karte einzubauen. Bei der ersten Art bestimmt man lediglich den Typ und die Grösse der Insel. Anno1503 wählt dann beim Programmstart aus einer Inselnliste zufällig eine Insel mit den geforderten Eigenschaften. Dies hat zwei Vorteile: Erstens führen diese Zufallsinseln bei jedem Neustarten der Karte zu einer anderen Inselwelt, sorgen also für Abwechslung. Zweitens bleibt die Grösse des Szenariofiles \*.sze relativ klein, weil lediglich ein kurzer Befehl ins Szenario eingebaut wird, ein Vorteil wenn man seine neue Karten an Andere verteilen will.

In der zweiten Art wird eine bestimmte Insel fest in das Szenariofile \*.sze eingebaut. Der Vorteil liegt darin, dass bei jedem Neustart der Karte immer die gleiche Insel mit den gleichen Eigenschaften vorhanden ist. Der Nachteil dabei ist, dass das Szenariofile \*.sze relativ gross werden kann bei grossen Inseln.

Die Tabelle im Inselreiter zeigt die vorhandenen Inseln. Eine Insel kann mit einem Click in eine Tabellenzeile ausgewählt werden. Man kann auch auf eine Insel in der Inselwelt klicken um diese auszuwählen.

Die Tabelle zeigt für alle vorhandenen Inseln einige wichtige Einstellungen an. Einige Einstellungen sind abhängig vom Inseltyp. Zum Beispiel kann die Inselgrösse und der Inseltyp natürlich nur für Zufallsinseln geändert werden.

Eine ausgewählte Insel kann mit Hilfe der Pfeile verschoben werden (in vordefinierten Schrittweiten) oder einfach, indem man in der Inselwelt auf eine Insel clickt und diese bei gedrückter Maustaste verschiebt. Die Inselpositionen sind nicht stufenlos verschiebbar wegen gewissen Bedingungen (wegen diesen Bedingungen sollte man auch nie Inseln ganz an den Rand oder einander überlappend setzen).

Bei Nichtgefallen kann der Inselname geändert werden.

### **Einstellungen für Zufallsinseln**

Hier sind Einstellungen möglich, die für die Summe aller Zufallsinseln gelten. Dabei muss man aufpassen, nicht zu hohe Wünsche einzugeben. Der Anno1503-Loader kann zu hohe Werte nicht verarbeiten und fällt in eine Endlosschleife beim Programmstart (vermutlich hat sich an diesem Bug nichts geändert mit der History-Edition).

Die zu hohen Einstellungen gelten für Minen, Abbauplätze, Völker und Schätze. Zu hohe Rohstoffwerte führen an sich nicht zu Problemen (wenn man aber z.B. 100 Zuckerrohr einstellt wird man wohl nur Zuckerrohr auf den Südinseeln haben).

Es ist leider nicht möglich, bei den Völkern Restriktionen zu setzen. Wenn man Pech hat, sind vier von fünf Völkern das gleiche Volk...

Auch in der History-Version ist es nach wie vor der Fall, dass gewisse Minen nur auf Nordinseeln erscheinen (es gibt z.B. nie Salz auf südlichen Inseltypen).

Inseln
Städte
Spieler
Schiffe
Soldaten
Diplomatie
Skript
Generator

Nr	Type	Name	Pos X	Pos Y	Size X	Size Y	Orig. Id	New Id	Kontor	Locke
1	0	islands\polar\po_080x080_dummy.scp	24	32	80	80	4	0	1	n
2	0	islands\polar\po_080x080_dummy.scp	64	144	80	80	5	1	1	n
3	0	islands\polar\po_064x064_dummy.scp	144	16	64	64	6	2	1	n
4	1	islands\tundra\t_080x080_dummy.scp	40	288	80	80	7	3	1	n
5	1	islands\tundra\t_080x080_dummy.scp	272	32	80	80	8	4	1	n
6	1	islands\tundra\t_080x080_dummy.scp	448	24	80	80	9	5	1	n
7	4	islands\dschungel\d_128x128_dummy.scp	760	848	128	128	10	6	1	n
8	4	islands\dschungel\d_128x128_dummy.scp	584	784	128	128	11	7	1	n
9	4	islands\dschungel\d_128x128_dummy.scp	840	328	128	128	12	8	1	n
10	2	islands\nord\n_128x128_dummy.scp	72	464	128	128	13	9	1	n
11	2	islands\nord\n_128x128_dummy.scp	480	200	128	128	14	10	1	n
12	3	islands\prairie\pr_128x128_dummy.scp	384	856	128	128	15	11	3	n
13	3	islands\prairie\pr_128x128_dummy.scp	632	88	128	128	16	12	1	n
14	3	islands\prairie\pr_128x128_dummy.scp	472	384	128	128	17	13	1	n
15	5	islands\steppe\s_128x128_dummy.scp	648	312	128	128	19	14	1	n
16	5	islands\steppe\s_128x128_dummy.scp	792	144	128	128	20	15	1	n
17	4	D_256x256_06_02_03.scp	728	504	256	256	2	16	2	n
18	2	N_256x256_0017_3B.scp	176	136	256	256	3	17	2	n
19	2	N_256x256_0015_5B.scp	240	536	256	256	21	18	2	n
20	5	S_128x128_0017_0B.scp	536	584	128	128	22	19	1	n

x Position

536

Breite/Höhe

128

128

InselID

20

y Position

584

Script

"ISLE20" 536,584,712,664

Typ

5 (fixed) Steppe

S\_128x128\_0017\_0B.scp

Namen ändern

Zeige ausgewählte Insel

Eine Zufallsinsel zur Karte hinzufügen

Eine \*.scp Insel zur Karte hinzufügen

Ausgewählte Insel von Karte entfernen

Einstellungen für gewählte Insel

Einstellungen für alle Zufallsinseln

Rohstoffe (auf Zufallsinseln verteilt)

100% Wachstum

Zuckerrohr

7

Wein

9

Seide

7

Heilkraut

5

Tabak

4

Gewürz

4

Wolle

8

Hopfen

5

Indigo

7

Schätze

10

(Zahl kleiner als Anzahl Zufallsinseln)

Völker

2

Gewünschte Minenzahl

Erz klein

0

Erz gross

4

Salz

4

Gold

4

Edelsteine

4

Marmor

4

Vorsicht: Zu hohe Zahlen verursachen den Ladebalkenhänger!

Es gibt drei Buttons um die Inseln auf der Karte zu verändern:

### 1. Eine Zufallsinsel hinzufügen

Dieser Button ist selbsterklärend. Die neue Insel erscheint im Norden und kann dann weiter bearbeitet werden mit den möglichen Optionen für Zufallsinseln.

### 2. Ausgewählte Insel von Karte entfernen

Dieser Button entfernt die ausgewählte Insel von der Karte. Alles, was sich auf der Insel befindet, wird ebenfalls entfernt (Städte, Soldaten). Die Spielerstruktur des Besitzers der Stadt oder der Soldaten wird jedoch nicht aus der Spielerliste entfernt, weil der Spieler möglicherweise noch andere Objekte besitzen könnte.

### 3. Eine \*.scp-Insel hinzufügen

Mit Option 3 kann eine fixe Insel \*.scp eingebaut werden. Dabei wird eine beliebige Insel aus dem vorhandenen Inselkatalog eingefügt.

## **Einstellungen für definierte Inseln \*.scp**

Es gibt zwei verschiedene Arten von vordefinierten Inseln: Unbebaute Inseln und Inseln mit einem Volk und einer Siedlung. Falls eine Insel mit einer oder sogar mehreren Siedlung(en) gewählt wird, werden automatisch alle Siedlungen dem Dummyplayer zugewiesen. Vor dem Generieren der Karte müssen alle Städte einem Spieler zugewiesen werden. Werden mehrere Städte auf der gleichen Insel dem gleichen Spieler zugewiesen, dann sind diese Städte zu einer einzigen Stadt des Spielers verschmolzen beim Starten von Anno1503. (Das sollte, muss aber nicht funktionieren in der neuen Karte).

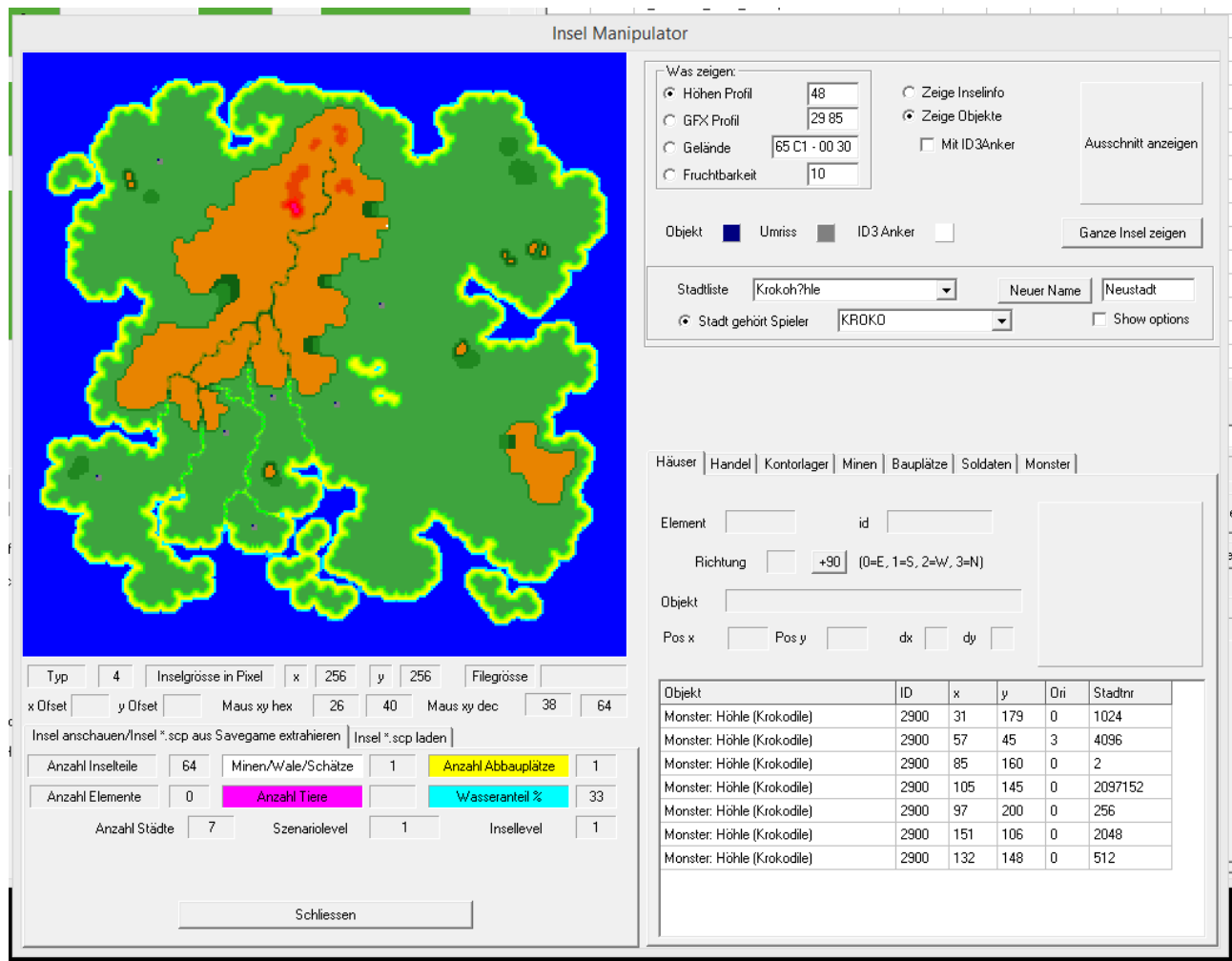
Grundsätzlich kann man jede Stadt jedem Spieler zuordnen, also auch „unsinnige“ Zuweisungen. Ob der Anno1503-Loader und die Spiellogik das begreift und akzeptiert kann nur der Versuch beantworten.

Diese Option (Inseln mit Siedlungen) stresst den Editor ungemein, weil es leider zahlreiche (und zum Teil fehlerhafte!) Inselformate gab im Laufe der Anno1503-Versionsgeschichte. In der Anno1503-History-Edition wurde nichts geändert an den Inseldateien, alle Fehler existieren nach wie vor.

Vorsichtshalber sollte man nur eine besiedelte Insel einbauen pro Editorsitzung, Anno1503 starten und sehen ob es geklappt hat. Wenn ja den Editor wieder starten und weiterbasteln. Wenn Anno nicht startet, die zuletzt eingefügte Insel wieder löschen, Frust abarbeiten und etwas Anderes versuchen..

Die beiden Buttons „Eine \*.scp-Insel zur Karte hinzufügen“ und „Zeige ausgewählte Insel“ (nicht für Zufalls-Inseln) öffnet ein neues Fenster, in dem entweder eine neue Insel geladen werden kann oder Veränderungen an einer vorhandenen Insel vorgenommen werden können.

## Vorhandene Insel anzeigen



Das Fenster zeigt links die tatsächliche Inselform und, je nach Wahl, das Höhen-, GFX- oder Gelände-Profil oder die Fruchtbarkeitsverteilung auf der Insel.

Der Reiter "Insel\*.scp laden" ist inaktiv, der andere Reiter enthält etwas uninteressante Statistik zur Insel.

Ein Click ins Feld "Ausschnitt anzeigen" zeigt eine Vergrößerung des Inselteils anstelle der ganzen Insel.

Beim Wechsel auf „Zeige Objekte“ erscheinen sieben Reiter mit verschiedenen Einstellungen für der Insel.

1. Häuser
2. Handel
3. Kontorlager
4. Minen
5. Bauplätze
6. Soldaten
7. Monster

Die ersten drei Reiter sind natürlich ohne Funktion wenn sich keine Stadt auf der Insel befindet

## 1. Häuser

Die Tabelle enthält eine Liste aller vorhandenen Bauelemente auf der Insel. Ein Click auf die Liste zeigt Infos an zum Gebäude.

## 2. Handel

Hier kann der Handel mit der Stadt eingestellt werden. Es scheint aber so, dass der Handel mit Völkern in einigen Fällen festverdrahtet ist und nicht verändert werden kann. Versuchen und Testen ist die einzige Möglichkeit, das herauszufinden..

Anno berechnet von sich aus die Mengen und Preise, Für die Preise und Mengen sollten deshalb sicherheitshalber die Werte 0 gewählt werden. Ebenfalls scheint Anno den Sinn zu überprüfen, ob das gewählte Material überhaupt gekauft/verkauft werden soll. Es kann deshalb vorkommen, dass die Einstellungen dann vom Programm verändert werden. Dies scheint auch von der verwendeten Annoversion abzuhängen. Zusätzlich kann man (zumindest in früheren Versionen) den Einkauf/Verkauf auch über Skriptbefehle einstellen).

## 3. Kontorlager

Hier kann das Kontor mit den definierten Waren gefüllt/geleert werden.

## 4. Minen

Hier kann an den vorhandenen Minen gedreht werden.

## 5. Bauplätze

Hier kann man Schätze vergraben, Walfanggebiete definieren/entfernen und Minenabbauplätze definieren/löschen. Ein Click auf das Inselbild definiert die xy-Position, die noch fein eingestellt werden kann.

## 6. Soldaten

Die Tabelle enthält eine Liste aller vorhandenen Soldaten auf der Insel. Es können (fast) alle vorstellbaren Manipulationen mit Soldaten vorgenommen werden. (Das Monster „Spinne“ ist ein Spezialfall, es ist ein Soldat)

## 7. Monster

Die Tabelle enthält diejenigen Bauelemente der Häusertabelle von Reiter 1, die Monstern zugewiesen sind. Monster tauchten erstmalig im Addon auf und sind prinzipiell implementiert als ein Spieler mit einer Stadt (bestehend aus einer einzelnen Höhle). Ausser das Spinnenmonster, das als Spieler und Soldat definiert ist. Allerdings gibt es auch für das Spinnenmonster zwei verschiedene Ruinen-Gebäude.

Aus den wenigen Szenarien lassen sich nur rudimentäre Informationen zu den benötigten Datenstrukturen erkennen, was im Wesentlichen zu Problemen führen kann. Monster sollten sicherheitshalber erst am Schluss einzeln eingefügt werden, wenn alles Andere funktioniert.

Monsterhöhlen sind im Wesentlichen ein Gebäude mit einem Einflussbereich, typischer Weise eine Kreisfläche mit Durchmesser 7 Einheiten. Wenn man den Einflussbereich betritt mit einer Figur, dann geht die Post ab (wenn das Monster auf Krieg eingestellt ist mit dem Spieler).

Es können neue Monster erzeugt werden, sowie die Einflussbereiche vorhandener



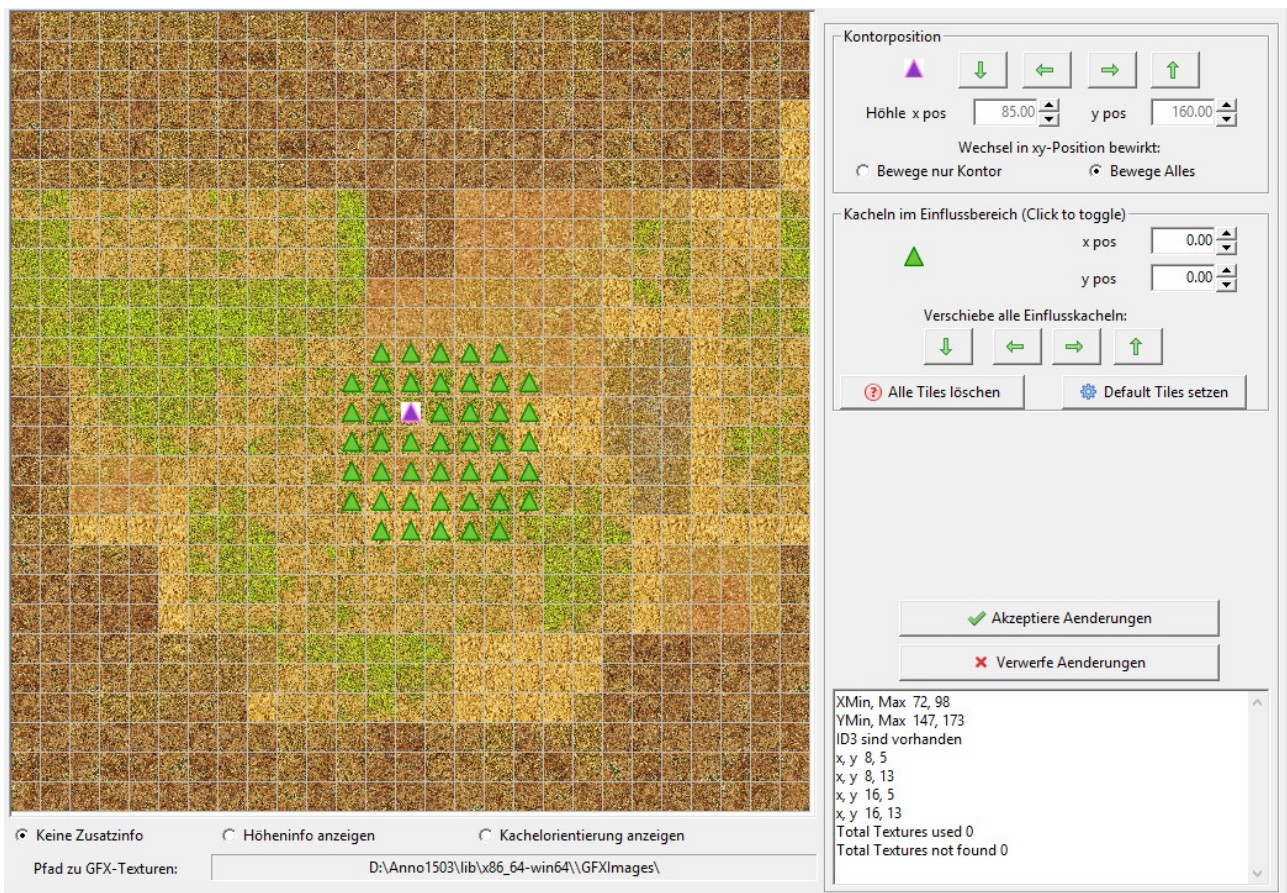
Höhlen (und die Position der Höhlen) bearbeitet werden.

Der Button "Neues Monster mit allen Datenstrukturen erzeugen" macht genau das - neues Monster, neuer Spieler, neue Stadt (ausser Spinne) neue Höhle. Der Button "Neues Monster für vorhandenen Spieler erzeugen" erzeugt alle Strukturen ausser einer neuen Spielerstruktur.

Zum Erzeugen eines neuen Monsters wählt man den Typ aus und clickt auf die Insel um die xy-Position grob festzulegen.

Ein Click in die Monstertabelle wählt ein vorhandenes Monster aus. Danach kann mit dem Button "Bearbeite Einflussbereich für vorhandene Höhle" der Bereich/Position bearbeitet werden.

Ein Click auf die Insel definiert die xy-Position einer neuen Höhle. Es öffnet sich ein neues Fenster, dass die Umgebung der Höhle anzeigt:



Die Position der Höhle ist mit einem roten Dreieck angezeigt, der Einflussbereich mit grünen Dreiecken (die Höhle muss sich nicht innerhalb des Einflussbereiches befinden - wenn man experimentieren will).

Die Höhle kann mit den Pfeilen verschoben werden (mit oder ohne den gesamten Einflussbereich). Man muss unbedingt darauf achten, dass die Höhle auf einer ebenen Fläche gebaut wird und nicht an derselben Stelle wo schon etwas steht.

Mit einem Click auf die Karte kann ein neues Einflussquadrat erzeugt oder entfernt werden.

Je nach Option wird ein Button „Akzeptiere Aenderungen“ oder „Erzeuge neues Monster mit allen Strukturen“ angezeigt. Die Buttons machen genau Das.

Der Button "Verwerfe Aenderungen" schliesst das Fenster ohne Etwas zu generieren.

## 2. Arbeiten mit Städten

Inseln

Städte

Spieler

Schiffe

Soldaten

Diplomatie

Skript

Generator

Nr	Name	Ctr	Ownr	Name	Insel	X rel	Y rel	Nr	Ink	ptr	act	vis
1	Plantau	0	0	Human 1	19	236	119	1	1	1485985	Ja	Ja
2	Hartenau	0	1		18	147	38	2	1	1498000	Ja	Nein
3	Oppenburg	0	2		17	60	82	4	1	1510036	Ja	Nein

Selektierte Stadt

Stadtname

auf Insel

☐

Stadtbesitzer

Human 1

▼

Stadtwechsel bestätigen

Ein Click in die Tabelle wählt eine Stadt aus.

Die Stadt kann umbenannt werden, ebenfalls kann die Stadt einem (neuen) Spieler zugewiesen werden. Es werden keine Konsistenzprüfungen vorgenommen, man kann also z.B. eine Piraten/Indianerstadt dem Mensch zuordnen (ob das dann auch klappt ist eine andere Frage).

### 3. Bearbeiten der Spielerstrukturen

Inseln

Städte

Spieler

Schiffe

Soldaten

Diplomatie

Skript

Generator

Typ	Name	SpAlias	ID	Stadt	Insel	Ship	Soldat	Profil	Aktiv	Susper	Color	HInt[0]
11	Human 1	HUMAN	0	1	19	1	0	-1	Ja	0	Orange	1
12		CG01	1	1	18	1	0	-1	Ja	0	Rot	1
12		CG02	2	1	17	1	0	-1	Ja	0	Gelb	1
16	Silicio Del Si	VENEZIANER	3	0		0	0	-1	Ja	0	auto	1
15	Captain Kidd	PIRAT01	4	0		0	0	0	Nein	0	auto	1
2		DUMMYPLAYE	31	0		0	0	-1	Ja	0	auto	1

Aktuelle Spieler-Werte

Forschung

Spieler hinzufügen / Gewählten Spieler löschen

Ausgewählter Spieler

Aktiv

Reaktivieren

Spielertyp

12 (\$0C) Computer

Alias:

CG02

Startgeld

10000

ID

2

Quest:

Spielertyp für neuen Spieler

☐ 08 (\$08) Mensch (Nur für Multiplayergame)

☐ 17 (\$11) Monster

☐ 11 (\$0B) Mensch (Single- und Multiplayer)

☐ 17 (\$12) Monster (Spinne)

☒ 12 (\$0C) Computer

☐ 14 (\$0E) Volk

☐ 15 (\$0F) Pirat

Indianer

☐ 16 (\$10) Venezianer

Hinzufügen

Spieler-Änderungen akzeptieren

Ausgewählten Spieler löschen

Anzahl CGs

2

Anzahl Menschen

1

Ein Click in die Tabelle wählt einen Spieler aus. Ebenfalls kann ein neuer Spieler erzeugt werden (es sind maximal 31 Spieler möglich, der dummyplayer ist nicht wählbar) oder ein Spieler gelöscht werden.



Im Reiter Spieler hinzufügen/löschen kann dem Spieler ein (anderer) Name zugewiesen werden sowie die Menge Geld zu Beginn des Spiels.

Dem Menschen (und nur dem Menschen) kann eine Auftragsquest zugewiesen werden. Dies ist ein html-codiertes Textfile in welchem beschrieben ist, was der Spieler zu tun hat.

Bei Endlosspielen steht hier meist nur eine Beschreibung der Inselwelt drin. Dieses html-Datei wird am Anfang des Spiels angezeigt, wenn man nach der Wahl des Szenarios auf "Auftrag ansehen" clickt (mehrere verschiedene Karten können auf das gleiche html-File verweisen, wenn die Beschreibung für alle in Etwa zutrifft. Sie können also beim Bauen einer neuen Map hier erst mal einfach eine vorhandene html-Datei eingeben).

Ein neuer Spieler mit gewähltem Typ kann erzeugt werden mit dem Button "Hinzufügen". Dies ist z.B. nötig wenn man eine Insel mit Bewohner hinzugefügt hat und jetzt noch einen Spieler dafür braucht (die Stadt muss danach diesem Spieler zugewiesen werden).

Der Reiter Forschung dient dazu, dem ausgewählten Spieler (CG oder Mensch) diverse Forschung freizuschalten.

Der Reiter Aktuelle Spielerwerte erscheint nur bei Spielern die vom Computer gesteuert werden. Hier kann das Verhalten des Computerspielers eingestellt werden und/oder einzelne Parameter des Spielerverhaltens geändert werden. Nur von wenigen der Parameter ist die Bedeutung einiger Massen bekannt, deshalb sollte man hier besser vorsichtig vorgehen.

### **Mehr als vier Spieler im Multiplayer?**

In allen Szenarien gilt ein Spielerlimit von 4 Menschen. Es gibt allerdings einen Systemparameter, der dieses Limit festlegt. Der Parameter („Max Anzahl Menschen“) kann geändert werden auf einen höheren Wert. Dies wurde bisher noch nie getestet.

Beachten Sie auf jeden Fall immer das absolute Limit von maximal 8 "echten" Spielern (Menschen + Computerspieler)

#### 4. Arbeiten mit Schiffen

Inseln

Städte

Spieler

Schiffe

Soldaten

Diplomatie

Skript

Generator

Maximale Anzahl Schiffe je Spieler

40

Anzahl Schiffe:

3

Nr	Name	Besitzer	Typ	x	y	Zust.
1	Voyager	Human 1	1503	486.5	658.5	100
2	Kira		1502	323.5	164.5	100
3	Jule		1502	780.5	585.5	100

Schiffsladung

Schiffsmilitär

Add/RemoveShip

Nummer

Name:

x

4.00

y

4.00

Besitzer

Human 1

Autoroute?

Nein/No

☐ Weisse Flagge gesetzt

Verkaufspreis

65535

Fahrrichtung

0

Zustand (%)

100

Eindeutige ID

(für Skript)

Schiffsänderungen übernehmen

Schiff löschen/hinzufügen

☒ kl. Handel

☐ mittl. Handel

☐ gr. Handel

☐ kl. Krieg

☐ mittl. Krieg

☐ gr. Krieg

☐ gr. Pirat/Venez.

☐ kl. Pirat

☐ Boot

Gewähltes Schiff löschen

Neues Schiff hinzufügen

Schiff klonen

Ein Click in die Tabelle wählt ein Schiff aus. Ein Schiff kann ebenfalls ausgewählt werden mit einem Click auf ein kleines Quadrat (Schiff) in der Weltansicht.

Mit den xy Positionsanzeigen kann ein Schiff fein positioniert werden, auch in eine Insel hinein. Man sollte aber Schiffe nie in Zufallsinseln hinein positionieren, da man ja die Inselnform noch gar nicht kennt zum jetzigen Zeitpunkt.

Wenn man Schiffe in vordefinierte Inseln hinein positioniert, kann man mit dem Button "Inselwelt und Autorouten zeigen" sehen, wo das Schiff genau steht in der Insel.

Schiffe können auch mit Click and Drag in der Weltansicht verschoben werden

Jedem Schiff wird eine eindeutige Nummer zugeordnet. Diese Nummer braucht man, um in einem Skript ein spezifisches Schiff ansprechen zu können. Die Nummer ist nicht statisch und kann sich evtl. ändern wenn man die Zahl der Schiffe und/oder Soldaten ändert. (Jedes Element in Anno1503 hat eine eindeutige Nummer).

Der Verkaufspreis eines Schiffes ist 0-65535 Taler, wobei 65535 ein unverkäufliches Schiff bedeutet.

Im Auswahlfeld Schiffstyp kann der Typ des Schiffes geändert werden. Es stehen neun Schiffstypen zur Verfügung. 7 für Spieler und 2 für Piraten, wobei man für Piraten die Piratenschiffe wählen sollte). Stellt man einem Spieler ein Piratenschiff zur Verfügung oder einem Piraten ein Spielerschiff, so können gewisse Ungereimtheiten im Spiel auftreten (z.B. kann man von einem Piratenschiff aus nicht entern).

Der Button "Gewähltes Schiff löschen" entfernt das ausgewählte Schiff von der Inselwelt.

Der Button "Schiff klonen" erzeugt eine genaue Kopie des gewählten Schiffes (ohne Besatzung, aber mit der im Original vorhandenen Ladung).

Im Reiter Schiffsladung können die Schiffe mit Waren beladen werden.  
Im Reiter Schiffsmilitär können die Schiffe nur mit militärischen Einheiten geladen werden, eine andere Auswahl führt (leider..) zu einem Fehler beim Starten von Anno1503.

## 5. Arbeiten mit Soldaten

Inseln
Städte
Spieler
Schiffe
Soldaten
Diplomatie
Skript
Generator

Maximale Anzahl Soldaten je Spieler
100
Anzahl Soldaten
271

Nr	Typ	Besitzer	x	y	Zust.	InsellD	Bediener	ID
1	Piketier	Human 1	64.5	28.5	100	1	0	49
2	Piketier	Human 1	65.5	28.5	100	1	0	50
3	Piketier	Human 1	66.5	28.5	100	1	0	51
4	Piketier	Human 1	67.5	28.5	100	1	0	52
5	Piketier	Human 1	68.5	28.5	100	1	0	53
6	Piketier	Human 1	64.5	29.5	100	1	0	54
7	Piketier	Human 1	65.5	29.5	100	1	0	55
8	Piketier	Human 1	66.5	29.5	100	1	0	56
9	Piketier	Human 1	66.5	29.5	100	1	0	57
10	Piketier	Human 1	67.5	29.5	100	1	0	58
11	Piketier	Human 1	68.5	29.5	100	1	0	59
12	Armbrustschütze	Human 1	67.5	33.5	92	1	0	60
13	Armbrustschütze	Human 1	67.5	34.5	92	1	0	61
14	Armbrustschütze	Human 1	67.5	35.5	92	1	0	62
15	Armbrustschütze	Human 1	67.5	36.5	92	1	0	63
16	Armbrustschütze	Human 1	68.5	33.5	92	1	0	65
17	Armbrustschütze	Human 1	68.5	34.5	92	1	0	66
18	Armbrustschütze	Human 1	68.5	35.5	92	1	0	67
19	Armbrustschütze	Human 1	68.5	36.5	92	1	0	68
20	Armbrustschütze	Human 1	69.5	33.5	92	1	0	69
21	Armbrustschütze	Human 1	69.5	34.5	92	1	0	70
22	Armbrustschütze	Human 1	69.5	35.5	92	1	0	71
23	Armbrustschütze	Human 1	69.5	36.5	92	1	0	72
24	Trebuchet voll bemannt	Human 1	73.5	36.5	100	1	2	73,74,1
25	Trebuchet voll bemannt	Human 1	76.5	36.5	100	1	2	76,77,2
26	Bediener	Human 1	62.5	31.5	100	1	0	79
27	Bediener	Human 1	62.5	32.5	100	1	0	80
28	Bediener	Human 1	61.5	31.5	100	1	0	82
29	Bediener	Human 1	61.5	32.5	100	1	0	83

Selektierter Soldat

Besitzer

Human 1

Gesundheit %

100

Neuer Besitzer

Human 1

Neuer Typ

leer (i=0)

☐ Alle Soldaten dieses Besitzers

Soldat(en) heilen

Soldat(en) löschen

Soldat(en) Typ wechseln

Soldat(en) an neuen Besitzer geben

Soldat(en) Wiederherstellen

Ein Click in die Tabelle wählt einen Soldaten aus.  
 Die Optionen sind weitestgehend selbsterklärend. Die Option "Soldat" löschen setzt den Soldat auf „Tot“, er kann aber „wiederbelebt“ werden. Auf "Tot" gesetzte Soldaten werden erst bei der Szenariogeneration endgültig gelöscht.

## 7. Arbeiten mit Diplomatie

Zeige Diplomatie-Einstellungen

ID	Name	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
0	HUMAN	---	W	MT	MT	MT	MT	MT	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
1	KROKO	W	---	W	W	W	W	W		W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
2	NEGER	MT	W	---	W	W	W	W		W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
3	AFRIKANEF	MT	W	W	---	W	W	W		W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
4	INDIANER	MT	W	W	W	---	W	W		W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
5	AZTEK	MT	W	W	W	W	---			W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
6	MENSCH	MT	W	W	W	W		---		W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
7	LOEWE	W							---	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
8	KROKO1	W	W	W	W	W	W	W	W	---	W	W	W	W	W	W	W	W	W
9	KROKO2	W	W	W	W	W	W	W	W	W	---	W	W	W	W	W	W	W	W
10	KROKO3	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	---	W	W	W	W	W	W	W
11	KROKO4	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	---	W	W	W	W	W	W
12	KROKO5	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	---	W	W	W	W	W
13	RAEUBER	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	---	W	W	W	W
14	LOEWE1	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	---	W	W	W
15	SKELLS	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	---	W	W
16	SPINNE	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	---	W
17	SKELL2	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	---
18	SKELL3	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
19	SKELL4	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
20	SKELL5	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
21	KROKO6	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
22	MONSTER																		

W = Krieg, T = Handelsabkommen, M = Militärbündnis

Spieler 1

Spieler 2

Verbindung

Anzahl gesperrte Gebäude/Produktionsanlagen

Die Tabelle zeigt die Beziehungen zwischen den Spielern. Diese können verändert werden mit dem "Set" Button und den entsprechenden Einstellungen. Wenn z.B. ein Monster aktiv sein soll, muss es sich im Krieg befinden mit dem Spieler. Gesperrte Gebäude werden im Skript definiert und unten aufgeführt.

## 7. Arbeiten mit Skript

Skriptdefinitionen für Szenarien - nur für erfahrene Szenarienbastler

[OBJECT\_DEFINE] ☒ Aktiviert

```
OBJECT_FIGUR "MOENCH1" 30
OBJECT_FIGUR "MOENCH2" 31
OBJECT_FIGUR "MOENCH3" 29
OBJECT_FIGUR "MOENCH4" 28
```

[AREA\_DEFINE] ☒ Aktiviert

```
"INSEL121" 412, 284, 295, 420
"INSEL033" 121, 579, 623, 228
"INSEL071" 826, 737, 772, 868
"INSEL131" 305, 144, 156, 318
"INSEL141" 541, 425, 431, 547
"INSEL11" 787, 340, 349, 797
```

[PLAYERMAPPER\_DEFINE] ☒ Aktiviert

```
"HUMAN" 0
"KROKO" 1
"NEGER" 2
"AFRIKANER" 3
"INDIANER" 4
"AZTEK" 5
"MENSCH" 6
```

[SCRIPT\_KERNEL] ☒ Aktiviert

```
$*****
$** SCHNITZELJAGD ** BY COSMA ** 28.07.03 **
$*****
$INITBLOCK()
{
  $** SPRINGE ZU PUNKT AUF KARTE
  GOTO_SCREEN(476,136,3);
  $** MACHT EINHEITEN UNSICHTBAR
  SET_UNIT_VISIBLE( "KUMPEL", FALSE );
}
```

[SIGNALS] ☒ Aktiviert

```
SCHUETTIINITSIG = TRUE
PUTT = TRUE
PART = TRUE
PART1 = FALSE
PART2 = FALSE
```

Auftrag

Das Skript ist im Prinzip die grosse Neuerung im Vergleich zu Anno 1602. Aehnlich wie in einem Computerprogramm kann man hier einen Ablauf festlegen, was wann, wo und wie in einem Szenario geschehen soll wenn gewisse Ereignisse eingetreten sind während dem Spiel.

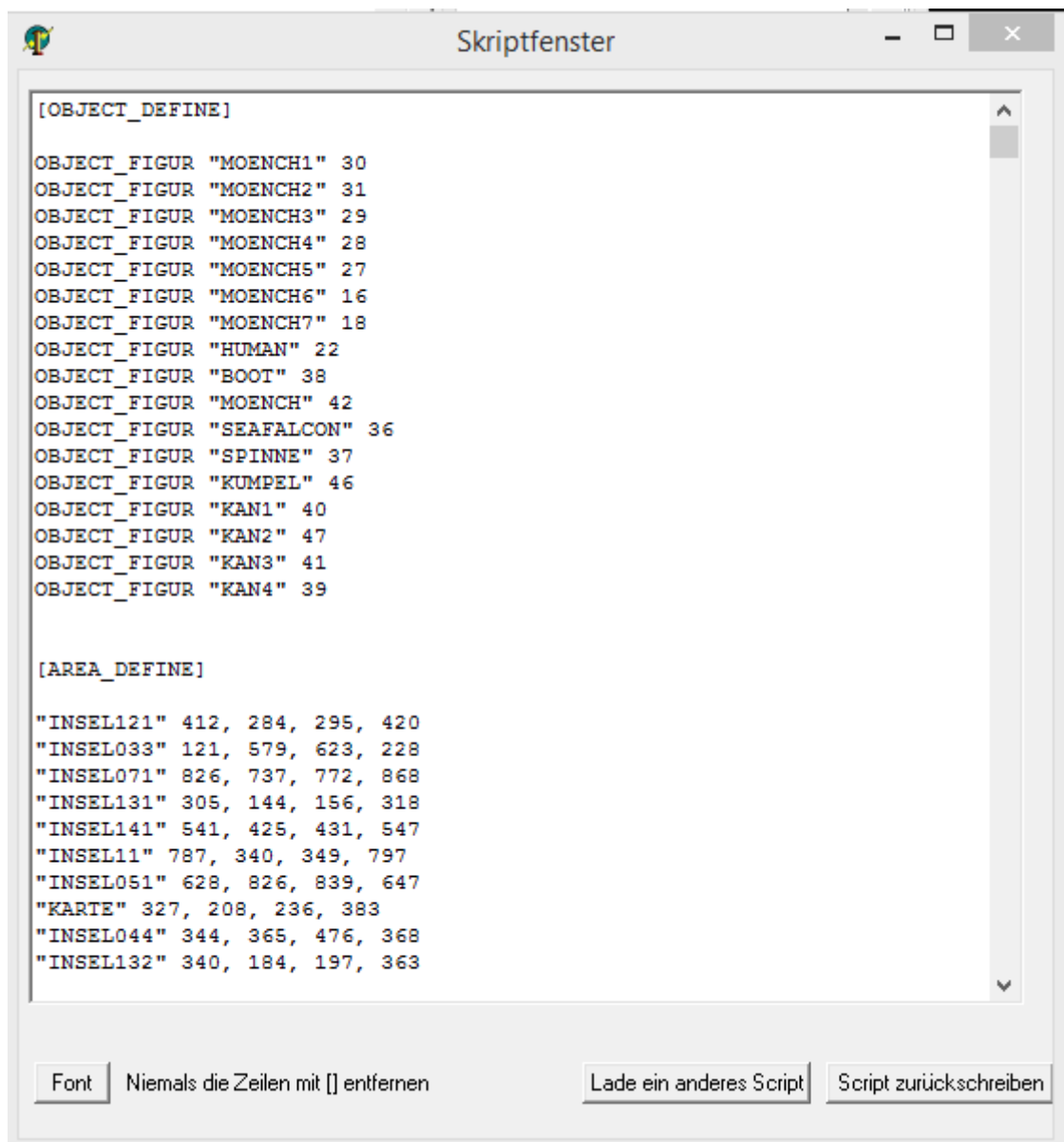
Hier sollten nur die erfahrenen Szenarienbauer mitmischen, da bei nur einem Fehler im Skript die Karte nicht richtig oder gar nicht geladen wird beim Spielstart.

Der Reiter ist unterteilt in die verschiedenen Bauteile eines Skripts. Im unteren Teil ist auch noch die html-Datei des Auftragsfiles gelistet.

Wenn man eine Szenariokarte in eine Endloskarte umwandeln will, dann müssen alle Einträge gelöscht werden ausser dem Eintrag [SIGNALS] SCHUETTIINIT = TRUE

Im AnnoPool auf [www.AnnoZone.de](http://www.AnnoZone.de) gibt es eine ausführliche Skriptanleitung von Admiral Drake.

Der Button „Edit Script“ öffnet ein Skriptfenster, in dem das gesamte Skript bearbeitet werden kann:



Man kann ein ganzes Skript laden (Textdatei), dass mit einer anderen Software geschrieben wurde

Mit dem Button "Script zurückschreiben" wird das Skript wieder in den Skriptreiter der Weltkarte zurück geschrieben.

Auf keinen Fall darf man den Inhalt und die Reihenfolge der []-Zeilen ändern.

Die Diplomatievoreinstellungen per Skript führen evtl. zu einem Absturz des Programmes.

Der Zusammenhang zwischen Einstellungen im Diplomatiemenu und Diplomatieeeinstellungen im Skript ist nicht völlig klar. Schon dass es zwei völlig verschiedene Orte für das Gleiche gibt, deutet auf ein Problem hin. Mit Diplomatievoreinstellungen sollte man deshalb vorsichtig umgehen.



## 8. Arbeiten mit dem Generator

Inseln

Städte

Spieler

Schiffe

Soldaten

Diplomatie

Skript

Generator

Szenario erzeugen

Dateigrösse des Originalszenarios

2453665

Dateigrösse des generierten Szenarios

2453489

Generator Notizen

☐ Hex Window anzeigen

Log abspeichern

gefunden D\_080x080\_0001\_2B.scp ID 22  
D\_080x080\_0001\_2B.scp Anzahl Städte: 0  
WriteStadtpters DiscoveryInt 0 notown  
Insel5 at 1981790 xy = 80, 888  
gefunden D\_080x080\_0026\_1B.scp ID 23  
D\_080x080\_0026\_1B.scp Anzahl Städte: 0  
WriteStadtpters DiscoveryInt 0 notown  
Insel5 at 2014771 xy = 240, 360  
gefunden D\_128\_Seeinsel.scp ID 24  
D\_128\_Seeinsel.scp Anzahl Städte: 1  
SpielerID 6 syncword 64  
Insel5 at 2110692 xy = 16, 32  
gefunden N\_080x080\_0016\_3B.scp ID 25  
N\_080x080\_0016\_3B.scp Anzahl Städte: 0  
WriteStadtpters DiscoveryInt 0 notown  
Inselnr 0 wurde nicht bewegt  
Inselnr 1 wurde nicht bewegt  
Inselnr 2 wurde nicht bewegt  
Inselnr 3 wurde nicht bewegt  
Inselnr 4 wurde nicht bewegt  
Inselnr 5 wurde nicht bewegt  
Inselnr 6 wurde nicht bewegt  
Inselnr 7 wurde nicht bewegt  
Inselnr 8 wurde nicht bewegt  
Inselnr 9 wurde nicht bewegt  
Inselnr 10 wurde nicht bewegt  
Inselnr 11 wurde nicht bewegt  
Inselnr 12 wurde nicht bewegt  
Inselnr 13 wurde nicht bewegt  
Inselnr 14 wurde nicht bewegt  
Inselnr 15 wurde nicht bewegt  
Inselnr 16 wurde nicht bewegt  
Inselnr 17 wurde nicht bewegt  
Inselnr 18 wurde nicht bewegt  
Inselnr 19 wurde nicht bewegt  
Inselnr 20 wurde nicht bewegt  
Inselnr 21 wurde nicht bewegt  
Inselnr 22 wurde nicht bewegt  
Inselnr 23 wurde nicht bewegt  
Inselnr 24 wurde nicht bewegt  
Inselnr 25 wurde nicht bewegt

Szenario speichern

Der Button „Szenario erzeugen“ generiert die neue Karte.

Mit dem Button „Szenario speichern“ kann dann die generierte Karte abgespeichert werden (eine neue Datei erzeugen, keine funktionierende Karte überschreiben, ausser man hat nur kosmetische Etwas geändert was sicher ist).

Die Dateigrößen der ursprünglichen Karte und der neu generierten Karte werden angezeigt. Dies hat im Wesentlichen akademische Gründe, aber kann dem erfahrenen Bastler Hinweise geben das Etwas schief gelaufen ist.

### **Was geschieht, wenn ich ein Originalszenario unverändert neu generiere?**

Eigentlich sollten dann das Original und die „Kopie“ identisch sein (wenn der Generator keine Fehler macht. Eine Kopie einer Kopie wird dann allerdings immer identisch sein).

Das wird allerdings nie der Fall sein. Die Gründe dafür sind vielfältig. Die Hauptgründe sind:

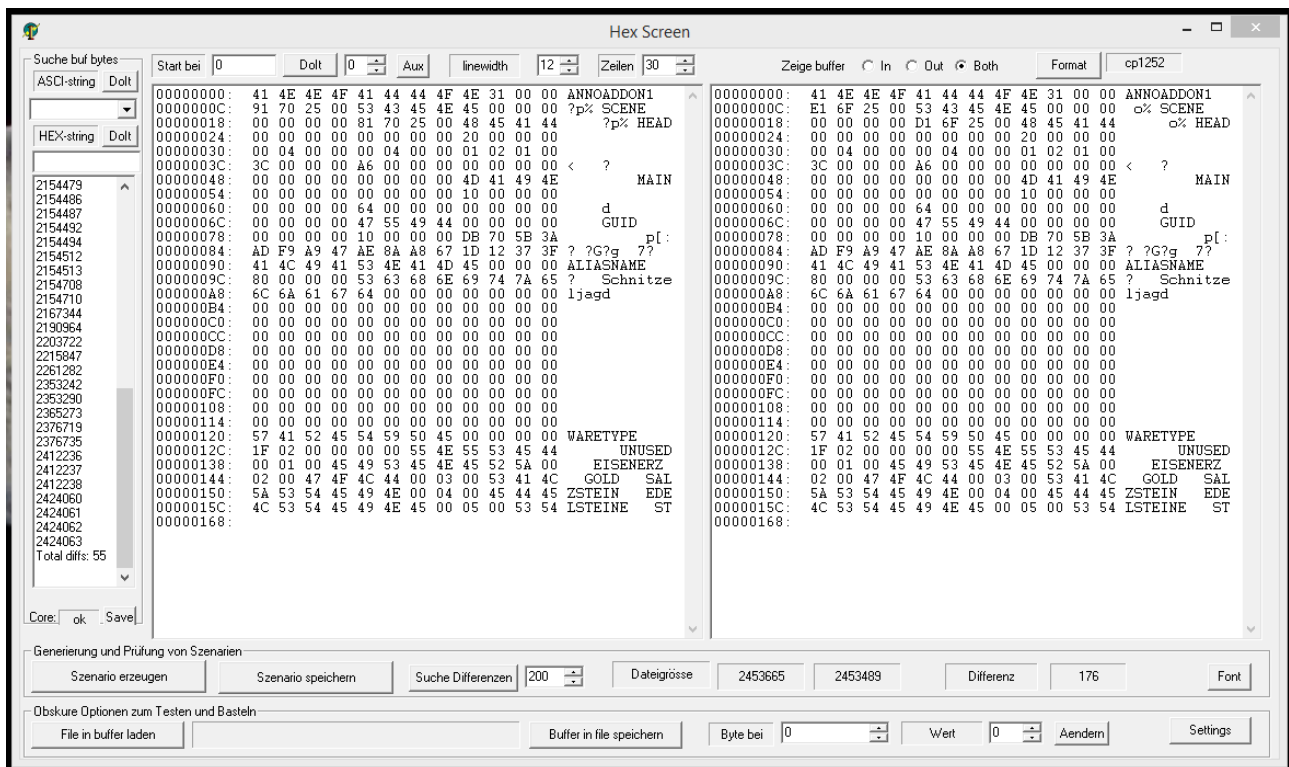
1. Der Generator nummeriert Inseln und Spielern neu durchgängig. In den Originalszenarien sind z.T. wilde Nummerierungen vorhanden. (Das neu Nummerieren ändert aber nicht die Dateilänge).
2. Das automatische Upgraden von (ur-)alten Szenarien auf KE/History Version. Dies vergrößert oft die Dateigröße erheblich.
3. Ausmerzen von Fehlern in originalen Inselstrukturen. Die Inselstrukturen enthalten oft Fehler (in gewissen Segmenten), die automatisch korrigiert werden. Dies verkleinert die Dateigröße etwas.
4. Falsch gesetzte/nicht gesetzte Parameter. Diese sind tatsächlich in den Originaldateien vorhanden und werden automatisch korrigiert. Dies verändert die Dateigröße nicht. Die falsch gesetzten Parameter stören offenbar den Ladevorgang nicht (oft sind die Parameter noch an anderer Stelle richtig gesetzt vorhanden)
5. Neu generierte Fehler wegen unbekannten Datenstrukturen/Parametern. Dies lässt sich leider nicht ausschließen.

Im Display werden einige kritische Schritte in der Kartengeneration angezeigt, das muss man einfach so hinnehmen..

### **Der HexEditor**

Die Checkbox „HexWindow anzeigen“ öffnet das HexEditor Fenster. Dies war/ist immer noch die Hauptspielwiese während dem Schreiben des Mapeditors. Es erlaubt Byte für Byte einen Vergleich was im Originalszenario steht und was der Generator daraus macht. Das ist die einzige Möglichkeit fehlerhaft generierte Datenstrukturen aufzuspüren.

Das Hexeditorfenster ist nur Etwas für Hardcorebastler, die gezielt nach etwas suchen oder einzelne Bytes verändern wollen.



Im linken Feld wird das Original, im rechten Feld die neue Datei gelistet. Links oben kann man Text oder Hexcodes innerhalb der alten oder neu generierten Szenariencodes suchen. Einige Vorschläge für in Szenarienfiles vorkommende Texte sind schon vorhanden oder man tippt den Suchstring in das Feld ein. Man kann auch nach einem Hexstring suchen zB "00 0F".

Mit dem Button "DoIt" wird der Text/Hexcode im Buffer gesucht und es wird eine Liste erzeugt mit den Adressen wo überall der Text enthalten ist im Buffer. Mit einem Doppelclick auf eine Adresse wird diese ins Feld "Start bei" übertragen und man kann mit DoIt anschauen, was an dieser Stelle im Code alles so steht (man kann noch einen Zeilenoffset einstellen mit den auf/ab Pfeilen, wenn man sehen will, was unmittelbar oberhalb der Adresse steht).

Im Feld "Start bei" wird angegeben, ab welchem Byte das Auflisten beginnen soll. Der Button "DoIt" startet dann das Auflisten ("Hexdump").

Mit der Auswahl "buffer" wird eingestellt, welcher Speicher angezeigt wird. Es gibt insgesamt drei unabhängige Buffer mit den Namen "in", "Out" und "Aux". Das ursprüngliche Szenariofile wird immer in den Buffer "in" geschrieben. Das neu generierte Szenariofile wird immer in den Buffer "Out" geschrieben. Neu ins Szenario geladene Inseln werden in einem Hilfsbuffer "Aux" Buffer gespeichert.

Man kann entweder den "in" Buffer anzeigen, den "Out" Buffer oder gleichzeitig sowohl den "in" und den "Out" Buffer nebeneinander.

Wenn in der Bufferauswahl nur ein Buffer gewählt ist, dann wird hier nur ein Fenster angezeigt. Wenn beide Buffer ausgewählt sind, sind beide Fenster sichtbar. Die Fenster enthalten jeweils links die Adresse im File, dann Hexcodes und rechts den Text, welche die Hexcodes repräsentieren.

Mit dem Button "File in buffer laden" kann man irgendein File in einen der Buffer "in" oder "Out" laden und ansehen.

Mit dem Button "Buffer in File speichern" können "Anzahl" bytes von "Start bei" an auf die Festplatte gespeichert werden.

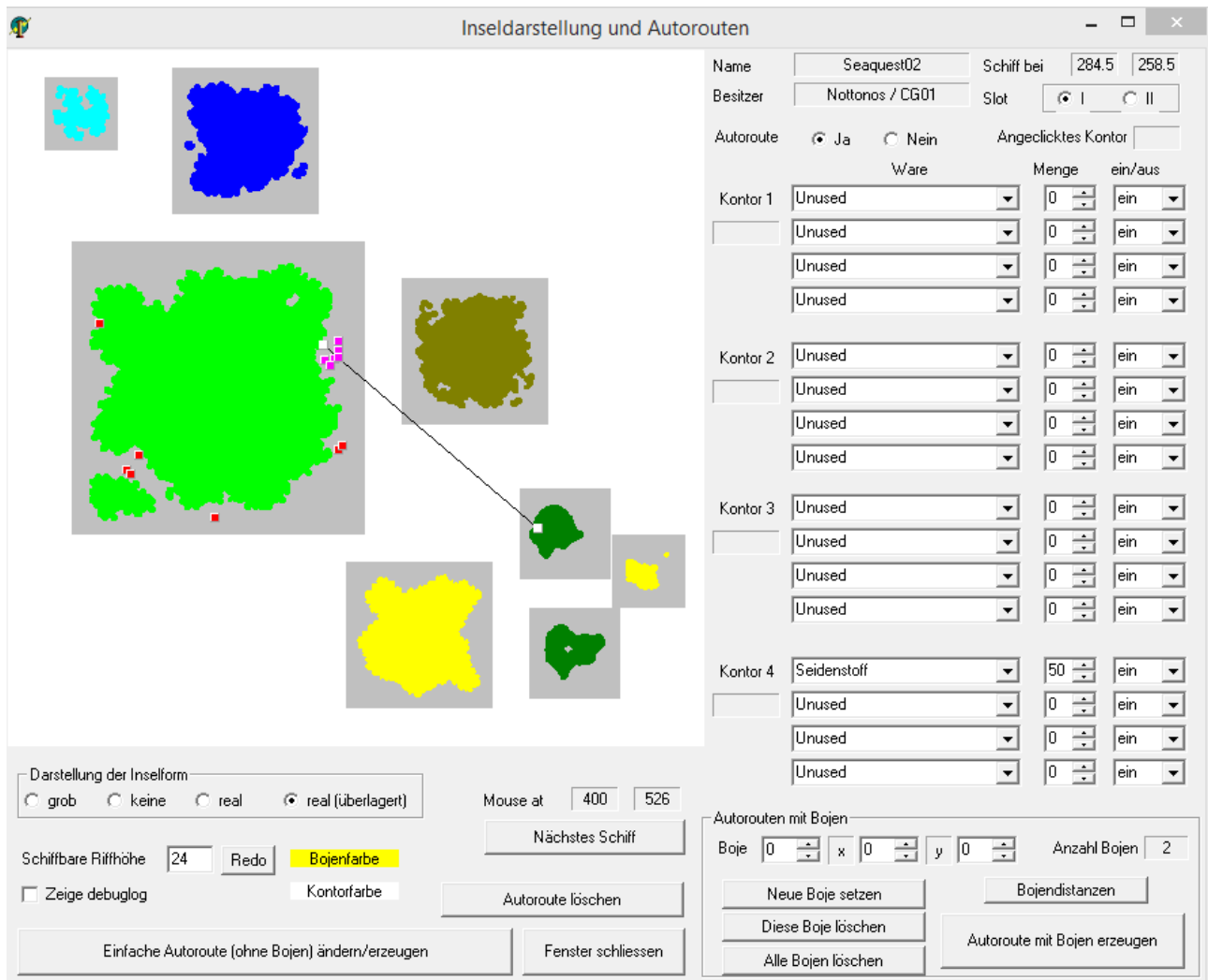
Mit dem Button "Szenario erzeugen" wird der neue Szenariocode generiert.

Mit dem Button "Szenario speichern" wird der neu erzeugte Szenariocode auf die Festplatte abgespeichert. Brauchen Sie diesen Button nur, wenn Sie auch vorher ein neues Szenario generiert haben.

Mit dem Button "Anzahl Diff" werden die beiden Buffer "in" = alter Code und "Out" = neuer Code miteinander byteweise verglichen (bis die Anzahl Unterschiede den eingestellten Wert, hier 200, überschreitet). Die Adressen der unterschiedlichen Bytes werden in der Liste aufgelistet. Man kann so überprüfen, was der Generator im Originalfile verändert hat und evtl. Fehler entdecken.

## 11. Einstellen von Autorouten

Durch den Button "Reale Inselwelt und Autorouten zeigen" in der Weltkarte öffnet sich dieses neue Fenster. In der linken Hälfte des Fenster ist die Karte gezeichnet.



Auf dieser Karte sieht man jedoch die tatsächlichen Inselformen. In der Karte sind ebenfalls die Positionen aller Hafenkontore eingetragen mit weissen Quadraten.

Alle Hafenkontore besitzen eine eindeutige Nummer, die vom Editor automatisch erzeugt und verwaltet wird. Ebenfalls auf der Karte eingetragen sind die Schiffe.

Mit einem Click auf ein Schiff wird dessen Autoroute auf der Karte eingezeichnet und die technischen Daten rechts im Fenster eingetragen (falls das Schiff eine Autoroute besitzt).

Mit dem Button "Nächstes Schiff" kann man sich durch die vorhandenen Schiffe durchhangeln, falls z.B. Schiffe zu eng zusammenstehen und somit schwierig zu selektieren sind.

Es gibt zwei Arten von automatischen Schiffsrouten:

#### 1. Einfache Routen ohne Bojen

Hier wird ein Schiff von Kontor zu Kontor geschickt auf direktem Weg. Es genügt, ein Schiff auszuwählen und Kontore zu wählen, bei denen das Schiff vorbeischaun soll. Es können bis zu vier Kontore angefahren werden. Das Schiff fährt dann mehr oder weniger direkt von Kontor zu Kontor, die Wegroutine von Anno1503 wird benutzt.

#### 2. Routen mit Bojen

Manchmal will man einem Schiff eine spezielle Route geben, z.B. wenn die Route an einer feindlichen Insel vorbeiführt. Für diesen Zweck kann man zwischen zwei angefahrenen Kontore schwimmende Bojen setzen (die Kontore zählen auch als Bojen). Das Schiff fährt dann von Kontor zu Boje zu Boje .... zu Kontor.

#### Anlegen einer Autoroute

1. Um ein Hafenkontor auszuwählen als Routenpunkt, klicken Sie mit der Maus in der Karte auf ein weisses Quadrat, die ID des ausgewählten Kontors wird dann in das Feld "Angeclicktes Kontor" eingetragen.
2. Klicken Sie jetzt mit der Maus in eines der Felder unterhalb "Kontor 1" bis "Kontor 4", um dieses Startkontor zu markieren mit der ID des Hafenkontors.
3. Füllen Sie die Felder "Waren", "Mengen", "ein/aus" und Slot I/II" aus mit dem Material, das Sie handeln wollen. Schiffe haben je nach Typ bis zu 8 Ladebuchten.
4. Wiederholen Sie Punkt 1-3 für das Zielkontor (mit ein/aus vertauscht).
5. Der Button "Einfache Autoroute.." oder "Autoroute mit Bojen.." generiert dann die Autoroute für das ausgewählte Schiff.

Wenn Sie diese Option nicht betätigen, dann werden die neuen Einstellungen nicht gespeichert für das ausgewählte Schiff.

Mit dem Button "Autoroute löschen" wird die Autoroute für das aktuelle Schiff gelöscht.

Mit dem Button "Geänderte..." wird die Autoroute des Schiffes aktualisiert, resp. Eine neue Autoroute angelegt für das aktuelle Schiff.

#### **Hinweis:**

Autorouten für Schiffe sollten Sie erst am Schluss setzten, wenn die Inselpositionen nicht mehr geändert werden. Der Autoroutenkonstrukt scheint mit der heißen Nadel gestrickt zu sein in Anno1503, bei einigen Anno-Versionen kam es in-Game zu kuriosen Fehlern beim automatischen setzen/verschieben von Bojen.

Wählen Sie als Routenpunkte nur die Hafenkontore aus und nicht Kontore, die sich innerhalb einer Insel befinden.

## Grundsätzliches zum Erstellen einer neuen Inselwelt

Weil das ganze Mapperstellen auf etwas tönernen Füßen steht, sollten Sie einige grundsätzliche Regeln beachten:

1. Arbeiten Sie in kleinen Schritten. Versuchen Sie nicht, alle ihre Ideen in einem einzigen Durchgang zu verwirklichen. Wegen der grossen Komplexität des Programmes können sich leider jederzeit Fehler in den Szenariocode einschleichen, die Gefahr wird u.U. grösser, wenn sie zu viele Aenderungen auf einmal durchführen.

Speziell sollte man vorsichtshalber nie mehr als eine feste Insel pro Durchgang in die Karte einbauen, weil hier die Speicherverwaltung im Editor speziell komplex werden kann.

2. Testen Sie nach ein paar Aenderungen ihr Szenario. Machen Sie ab und zu ein Backup vom funktionierenden Szenario. Es gab schon Fälle, wo Anno ein Szenariofile beim Laden zerhackt hat, da dieses offenbar einen Fehler enthielt der eine Kettenreaktion der schlechteren Art ausgelöst hatte beim Laden..

3. Laden Sie erst einmal möglichst viele der vorhandenen Szenarien in den Editor und studieren Sie die Einstellungen in diesen Karten, soweit das möglich ist.

4. Wenn Sie eine neue Karte generiert haben, laden Sie diese Karte gleich wieder neu in den Editor. Falls der Editor die selbstgenerierte Karte nicht mehr richtig laden kann, wird auch Anno die Karte nicht laden können. In so einem Fall haben Sie allerdings extrem Pech gehabt, ausser Sie haben ein Backup gemacht vor der letzten Aenderung (die offenbar nicht geklappt hat).

5. Es ist immer gut, nach einer gewissen Zeit den Editor zu schliessen und neu zu starten, wenn man viel in einer Karte rumgebastelt hat. Das Programm hat wahrscheinlich einige Memoryleaks, da nicht alle der hunderte von grossen und kleinen Speicherallokationen überwacht werden, und es könnte irgendwann zu einem Speicherfehler kommen.

6. Wenn Sie ein Szenario schreiben wollen, beginnen Sie mit dem Skript schreiben erst, wenn alle Inseln, Schiffe, Soldaten, etc. an ihrem endgültigen Platz sind und sich am generellen Aussehen der Map nichts mehr verändert.

Es läuft nicht...

-----

Anno stürzt entweder schon beim Laden einer Karte ab oder während dem Spiel. Wenn der Absturz während dem Spielen auftritt, liegt meist ein Problem mit der Hardware oder den Softwaretreibern für die Hardware (meist die Grafikkarte) vor.

In diesem Fall müssen Sie die Treiber ersetzen durch neuere Versionen oder Einstellungen verändern (Anitaliasing, etc..).

Wenn Sie es bis zum Inselstartbild schaffen und auch etwas bewegen können, dann ist die Szenarienstruktur (fast) immer korrekt, oder zumindest werden die möglicherweise vorhandenen kleinen Fehler toleriert.

Es gibt grob gesagt fünf verschiedene Abstürze beim Programmstart:

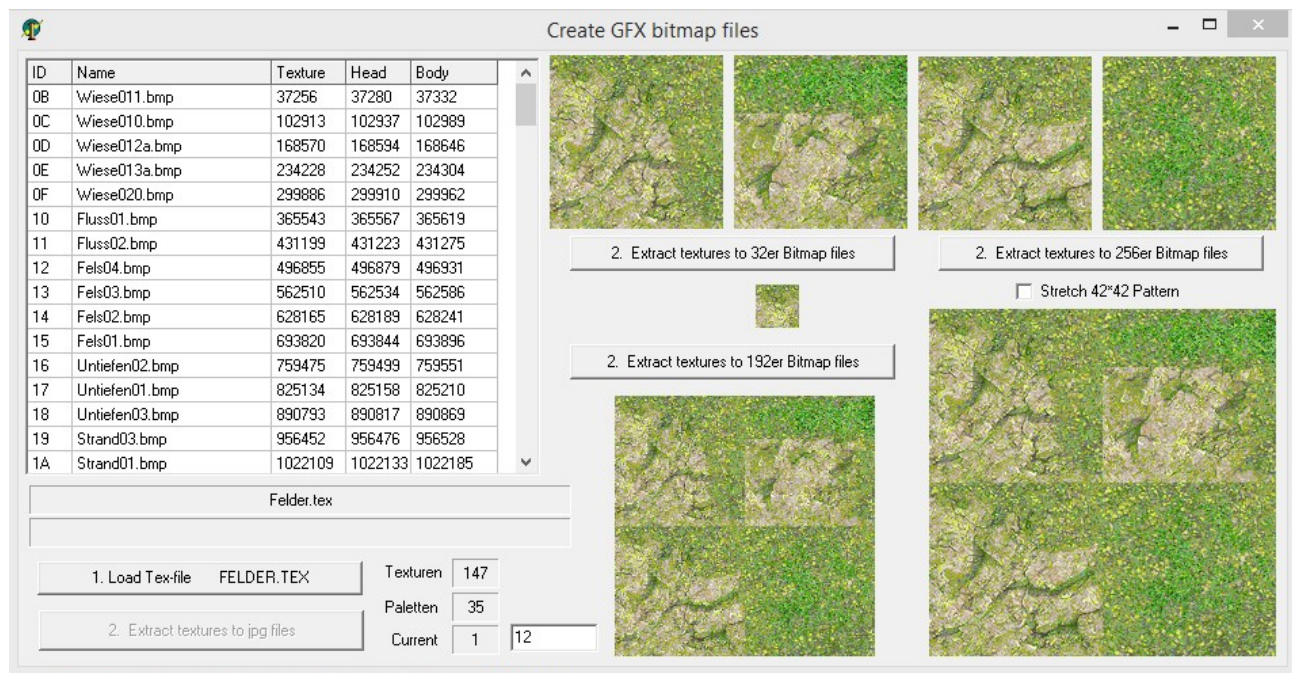
- 1). Der grüne Ladebalken erscheint schon gar nicht, nachdem man das Szenario aus der Liste ausgewählt hat. Das System kann hängen (und manchmal hört man wie auf der Harddisk irgend etwas gesucht wird).  
Hier stimmt etwas nicht mit den Spielerstrukturen. Evtl. sind noch "tote" Spielerstrukturen im Szenario vorhanden oder Spielern wurden Eigenschaften zugewiesen, für die sie nicht gedacht sind.  
Meist hilft es, alle zuletzt veränderten Sachen im Szenario wieder rückgängig zu machen und dann schrittweise wieder einzufügen, evtl. in anderer Reihenfolge.
- 2). Der grüne Ladebalken bewegt sich nach rechts und das Programm stürzt ab, bevor er den rechten Rand erreicht hat  
Hier ist eine fehlerhafte Struktur im Szenariocode generiert worden.
- 3). Der grüne Ladebalken bewegt sich ganz nach rechts und das Programm stürzt ab.  
Am Ende der Ladebalkenphase schaltet Anno den Grafikmode um und schleudert Unmengen von Daten auf den Bus. Es kann sich hier um ein Hardwareproblem oder Treiberproblem mit ihrer Grafikkarte handeln. Wenn dies nur mit dem neuen Szenario geschieht, dann ist guter Rat teuer... evtl. hilft es, die zuletzt veränderten Sachen im Szenario wieder rückgängig zu machen und schrittweise wieder einzufügen.
- 4). Der grüne Ladebalken bewegt sich ganz nach rechts und es geschieht nichts mehr, ausser das die Musik fast endlos weiterdudelt.  
Dieser Fehler ist typisch für den Fall, dass Anno zuwenig Minenplätze auf den Inseln vorfindet für die Anzahl von Minen, die Sie verteilen wollen. Reduzieren Sie die Anzahl der zu verteilenden Minen im Szenario ("Einstellen der Inselwelt").
- 5). Die Karte erscheint, aber es sind nicht alle Inseln oder Schiffe da oder die Karte ist sogar völlig leer.  
Hier ist eine unvollständige oder falsche Struktur im Szenariocode generiert worden.  
Löschen Sie die zuletzt veränderten Sachen aus dem Szenario, bis es wieder richtig von Anno geladen wird. Wechseln Sie dann evtl. die Reihenfolge der Änderungen aus oder gehen Sie in einzelnen Schritten vor und testen immer wieder das Szenario nach jeder Änderung, ob es noch korrekt geladen wird.

Niemand hat je ein Szenario gebaut, das auf den ersten Anhieb lief. Bis Sie ein Szenarioexperte sind, werden Sie wohl oder übel mindestens einem der Abstürze begegnen.



## Anhang: Hilfsprogramme für die Erzeugung der Bitmaps

### 1. GFXExtractor.exe



Dieses Programm erzeugt die Bodentexturen für den Unterordner \GFXImages.

Es sollte sich im gleichen Verzeichnis befinden wie der Mapeditor.

Dazu wird als erstes die DateiFelder.tex geladen (im Anno1503 Hauptverzeichnis zu finden). Im zweiten Schritt werden die Bitmaps erstellt mit der „32er Bitmap files“ Option (die anderen Optionen erzeugen nur grössere Bilder wenn Interesse daran vorhanden ist).

## 2. AnlagenProjekt.exe

Struktur der Datei Anlagen.dat

Anlagen.dat öffnen C:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\games\Anno 1503 - History Edition\Anlagen.addon Stop Laden gespeicherte Tabelle Save Tabellen

Pfad zum Verzeichnis GelImages D:\Anno1503\lib\x86\_64-win64\

ENTRY	VERSION	HEAD	PRODTYP	PROD3	INFRAM	FORSCHT	WARE	ROHSTOF	BAUSAMF	WALKM	SHOTMASK	OWNMASK	HIGHMAP	FIREPOS	OBJECTPO	FIRE	SCHUSS	CONPO2
2393746 (3963)	2393770 (2)	2393810 (5E)	2393882 (E)	2393906 (I)	2393990 (I)	inex.	2394017 (I)	2394047 (I)	inex.	2394077 (I)	2394105 (12)	2394133 (12)	inex.	inex.	2394161 (24)	inex.	inex.	inex.
2394961 (3964)	2394985 (2)	2395025 (5E)	2395097 (E)	2395119 (I)	2395203 (I)	inex.	2395230 (I)	2395260 (I)	2395290 (I)	2395313 (I)	2395341 (12)	2395369 (12)	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.
2396155 (3965)	2396179 (2)	2396219 (5E)	2396291 (E)	2396313 (I)	2396397 (I)	inex.	2396424 (I)	2396454 (I)	2396484 (I)	2396507 (I)	2396535 (12)	2396563 (12)	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.
2397349 (3966)	2397373 (2)	2397413 (5E)	2397485 (I)	2397514 (I)	2397598 (I)	inex.	2397625 (I)	2397655 (I)	2397685 (I)	2397708 (I)	2397736 (12)	2397764 (12)	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.
2398551 (3967)	2398575 (2)	2398615 (5E)	2398687 (E)	2398709 (I)	2398793 (I)	inex.	2398820 (I)	2398850 (I)	2398880 (I)	2398903 (I)	2398943 (24)	2398983 (24)	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.
2399782 (3968)	2399806 (2)	2399846 (5E)	2399918 (E)	2399940 (I)	2400024 (I)	inex.	2400051 (I)	2400081 (I)	2400111 (I)	2400134 (I)	2400174 (24)	2400214 (24)	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.
2401013 (3969)	2401037 (2)	2401077 (5E)	2401149 (E)	2401173 (I)	2401257 (I)	inex.	2401284 (I)	2401314 (I)	2401344 (I)	2401367 (I)	2401419 (36)	2401471 (36)	inex.	inex.	2401523 (40)	inex.	inex.	inex.
2402387 (3970)	2402411 (2)	2402451 (5E)	2402523 (E)	2402547 (I)	2402631 (I)	inex.	2402658 (I)	2402688 (I)	inex.	2402718 (I)	2402746 (12)	2402774 (12)	inex.	inex.	2402802 (24)	inex.	inex.	inex.
2403599 (3971)	2403623 (2)	2403663 (5E)	2403735 (E)	2403759 (I)	2403843 (I)	inex.	2403870 (I)	2403900 (I)	2403930 (I)	2403953 (I)	2403993 (24)	2404033 (24)	inex.	inex.	2404073 (24)	inex.	inex.	inex.
2404878 (3972)	2404902 (2)	2404942 (5E)	2405014 (E)	2405038 (I)	2405122 (I)	inex.	2405149 (I)	2405179 (I)	2405209 (I)	2405232 (I)	2405272 (24)	2405312 (24)	inex.	inex.	2405352 (24)	inex.	inex.	inex.
2406185 (3973)	2406209 (2)	2406249 (5E)	2406321 (E)	2406345 (I)	2406429 (I)	inex.	2406456 (I)	2406487 (I)	2406517 (I)	2406540 (I)	2406628 (72)	2406716 (72)	inex.	inex.	2406804 (24)	inex.	inex.	inex.
2407645 (3974)	2407669 (2)	2407709 (5E)	2407781 (E)	2407802 (I)	2407886 (I)	inex.	2407913 (I)	2407943 (I)	2407973 (I)	2407996 (I)	2408024 (12)	2408052 (12)	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.
2408841 (3975)	2408865 (2)	2408905 (5E)	2408977 (E)	2408998 (I)	2409082 (I)	inex.	2409109 (I)	2409139 (I)	2409169 (I)	2409192 (I)	2409220 (12)	2409248 (12)	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.
2410038 (3976)	2410062 (2)	2410102 (5E)	2410174 (E)	2410195 (I)	2410279 (I)	inex.	2410306 (I)	2410336 (I)	2410366 (I)	2410389 (I)	2410417 (12)	2410445 (12)	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.
2411238 (3977)	2411262 (2)	2411302 (5E)	2411374 (E)	2411395 (I)	2411479 (I)	inex.	2411506 (I)	2411536 (I)	2411566 (I)	2411589 (I)	2411617 (12)	2411645 (12)	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.	inex.
2412445 (3978)	2412469 (2)	2412509 (5E)	2412581 (E)	2412605 (I)	2412689 (I)	inex.	2412716 (I)	2412747 (I)	2412776 (I)	2412799 (I)	2412863 (48)	2412927 (48)	inex.	inex.	2412991 (36)	inex.	inex.	inex.
2417409 (3979)	2417433 (2)	2417473 (5E)	2417545 (E)	2417569 (I)	2417653 (I)	inex.	2417680 (I)	2417712 (I)	2417741 (I)	2417764 (I)	2417816 (36)	2417868 (36)	inex.	inex.	2417920 (24)	inex.	inex.	inex.
2422345 (3980)	2422369 (2)	2422409 (5E)	2422481 (I)	2422508 (I)	2422592 (I)	inex.	2422619 (I)	2422652 (I)	2422682 (I)	2422705 (I)	2422733 (12)	2422761 (12)	inex.	inex.	2422789 (24)	inex.	inex.	inex.

Längere Kaffeepause. Selbst mit 4GHz cpu dauert das Entziffern etliche Minuten!

Clut	Entry	Body	Name
432	472819	472843	473875
433	473914	473938	474970
434	475006	475030	476062
435	476099	476123	477155
436	477191	477215	478247
437	478288	478312	479344
438	479384	479408	480440
439	480485	480509	481541
440	481579	481603	482635

Allocating mmory  
Creating color table info  
Creating item table info  
Anzahl Elemente: 1952  
Dateigröße: 205470941

Dieses Programm extrahiert aus der Mammutdatei Anlagen.Addon (die Anno1503 History-Edition besitzt diese neue Version zusätzlich zur alten Version der Datei) tausende von Gelände- und Gebäude-Bitmaps ins Unterverzeichnis \GelImages.

Das Programm braucht mehrere Minuten, da gewöhnliche Tabellen benützt werden und da geht bei riesigen Tabellen die Performance in die Knie beim Anhängen weiterer Zeilen).