



ToolOne – BENUTZERANLEITUNG

Inhaltsverzeichnis

Definition	3
Leistungsumfang	3
Grundlagen.....	3
Aufbau ToolOne	5
Menüleiste	6
BalancingView	11
Szenarien	12
Neues Szenario erstellen	12
Szenario öffnen	13
Szenario Beschreibung einstellen.....	14
Szenario Einstellungen anpassen.....	15
Szenario Einstellungen im einzelnen	16
QuestEditor	19
Kurzbeschreibung	19
Das Questsystem	19
Questgruppen anlegen.....	19
Questgruppen zuweisen	20
Neue Quests anlegen.....	21
Quests bearbeiten	23
Quests kopieren	24
Folgequests einstellen.....	25
Folgequests Ansicht.....	26
Belohnungen erstellen.....	27
Belohnungspool anlegen.....	27
Einstellen von Belohnungspools	28
Belohnungspools Waren	28
Belohnungspools Items	29
Belohnungen einstellen und zuweisen.....	30
AIProfileEditor	35
Aufbau	35
Profile anlegen	36
Profile bearbeiten	37
Profile kopieren	39
Meldungen Ansicht.....	40
Meldungen anlegen.....	41
Questgruppen zuweisen (AIProfileEditor)	43
Questpool Einstellungen (AIProfileEditor).....	44
Verkauf der Hafeninseln einstellen	45
ItemEditor	47
Kurzbeschreibung	47
Items anlegen	47
Items bearbeiten.....	48
Items kopieren	51
Errungenschaften	52
Known Issues.....	54

Definition

ToolOne ist eine Anwendung zum Erstellen und Bearbeiten von Szenarien und allen darin enthaltenen Assets.

Die bestehenden Daten aus dem regulären Endlosspiel oder den Kampagnen-Missionen können nicht verändert werden.

Leistungsumfang

Mit ToolOne können eigene Szenarien kreiert werden. Für Szenarien können vielfältige eigene Start- und Siegbedingungen gestaltet werden. Gleichzeitig lassen sich Spielelemente wie z.B. Gebäude und Schiffe beliebig konfigurieren, was ganz neue Möglichkeiten eröffnet. Ebenso können Aufträge und Belohnungen verändert oder auch ganz neu erstellt werden. Durch kreatives Kombinieren von Aufträgen lässt sich der Ablauf des eigenen Szenarios gezielt steuern. Darüber hinaus können das komplette Verhalten und alle Meldungen aller Charaktere an das Szenario angepasst werden. Oder es einfach ein eigener, neuer Charakter für Euer Szenario erstellt werden. Auch Items und Errungenschaften können den eigenen Vorlieben angepasst werden. Mit ToolOne hat man die Möglichkeit jeden Bestandteil des Spiels neu zu erfinden.

Grundlagen

Speicherort von Szenarien

Szenarien werden beim Anlegen automatisch unter folgendem Pfad gespeichert:

C:\Dokumente und Einstellungen\username\Eigene Dateien\Anno 1404\Szenarios

Nur dort gespeicherte Szenarien können im Spiel gestartet oder hochgeladen werden.

Die Struktur eines Szenarios

In einem Szenario werden alle bestehenden Daten des Hauptspiels geladen.

Diese Daten können für das Szenario um neue Assets erweitert werden, die im Ordner des Szenarios angelegt werden. Der Szenario Ordner (Weltkugel-Icon) wird beim Anlegen eines neuen Szenarios automatisch erstellt.

Es können aber auch vorhandene Assets des Hauptspiels für das Szenario überschrieben werden. Siehe dazu auch den Punkt Vorhandene Assets und GUIDs.

Assets

Ein Asset bezeichnet einen Datensatz, der ein bestimmtes Feature des Spiels beschreibt, beispielsweise ein Haus, ein Quest, ein Item oder in KI-Profil.

Vorhandene Assets und GUIDs

Eine GUID ist eine eindeutige Nummer für ein Asset.

Legt man im Szenario ein Asset mit derselben GUID an wie der eines Assets aus dem Hauptspiel, wird dieses immer überschrieben.

Legt man ein Asset mit einer neuen GUID an (passiert automatisch beim Neu-Erstellen und beim Kopieren bestehender Assets) ist das neue Asset eigenständig.

Bsp.: Will man ein neues Handelsschiff anlegen, benötigt das eine neue GUID, will man das vorhandene Schiff modifizieren, muss man ein Asset mit derselben GUID anlegen.

Vorhandene Assets des Hauptspiels nutzen

Sollen vorhandene Assets aus dem Hauptspiel für das Szenario modifiziert werden, so sollte wie folgt vorgegangen werden:

No.	Beschreibung
A	<p><u>Assets kopieren</u></p> <p>Will man ein Asset aus dem vorhandenen Spiel als Vorlage benutzen, um ein eigenes Asset zu erstellen, geht man folgendermaßen vor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechtsklick auf gewünschtes Asset und Copy auswählen. Alternativ das Asset mit Linksklick anwählen und Ctrl+C drücken. • Rechte Maustaste auf den Zielordner und Paste auswählen. Alternativ Gruppe mit Linksklick anwählen und Ctrl+V drücken. <p>Info: Es wird hier automatisch eine neue GUID vergeben. Will man das Original-Asset überschreiben, so muss dieselbe GUID eintragen wie im Hauptspiel.</p>
B	<p><u>Create AssetChild</u></p> <p>Will man ein vorhandenes Asset aus dem Spiel als Basis nehmen und nur einzelne Werte ändern, so ist folgende Methode einfacher als die Copy/Paste-Methode.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechtsklick auf gewünschtes Asset und Copy auswählen. Alternativ Asset mit Linksklick anwählen und Ctrl+C drücken. • Rechte Maustaste auf den Zielordner und Create AssetChild auswählen. Alternativ Zielordner mit Linksklick anwählen und Ctrl+L drücken. <p>Info: Bei der Create AssetChild Methode werden alle Daten vom Original inklusive der GUID geerbt. Wenn ein Asset dieselbe GUID besitzt, wie ein Asset des Hauptspiels, so wird dieses Asset im Spiel ersetzt (auch bei Copy/Paste, siehe oben).</p> <p>Bsp.: Will man eine Fischerhütte erstellen, die schneller produziert, erstellt man ein AssetChild der Original-Fischerhütte und überschreibt nur die Produktions-Geschwindigkeit.</p>

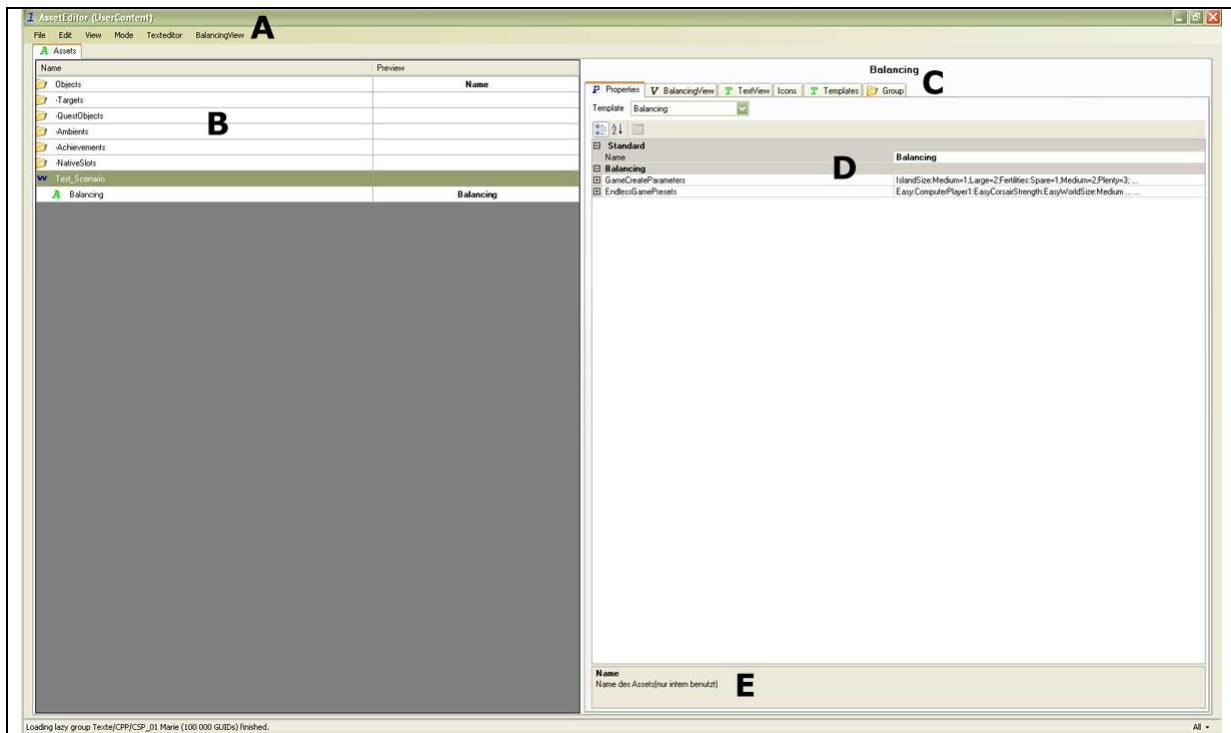
Zusammenspiel ToolOne und WorldEditor²

Soll ein Szenario mit eigener Welt erstellt werden, so sollte zuerst die gewünschte Weltkarte im WorlEditor² erzeugt und die Beschreibung des Szenarios angelegt werden. Erstellt man hingegen zuerst in ToolOne ein Szenario und lädt dieses im WorlEditor², bevor für das Szenario eine Welt angelegt wurde, wird die evtl. bereits in ToolOne angelegte Beschreibung beim Speicher überschrieben. Lädt man ein bestehendes Szenario ohne Welt im WorlEditor², so wird beim Abspeichern einer erstellten Welt einmalig abgefragt, ob das Szenario überschrieben werden soll. Dabei wird aber nicht das ganze Szenario, sondern nur oben genannte Beschreibung, ersetzt und eine Welt dem Szenario hinzugefügt. Alle anderen Daten bleiben erhalten.

WorldEditor² überschreibt ToolOne

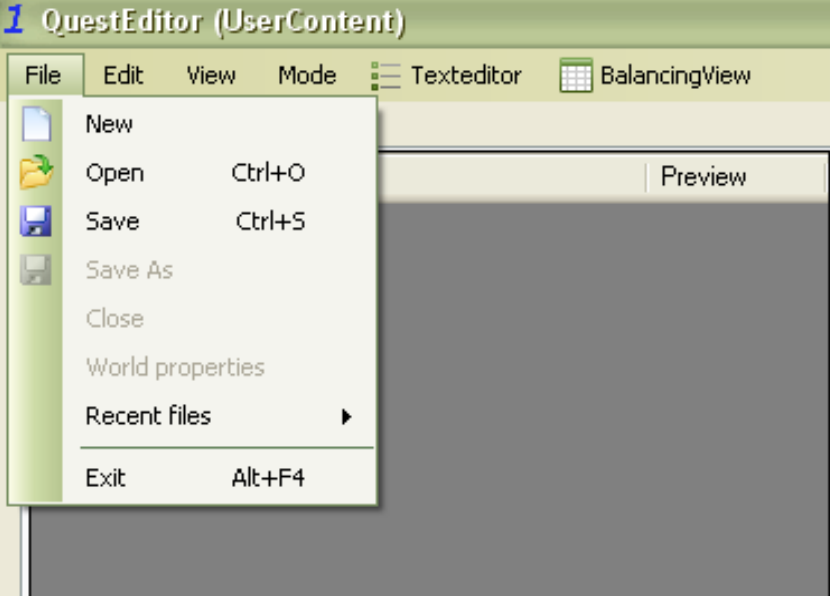
Für ein Szenario muss nicht zwangsläufig eine Welt im WorldEditor² erstellt werden. Wurde keine Welt erstellt, so wird für das Szenario gemäß den getroffenen Einstellungen eine Zufallswelt generiert. Wurde für das Szenario eine Welt im WorldEditor² erstellt, so werden die Einstellungen aus ToolOne überschrieben. Gleiches gilt für Computerspielerprofile. Nur wenn im WorldEditor² keine Computerspielerprofile für das Szenario auf Inseln der Welt gesetzt wurden, werden die in ToolOne für das Szenario definierten Computerspieler geladen. Die Einstellungen im WorldEditor² überschreiben auch hier die Einstellungen aus ToolOne.

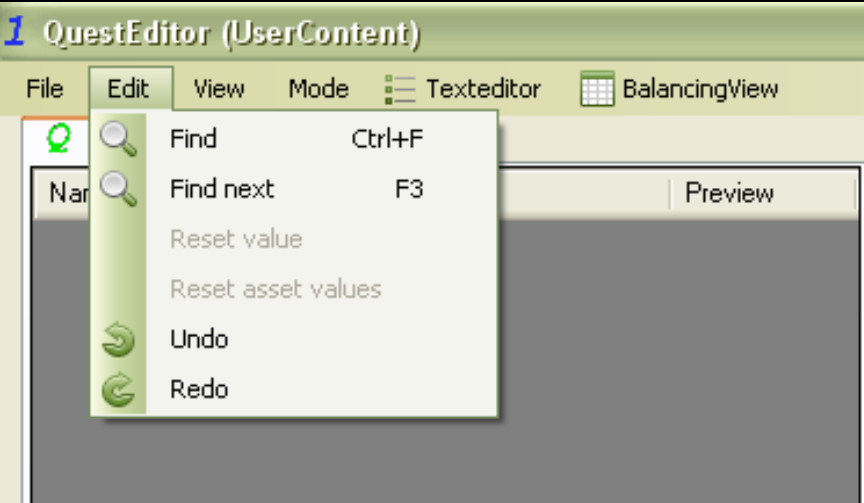
Aufbau ToolOne

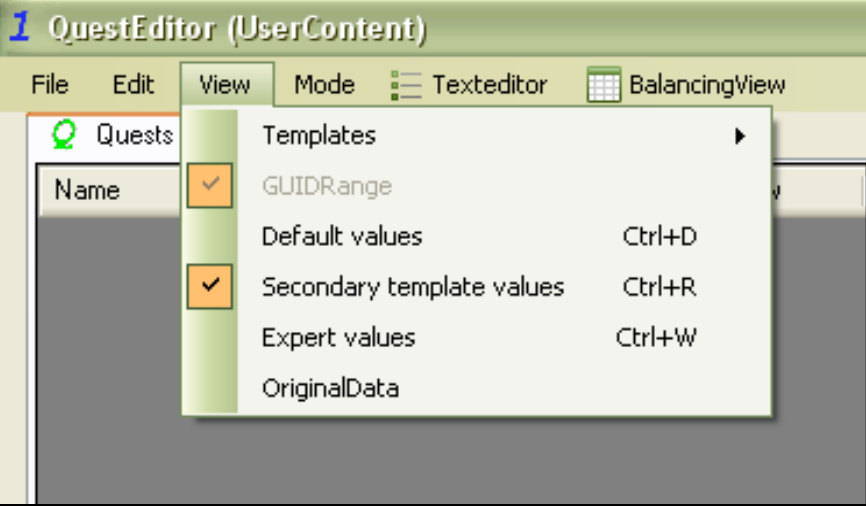


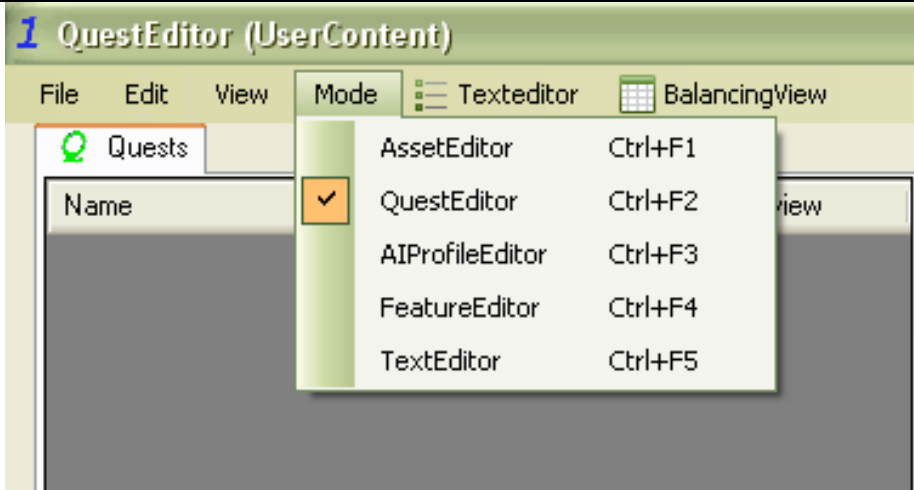
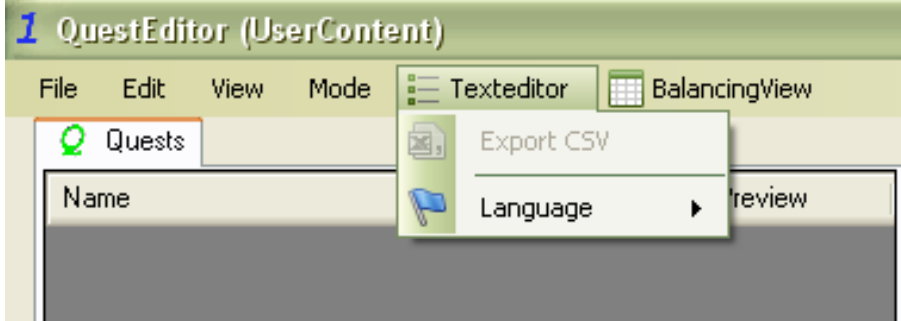
A	<u>Menüleiste ToolOne</u> Über die Menüleiste können die verschiedenen Menüpunkte und Modi von ToolOne aufgerufen werden.
B	<u>AssetTree</u> Im AssetTree werden alle Assets des entsprechenden Modus (z.B. alle Quests) angezeigt.
C	<u>Reiter des Balancing Bereichs</u> <ul style="list-style-type: none"> • Properties: Ruft das Property-Grid auf. Siehe D • BalancingView: Ruft den BalancingView auf. Siehe BalancingView • TextView: Hier können außerhalb des TextEditors Texte zu den einzelnen Assets angelegt werden.
D	<u>Property-Grid</u> Im Property-Grid werden alle Werte des im AssetTree selektierten Assets angezeigt.
E	<u>Beschreibung</u> Hier werden Beschreibungen zu im Property-Grid selektierten Werten angezeigt.

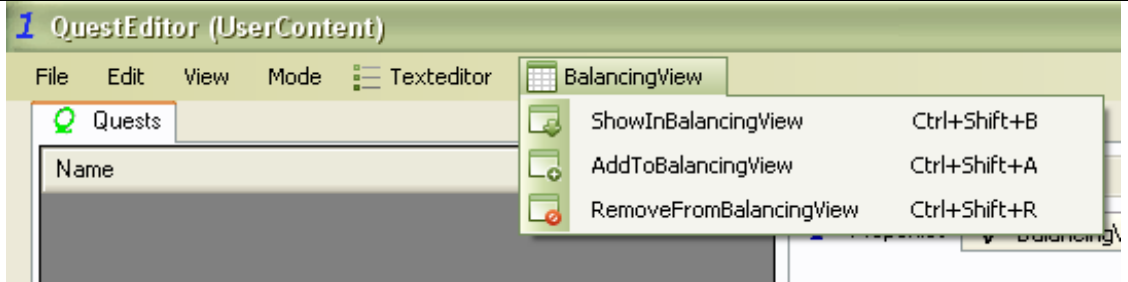
Menüleiste

No.	Beschreibung
1	
	<p>File</p> <p>Unter dem Menüpunkt File können neue Szenarien erstellt, gespeichert und verändert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • New Öffnet den Dialog zum Erstellen eines neuen Szenarios • Open Öffnet den Dialog zum Laden eines bestehenden Szenarios • Save Speichert das gerade aktuelle Szenario • Save as Öffnet den Dialog, um ein Szenario unter einem eigenen Namen zu speichern • Close Schließt das aktuelle Szenario • World properties Öffnet den Dialog mit der Beschreibung des Szenarios • Recent files Zeigt eine Liste der zuletzt geöffneten Szenarien • Exit Beendet ToolOne

2	
	<p>Edit</p> <p>Unter dem Menüpunkt Edit können Assets gesucht, Werte zurückgesetzt und Aktionen rückgängig gemacht oder wiederhergestellt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Find Öffnet den Dialog zum Suchen von Assets • Find next Sucht das nächste Asset nach den vorherigen Kriterien • Reset value Setzt den markierten Wert eines Assets auf den Defaultwert • Reset asset values Setzt alle Werte eines Assets auf die Defaultwerte • Undo Macht die letzte Aktion rückgängig • Redo Stellt die nächste Aktion wieder her

3		
	<p>View</p> <p>Unter dem Menüpunkt View können je nach Bedarf Ansichten konfiguriert bzw. Wert ein und ausgeblendet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Templates Blendet Assets eines bestimmten Templates ein/aus • GUIDRange Blendet im AssetTree im Modus TextEditor GUIDRanges ein • Default values Zeigt alle oder nur veränderte Werte eines Assets • Secondary template values Blendet sekundäre Werte eines Templates ein/aus • Expert values Blendet Expertenwerte der Assets ein/aus • OriginalData Blendet die Originaldaten von 1404 ein/aus 	

4	
	<p>Mode</p> <p>Unter dem Menüpunkt Mode können die verschiedenen Modi von ToolOne aufgerufen werden</p> <ul style="list-style-type: none"> • AssetEditor Öffnet den Modus AssetEditor • QuestEditor Öffnet den Modus QuestEditor • AIProfileEditor Öffnet den Modus AIProfileEditor • FeatureEditor Öffnet den Modus FeatureEditor • TextEditor Öffnet den Modus TextEditor
5	
	<p>Texteditor</p> <p>Unter dem Menüpunkt Mode können Texte exportiert werden und die Sprache geändert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Export CSV Exportiert die im BalancingView angezeigten Werte als .csv • Language Schaltet die angezeigte sowie die Sprache für das Anlegen neuer Texte auf die entsprechende Sprache um

6	
	<p>BalancingView</p> <p>Unter dem Menüpunkt Balancingview können schnell und einfach Ansichten von bestimmten Werten konfiguriert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ShowInBalancingView Zeigt den selektierten Wert im BalancingView • AddToBalancingView Fügt den selektierten Wert dem BalancingView hinzu • RemoveFromBalancingView Entfernt den selektierten Wert vom BalancingView

BalancingView

No.	Beschreibung						
<div><div>P</div> Properties<div>V</div> BalancingView<div>T</div> TextView<div>I</div> Icons<div>T</div> Templates<div>M</div> Messages<div>Q</div> FollowUpQuests<div>📁</div> Group</div>							
	GUID	MinPlayerLevel	MaxPlayerLevel	ResidentCount	ResidentsNeedec	ResidentsNeedec	Residents
▶	Achse des Guten	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Wahrer Reichtum	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Glaubenskampf	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Visionen von Unheil	<div>Patrician</div>	<div>Patrician</div>	0	0	0	
	Gewissensbisse	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Heimtücke	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Entsatz von See	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Die Heilige	<div>Patrician</div>	<div>Patrician</div>	0	0	0	
	Der Unterhändler	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Der Erzbischof	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Kapitän in Seenot	<div>Patrician</div>	<div>Patrician</div>	0	0	0	
	Meuterei auf dem Wachboot	<div>Patrician</div>	<div>Patrician</div>	0	0	0	
	Versunkene Reliquie	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Visionen von Blut	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Das Fünfte Gebot	<div>Patrician</div>	<div>Patrician</div>	0	0	0	
	Der Ketzer	<div>Nobleman</div>	<div>Nobleman</div>	0	0	0	
	Eigene Misch	<div>Patrician</div>	<div>Patrician</div>	1	0	0	

BalancingView

Der BalancingView zeigt Attribute der im AssetTree selektierten Assets in einer tabellarischen Form an. Besonders bei einer Multiselektion von gleichen Assets kann so schnell und einfach gebalanced werden.

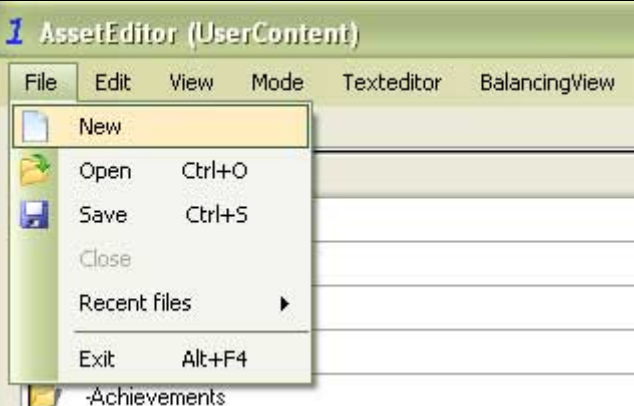
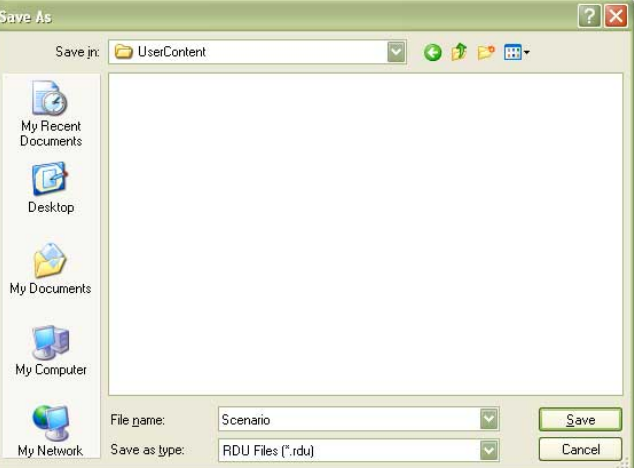

Annähernd alle Attribute können dort angezeigt und eingestellt werden.

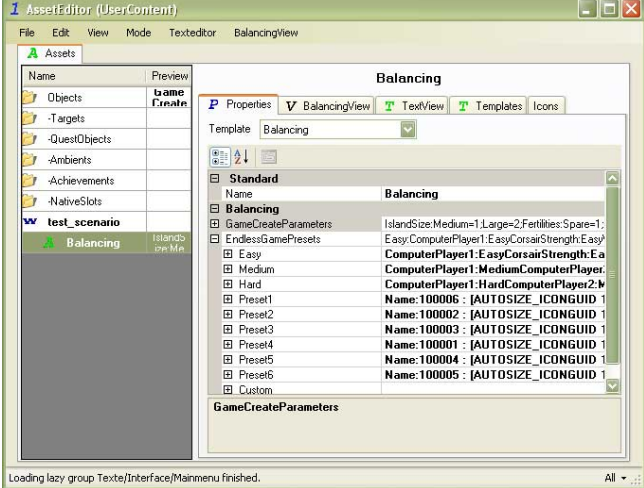
Info: Im BalancingView können schnell eigene Ansichten konfiguriert werden:

- Einzelne Attribute anzeigen: Es können Attribute im Property-Grid selektiert und über die Tastenkombination **Strg+Umschalt+B** als einziges Attribut angezeigt werden.
- Attribute der Ansicht hinzufügen: Der so konfigurierten Ansicht können beliebig viele, weitere Attribute hinzugefügt werden. Dazu einfach wieder auf den Reiter Properties wechseln, Attribut selektieren und über **Strg+Umschalt+A** im BalancingView hinzufügen
- Einzelne Attribute aus der Ansicht löschen: Es können auch einzelne Attribute aus der Anzeige des BalancingView gelöscht werden. Dazu im Property-Grid betreffendes Attribut selektieren und über **Strg+Umschalt+R** aus der Ansicht entfernen.

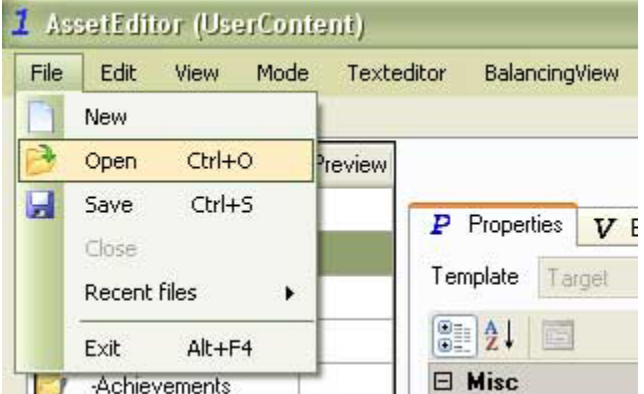
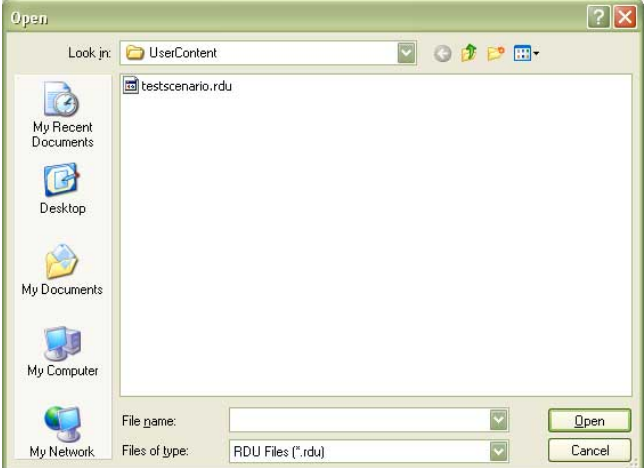
Szenarien

Neues Szenario erstellen

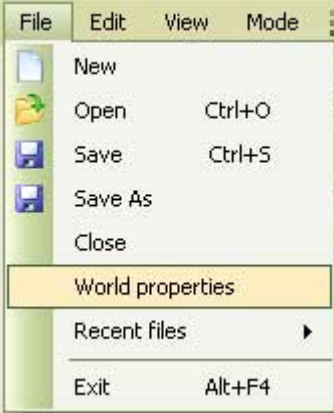

No.	Beschreibung
<p>1</p> <p><u>Neues Szenario erstellen</u></p> <p>Dazu Menü File öffnen und Option New wählen.</p>	 <p>The screenshot shows the 'AssetEditor (UserContent)' window. The 'File' menu is open, and 'New' is highlighted. Other options visible are 'Open' (Ctrl+O), 'Save' (Ctrl+S), 'Close', 'Recent files', 'Exit' (Alt+F4), and '-Achievements'.</p>
<p>2</p> <p><u>Szenario speichern</u></p> <p>Im sich öffnenden Speichern-Dialog einen Namen für das Szenario angeben und Speichern bestätigen.</p>	 <p>The screenshot shows the 'Save As' dialog box. The 'Save in:' field is set to 'UserContent'. The 'File name:' field contains 'Scenario'. The 'Save as type:' is set to 'RDU Files (*.rdu)'. The 'Save' button is highlighted.</p>
<p>3</p> <p><u>Szenario Ordner</u></p> <p>Im <i>AssetTree</i> wird unterhalb der Originaldaten aus Anno1404 ein Szenario Ordner angelegt. Alle zum Szenario gehörenden Assets werden dort angelegt.</p> <p>Linksklick auf das Icon des Ordners öffnet bzw. schließt den Ordner.</p>	 <p>The screenshot shows the 'AssetEditor (UserContent)' window. The 'Assets' tab is selected in the 'AssetTree'. A new folder named 'test_szenario' has been created at the bottom of the tree, below the existing folders: 'Objects', '-Targets', '-QuestObjects', '-Ambients', '-Achievements', and '-NativeSlots'.</p>

<p>4</p>	<p>Balancing Asset</p> <p>Im Modus <i>Asset-Editor</i> wird beim Erstellen eines neuen Szenarios automatisch ein Balancing Asset erstellt. In diesem Balancing Asset kann das Balancing des Szenarios angepasst werden.</p> <p>Bei Selektion des Balancing Assets werden im <i>Property-Grid</i> alle veränderbaren Werte angezeigt und können eingestellt werden.</p> <p>Siehe auch Szenario Einstellungen anpassen</p>	
----------	---	--

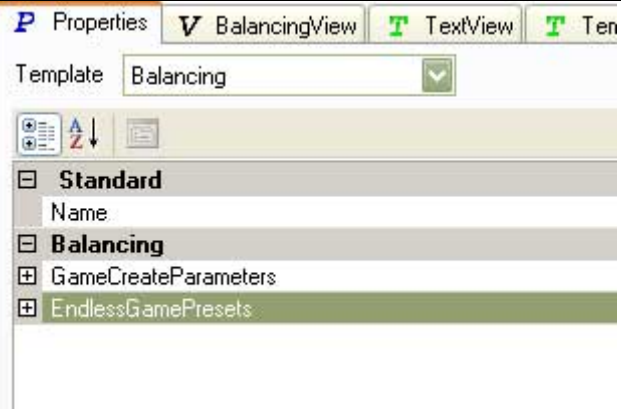
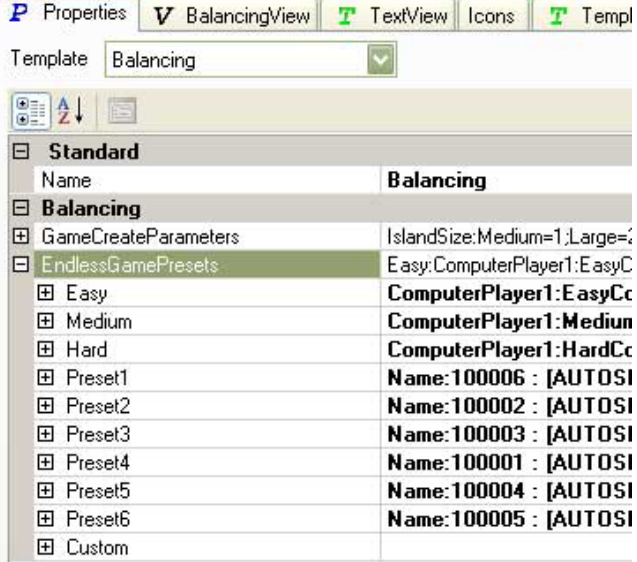
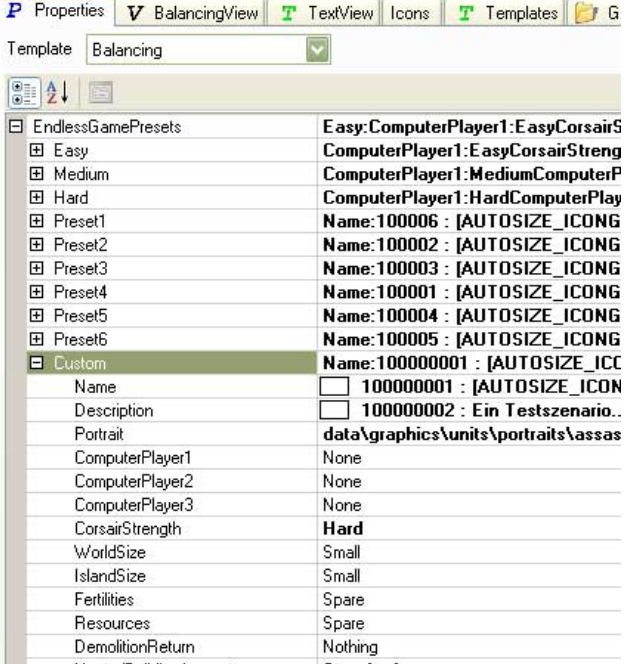
Szenario öffnen

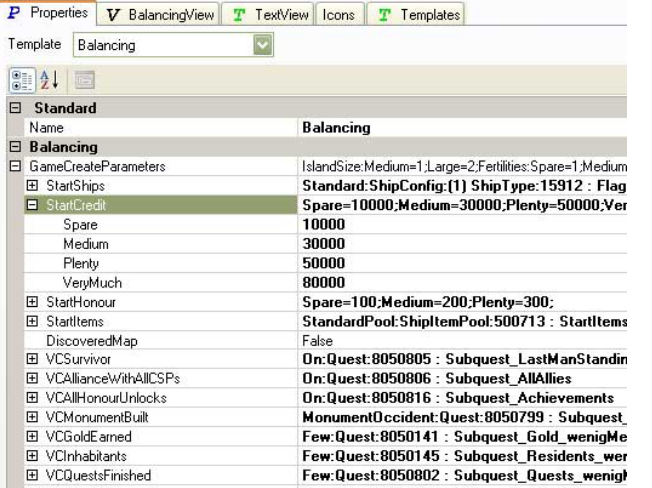
No.	Beschreibung	
<p>1</p>	<p>Bestehendes Szenario öffnen</p> <p>Dazu Menü File öffnen und Option Open wählen oder Strg+O drücken.</p> <p>Info: Unter der Option Recent files können kürzlich bearbeitet Szenarien über ein Auswahl geöffnet werden.</p>	
<p>2</p>	<p>Szenario wählen</p> <p>Im sich öffnenden Öffnen-Dialog das gewünschte Szenario anwählen und bestätigen.</p> <p>Info: Eventuell bereits geöffnete Szenarien werden per Abfrage gespeichert.</p>	

Szenario Beschreibung einstellen

No.	Beschreibung	
1	<p><u>Szenario Beschreibung</u></p> <p>Dazu in beliebigem Modus unter <i>File</i> die Option <i>World Properties</i> anwählen.</p>	
2	<p><u>Beschreibung anpassen</u></p> <p>Im sich automatisch öffnenden Dialogfenster können alle Daten eingetragen werden, die später als Beschreibung des Szenarios im Menü angezeigt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Name: Name des Szenarios • Description: Beschreibung des Szenarios • Preview image: Bild des Szenarios • Difficulty: Schwierigkeit des Szenarios 	

Szenario Einstellungen anpassen

No.	Beschreibung	
1	<p><u>Szenario Einstellungen</u></p> <p>Dazu in den Modus Asset-Editor wechseln. Das Balancing Asset im <i>AssetTree</i> selektieren.</p> <p>Im Property Grid erscheinen nun die Werte <i>EndlessGamePresets</i> und <i>GameCreateParameters</i>.</p>	
2	<p><u>EndlessGamePresets</u></p> <p>Info: In den <i>EndlessGamePresets</i> befinden sich die Presets der im Hauptspiel enthaltenen Szenarien und Endlosspiel-Voreinstellungen. Diese dienen nur als Vorlage. Änderungen in diesen Presets haben keine Auswirkungen auf das eigene Szenario.</p> <p>Unter dem Eintrag Custom werden die Einstellungen zum eigenen Szenario getroffen.</p>	
3	<p><u>EndlessGamePresets - Custom</u></p> <p>Um die Einstellungen für das Szenario vorzunehmen den Eintrag <i>Custom</i> aufklappen und die gewünschten Einstellungen vornehmen.</p>	

4	<p><u>GameCreateParameters</u></p> <p>Oberhalb der EndlessGamePresets befindet sich der Eintrag GameCreateParameters. Hier sind die Ausprägungen der unter EndlessGamePresets konfigurierbaren Werte eingestellt.</p> <p>Beispielsweise können hier die Höhe des Startvermögens konkret eingestellt werden oder Siegbedingungsquests zugewiesen werden.</p>	
---	--	--

Szenario Einstellungen im einzelnen

EndlessGamePresets	Beschreibung
CorsairStrength	Stärke der Korsaren im Szenario.
WorldSize	Größe der Welt des Szenarios. Wird überschrieben, wenn eine eigene Welt erstellt wurde.
IslandSize	Größe der Hauptinseln in der Welt. Wird überschrieben, wenn eine eigene Welt erstellt wurde.
Fertilities	Anzahl und Verteilung der Fruchtbarkeiten auf den Inseln der Welt. Wird überschrieben, wenn eine eigene Welt erstellt wurde.
Resources	Anzahl und Verteilung der Ressourcen auf den Inseln der Welt. Wird überschrieben, wenn eine eigene Welt erstellt wurde.
DemolitionReturn	Höhe der Baukostenrückerstattung im Szenario.
NeutralBuildingAmount	Anzahl an Neutralen Gebäuden in der Welt. Wird überschrieben, wenn eine eigene Welt erstellt wurde.
IslandDifficulty	Schwierigkeit der Inseln der Welt. Wird überschrieben, wenn eine eigene Welt erstellt wurde.
QuestFrequency	Häufigkeit des Ausschreibens von Aufträgen im

	Szenario.
Disasters	Aktive Katastrophen im Szenario.
StartWithWarehouse	Spielstart des Spielers mit Kontor und darin befindlicher Menge an Waren.
StartShips	Spielstart des Spielers mit Schiff bzw. Flotte und darin befindlicher Menge an Waren.
StartCredit	Menge an Goldmünzen bei Spielstart.
StartHonour	Menge an Ruhm bei Spielstart.
StartItems	Itempool, aus welchem zum Spielstart ein Item zufällig ausgewählt wird.
Discovered Map	Aufgedeckte oder unentdeckte Karte zum Spielstart.
VCSurvivor	Siegbedingung: Alle anderen Spieler vernichten.
VCAllianceWithAllCSP	Siegbedingung: Bündnis mit allen Spielern.
VCAllHonourUnlocks	Siegbedingung: Alle Errungenschaften freigeschalten.
VCMonumentBuilt	Siegbedingung: Monument(e) gebaut
VCGoldEarned	Siegbedingung: Höhe des Goldvermögens
VCInhabitants	Siegbedingung: Einwohnerzahl weltweit
VCQuestFinished	Siegbedingung: Anzahl an gelösten Quests
VCShipsDestroyed	Siegbedingung: Anzahl zerstörter Schiffe
VCEnvoys	Siegbedingung: Anzahl an Gesandten weltweit
VCNobelman	Siegbedingung: Anzahl an Adligen weltweit

VCEmpororQuestFinished	Siegbedingung: Anzahl an gelösten Aufträgen für den Kaiser
VCSultanQuestsFinished	Siegbedingung: Anzahl an gelösten Aufträgen für den Sultan
VCEmpororAndSulatanQuestsFinished	Siegbedingung: Anzahl an gelösten Aufträgen für Kaiser und Sultan
InitialTreaties	Startverträge zu Spielbeginn zwischen dem Spieler und den Computerspielern.
ComputerPlayers <ul style="list-style-type: none"> • Difficulty • Profile • StartOption 	<p>Am Spiel teilnehmende Computerspieler:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwierigkeit des CSPs. Wenn ungleich „NONE“ wird zufällig ein CSP der entsprechenden Schwierigkeit für diesen Slot ausgewählt. Wird überschrieben, wenn Spieler in der Welt definiert sind oder wenn ein Profil gesetzt wurde. • CSP für diesen Slot. Wird überschrieben falls Spieler in der Welt definiert sind. • Startbedingung mit Kontor oder Schiff inklusive aller Variationen für den eingestellten CSP. ACHTUNG: Wenn Spieler in einer Welt definiert sind und die StartOption für diese benutzt werden soll, müssen in Tool1 im obigen Punkt unter Profile CSPs eingestellt werden. Die in Tool1 eingestellten CSPs werden dann von der Welt dann überschrieben aber die Startoption jeweils übernommen.

QuestEditor

Kurzbeschreibung

Der *QuestEditor* ist ein Modus in ToolOne, in welchem Quests und Belohnungen erstellt und bearbeitet werden. Der *QuestEditor* wird über **Mode -> QuestEditor** oder über den Shortcut **Strg+F2** aufgerufen.

Für Szenarien können Quest und Belohnungen entweder neu angelegt werden oder es können bestehende Quests und Belohnungen angepasst werden.

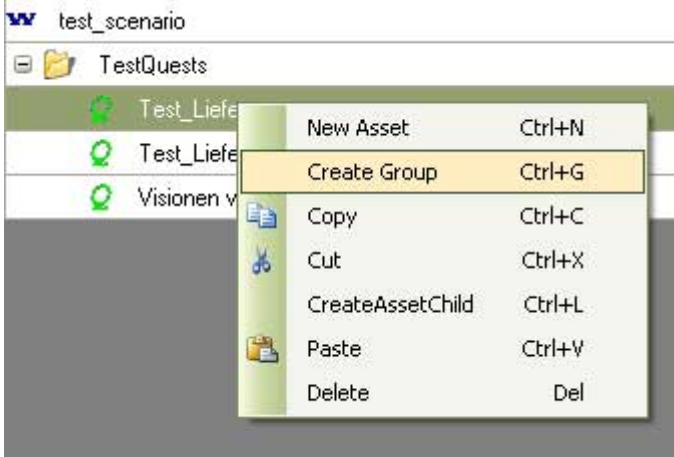
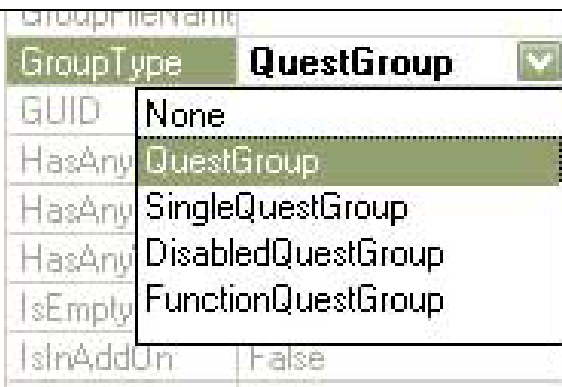
Das Questsystem

Im Anno1404 Questsystem werden Quests in sogenannten Questgruppen zusammengefasst. Diese Questgruppen sind den jeweiligen Computerspielerprofilen zugewiesen, von denen die Quests ausgerufen werden sollen. Zusammengefasst bilden alle Questgruppen einen Questpool des betreffenden Computerspielers.

In den einzelnen Questgruppen und übergreifend im Pool kann konfiguriert werden wann und wie oft Quests ausgeschrieben werden.

Questgruppen anlegen

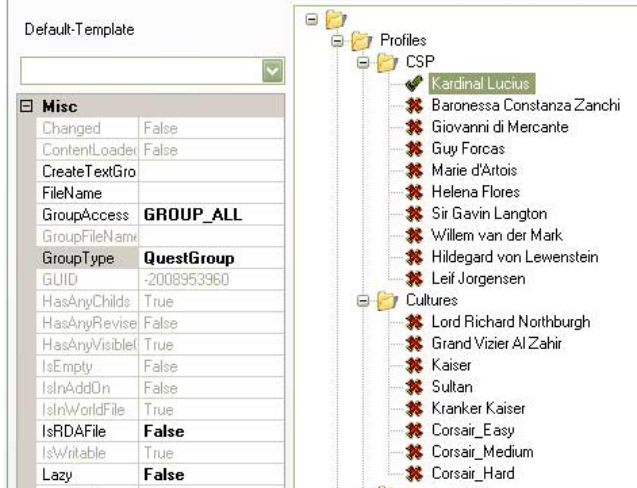
Questgruppen: Quests müssen in Questgruppen gruppiert werden, um einem Computerspieler-Profil zugewiesen werden zu können und somit im Spiel verfügbar zu sein.

No.	Beschreibung	
1	<p><u>Ordner anlegen</u></p> <p>Dazu im AssetTree einen Ordner oder ein bestehendes Quest anwählen, um den neuen Ordner auf entsprechender Ebene zu erstellen.</p> <p>Rechtsklick -> Create Group oder Strg+G</p> <p>Einen Namen für den Ordner angeben.</p> <p>Info: Schritt 2 entfällt, falls ein bereits bestehender Ordner als Questgruppe definiert werden soll.</p>	
2	<p><u>Gruppentyp einstellen</u></p> <p>Erst mit dem Einstellen des Gruppentyps wird ein angelegter Ordner zur Questgruppe.</p> <p>Dazu den Reiter <i>Group</i> anwählen und im Feld <i>GroupType</i> den gewünschten Typ einstellen.</p>	

	<p>QuestGroup: Einfache Questgruppe, aus welcher Quests nur mit den Restriktionen des Questpools ausgeschrieben werden. Siehe auch Questgruppen</p> <p>SingleQuestGroup: Questgruppe aus welcher Quests ungeachtet der Restriktionen des Questpools ausgeschrieben werden. Nur die Preconditions der betreffenden Quests entscheiden, wann diese ausgeschrieben werden. Quest zur Ablaufsteuerung werden in SingleQuestGroups angelegt.</p> <p>DisabledQuestGroup: Questgruppe, die zu Beginn deaktiviert ist aber durch eine andere Quest aktiviert werden kann.</p> <p>FunctionQuestGroup: Questgruppe für Funktionsquests Neutraler Gebäude wie z.B. Alchemist und Ausgrabungsstätte.</p>
--	--

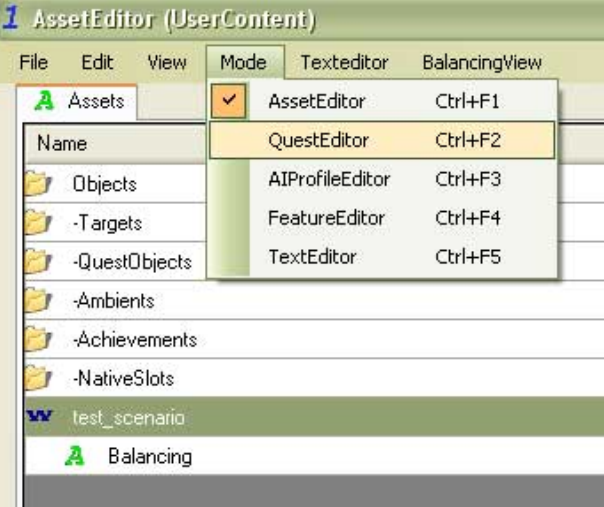
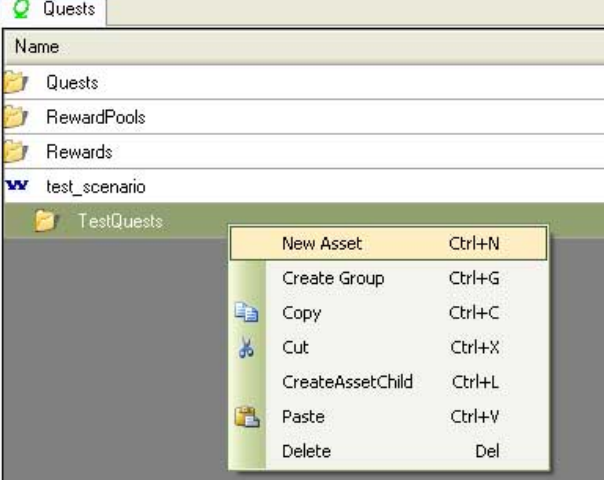
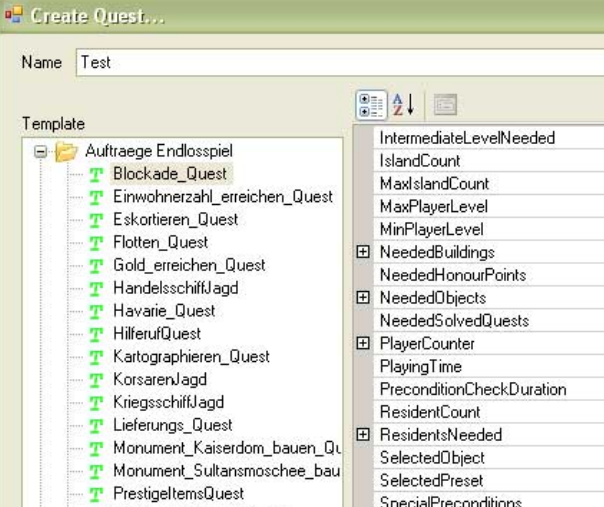
Questgruppen zuweisen



Questgruppen: Quests müssen in Questgruppen gruppiert werden, um einem Computerspieler-Profil zugewiesen werden zu können und somit im Spiel verfügbar zu sein.

No.	Beschreibung	
1	<p><u>Questgruppe zuweisen</u></p> <p>Dazu entsprechende Questgruppe im <i>AssetTree</i> per Linksklick anwählen. Den Reiter <i>Group</i> per Linksklick öffnen.</p> <p>In Profilbaum auf das gewünschte Profil links doppelklicken um Questgruppe zuzuweisen.</p> <p>Icon Haken: Questgruppe ist dem Profil zugewiesen Icon X: Questgruppe ist dem Profil nicht zugewiesen</p>	

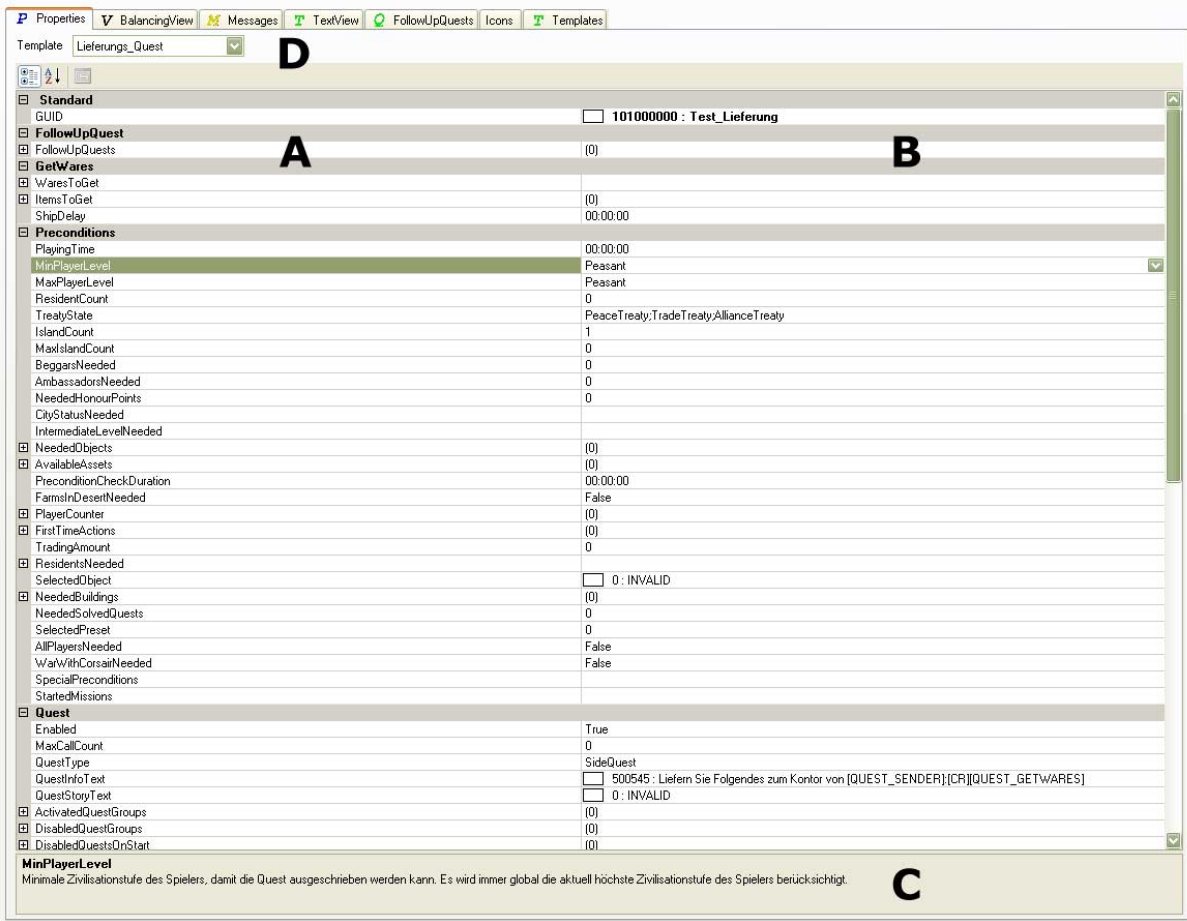
Alternative Zuweisung: Alternativ können Questgruppen auch im *ProfileEditor* einem Computerspieler-Profil zugewiesen werden. Siehe [Questgruppen](#)

Neue Quests anlegen

No.	Beschreibung
1	<p><u>QuestEditor aufrufen</u></p> <p>Dazu entsprechenden Hotkey Strg+F2 oder Mode -> QuestEditor wählen.</p> 
2	<p><u>Neue Quest anlegen</u></p> <p>Dazu im <i>AssetTree</i> einen Ordner oder ein bestehendes Quest anwählen, um das neue Quest im entsprechendem Ordner zu erstellen.</p> <p>Rechtsklick -> New Asset oder Strg+N</p> <p>Das <i>Create Feature</i> Fenster öffnet sich automatisch.</p> 
3	<p><u>Template wählen</u></p> <p>Dazu links im Create Quest-Fenster das gewünschte Quest-Template per Linksklick anwählen.</p> 
4	<p><u>Properties einstellen</u></p> <p>Nun werden die Eigenschaften „Properties“ der neu erstellten Quest eingestellt.</p> <p>Info: Beim Anlegen einer neuen Quest sollte der Name der Quest eingetragen werden. Dem Namen wird automatisch eine GUID zugewiesen und welcher die Quest im Spiel geführt wird.</p>

	Alle anderen Einstellungen können auch nach dem Anlegen durch Editieren der Quest vorgenommen werden.	
a)	<u>Name des Assets eintragen</u> Dazu Eingabezeile oben im Fenster verwenden oder Eingabezeile des entsprechenden Properties.	
b)	<u>Anlegen bestätigen</u> Dazu im Create Quest-Fenster den OK-Button per Linksklick bestätigen.	
4	<u>Weiter Einstellungen vornehmen</u> Siehe „Quests bearbeiten“	

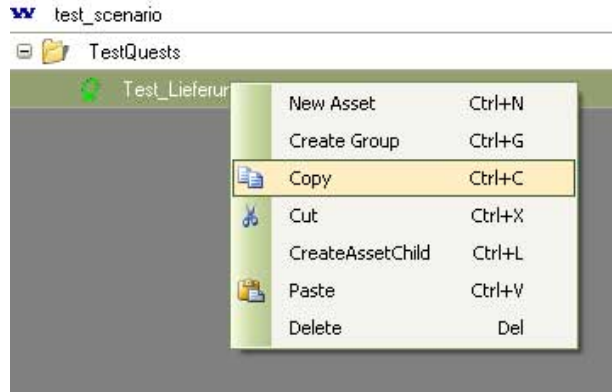
Quests bearbeiten

No.	Beschreibung
1	<p><u>Quest anwählen</u></p> <p>Dazu entsprechende Quest im <i>AssetTree</i> per Linksklick anwählen.</p> <p>Gegebenenfalls den Reiter <i>Properties</i> per Linksklick anwählen.</p>
2	<p><u>Einstellungen vornehmen</u></p> <p>Dazu im <i>Property-Grid</i> des Reiters <i>Properties</i> die gewünschten Einstellungen vornehmen.</p>
	
A	<p>Auf der linken Seite des <i>Property-Grids</i> finden sich alle Attribute der selektierten Quest, die verändert werden können.</p>
B	<p>Auf der rechten Seite des <i>Property-Grids</i> können für alle aufgeführten Attribute Werte eingestellt werden.</p>
C	<p>Für ein selektiertes Attribut wird im unteren Bereich des <i>Property-Grids</i> eine Beschreibung angezeigt.</p>

D	Oberhalb des <i>Property-Grids</i> wird das für die Quest verwendete Template angezeigt. Das Template kann auch nachträglich verändert werden, indem ein anderes Template aus dem Drop-Down-Menü gewählt wird.
---	--

Quests kopieren

Kopieren von Quests: Das Kopieren von Quests bzw. von Assets generell bietet sich an, wenn ein Asset mit ähnlichen Einstellungen, wie das Kopierte, erstellt werden soll.

No.	Beschreibung
1	<p><u>Quest anwählen</u></p> <p>Dazu entsprechende Quest im <i>AssetTree</i> per Linksklick anwählen.</p>
2	<p><u>Quest kopieren</u></p> <p>Rechtsklick -> Copy oder Strg+C</p> 
3	<p><u>Quest einfügen</u></p> <p>Dazu im <i>AssetTree</i> einen Ordner oder ein bestehendes Quest anwählen, um das neue Quest im entsprechendem Ordner zu erstellen. Rechtsklick -> Paste oder Strg+V</p> <p>Info: Beim Kopieren werden alle Einstellungen außer der GUID kopiert und auf die Kopie übertragen. Stattdessen wird eine neue GUID vergeben.</p>

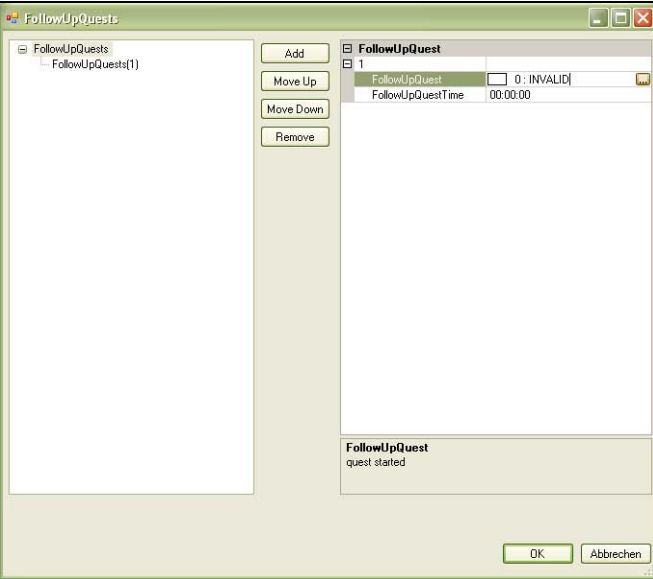
Quests verschieben: Analog zum Kopieren kann ein Quest auch über den Befehl **Cut** ausgeschnitten und an anderer Stelle im Asset Tree eingefügt werden. Alternativ kann ein angewähltes Quest per Drag&Drop mit gedrückter Maustaste an eine gewünschte Position gezogen werden.
Eine neue GUID muss dann nicht vergeben werden.

ACHTUNG: Durch das Verschieben in einen anderen, als Questgruppe definierten Ordner, kann sich die Zuordnung und Verfügbarkeit der Quest ändern. Siehe dazu [Questgruppen](#)

Quests löschen: Angewählte Quests können per **Rechtsklick -> Delete** gelöscht werden.

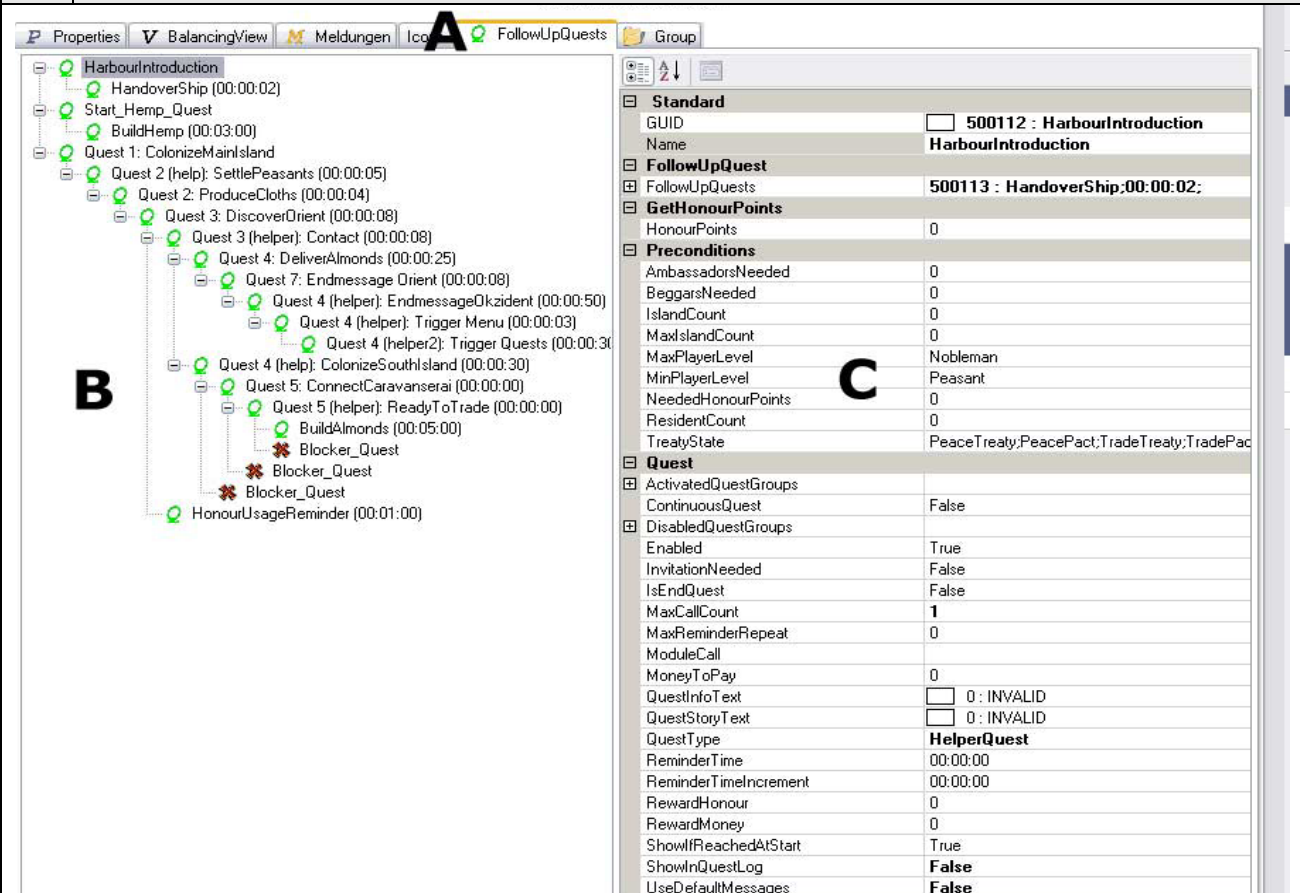
Folgequests einstellen

Folgequests: Folgequests bezeichnet Quests, die durch die Erfüllung einer vorherigen, auslösenden Quest automatisch ausgeschrieben werden. Alle anderen Eintrittsbedingungen (Preconditions) werden bei Folgequests ignoriert.

No.	Beschreibung
1	<p><u>Auslösende Quest anwählen</u></p> <p>Dazu entsprechende Quest im <i>Asset Tree</i> per Linksklick anwählen. Den Reiter <i>Properties</i> per Linksklick aufrufen.</p>
2	<p><u>Folgequest konfigurieren</u></p> <p>Folgequests, die bei Erfüllung der auslösenden Quest gestartet werden, müssen in der auslösenden Quest eingetragen werden.</p> <p>Info: Es können beliebig viele Folgequests von einer auslösenden Quest gestartet werden und Folgequests können selbst wieder andere Folgequests auslösen.</p>
a	<p><u>FollowUpQuest-Fenster öffnen</u></p> <p>Dazu Reiter <i>Properties</i> per Linksklick anwählen.</p> <p>Property <i>FollowUpQuests</i> anwählen und über den Auswahl-Button das <i>FollowUpQuests</i> - Fenster aufrufen.</p>
b	<div data-bbox="268 1173 715 1666"> <p><u>Folgequests zuweisen</u></p> <p>Im <i>FollowUpQuests</i> -Fenster einen Eintrag per ADD-Button hinzufügen.</p> <p>Über Auswahl-Button des Attributs <i>FollowUpQuest</i> Browser-Fenster öffnen.</p> <p>In der Baumansicht der verfügbaren Quests das gewünschte Quest wählen und per OK-Button bestätigen.</p> <p>Alternativ kann auch einfach die GUID der Folgequest in das Attribut <i>FollowUpQuest</i> eingetragen werden.</p> </div> <div data-bbox="746 1144 1401 1720">  </div>
c	<p><u>Zeit einstellen</u></p> <p>Dazu das Attribut <i>FollowUpQuestTime</i> anwählen und die gewünschte Zeit einstellen. <i>FollowUpQuests</i> -Fenster zum Bestätigen schließen.</p> <p>Info: Die <i>FollowUpQuestTime</i> ist die Zeit nach Erfüllung der auslösenden Quest bis die Folgequest ausgeschrieben wird.</p>

Folgequests Ansicht

Ansicht Folgequests: Die Ansicht wird über den Reiter FollowUpQuests aufgerufen. Die Ansicht zeigt die Abfolge aller Quests innerhalb des im AssetTree selektierten Ordners/Questgruppe oder ausgehend vom selektierten Auftrag. In der Folgequest-Ansicht können keine Folgequests konfiguriert werden. Sie dient ausschließlich der Übersicht.

No.	Beschreibung
	
A	<p><u>Reiter FollowUpQuests</u></p> <p>Die Ansicht wird über den Reiter <i>FollowUpQuests</i> aufgerufen. Die Ansicht zeigt die Abfolge aller Quests innerhalb des selektierten Ordners/Questgruppe oder ausgehend vom selektierten Auftrag in einer Baumstruktur.</p>
B	<p><u>Baumstruktur</u></p> <p>Folgequests werden eingerückt unterhalb der auslösenden Quest angezeigt. Quest auf gleicher Ebene stellen eine Verzweigung dar, wenn beispielsweise mehrere Folgequests von einer Quest ausgelöst werden.</p>
C	<p><u>Property-Grid</u></p> <p>Für selektierte Quests wird auch in der <i>FollowUpQuest</i>-Reiter das Property-Grid angezeigt und Werte können angepasst werden.</p>

Belohnungen erstellen

Belohnungen: Belohnungen werden in Belohnungspools angelegt. In einem Pool können bestimmte Waren oder Items pro Zivilisationstufe eingestellt werden, für die dann wiederum eine bestimmte Menge und Priorität für die zufällige Auswahl eingestellt werden können. Belohnungspools werden dann Aufträgen zugeordnet. Bei Erfüllung des Auftrages erhält der Spieler gemäß der eingestellten Menge und Priorität eine Belohnung.

Belohnungspool anlegen

No.	Beschreibung
1	<p><u>Belohnungspool anlegen</u></p> <p>Dazu im <i>AssetTree</i> einen Ordner oder einen bestehenden Pool anwählen, um den neuen Pool im entsprechenden Ordner zu erstellen. Rechtsklick -> New Asset oder Strg+N</p> <p><i>Create Feature</i> Fenster öffnet sich automatisch</p>
2	<p><u>Template wählen</u></p> <p>Dazu links im <i>Create Feature</i>-Fenster das Template <i>RewardPool</i> per Linksklick anwählen.</p>
3	<p><u>Properties einstellen</u></p> <p>Name des Assets eintragen. Dazu Eingabezeile oben im Fenster verwenden. Zum Bestätigen Linksklick auf den OK-Button.</p> <p>Info: Beim Anlegen am Besten nur Namen eingeben. Das Einstellen der Belohnungen kann am komfortabelsten nach dem Anlegen in einer speziellen Ansicht vorgenommen werden.</p>
4	<p><u>Weitere Einstellungen vornehmen</u></p> <p>Siehe „Einstellen von Belohnungspools“</p>

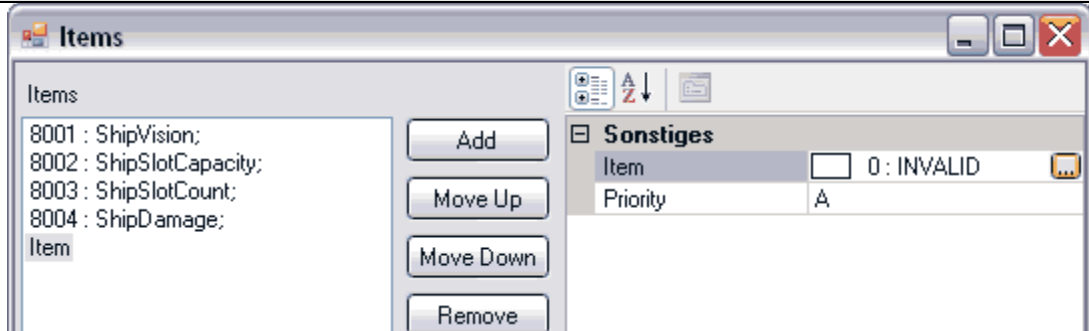
Einstellen von Belohnungspools

Belohnungspools mit Waren und Items werden jeweils getrennt und auf unterschiedliche Art und Weise angelegt. Belohnungen mit Goldmünzen werden nicht als Pools angelegt, sondern direkt dem entsprechenden Auftrag zugewiesen.

Belohnungspools Waren

No.	Beschreibung																																												
1	<div><div><div>Properties</div><div>BalancingView</div><div>Messages</div><div>TextView</div><div>Icons</div><div>Templates</div><div>FollowUpQuests</div></div><div>Template<div>RewardPool</div></div><div><div><div>Standard</div><div>GUID</div><div>RewardPool</div><div>Products</div><div>Items</div><div>ShipsPerLevel</div></div><div><div>101000003 : Test_Rewardpool</div></div></div></div> <div><h3>Ansicht RewardPool Waren öffnen</h3><p>Dazu den entsprechenden RewardPool im <i>AssetTree</i> anwählen. Dann im Reiter <i>Properties</i> im <i>Property-Grid</i> das Attribut <i>Products</i> anwählen und Strg+B drücken.</p><p>Info: Waren im Belohnungspool können auch direkt im <i>Property-Grid</i> eingestellt werden. Verhält sich dort aber weniger übersichtlich und komfortabel.</p></div>																																												
2	<div><div><div>Show default values</div></div><table><thead><tr><th></th><th>ProductData\Nomad\Amount</th><th>ProductData\Ambassador\Amount</th><th>ProductData\Peasant\Amount</th></tr></thead><tbody><tr><td>► Products\NoProduct</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Products\Wood</td><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>Products\Mosaic</td><td>0</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>Products\BuildMaterialCount</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Products\Dates</td><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>Products\Cider</td><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>Products\Wine</td><td>0</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>Products\Coffee</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>Products\Book</td><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>Products\Perfume</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr></tbody></table></div> <div><h3>Waren einstellen</h3><p>Dazu für die erwünschten Waren pro Zivilisationsstufe, in welcher sie aus dem Pool ausgewählt werden sollen können, eine Menge und eine Priorität einstellen. Zum Bestätigen die Ansicht schließen.</p><p>Info: Sind einmal alle Waren eingestellt, können alle unveränderten Werte in der Ansicht über entfernen des Hakens bei <i>Show default values</i> ausgeblendet werden. Dazu am Besten einen vorläufigen Wert, z.B. 1, in die Mengenspalte eintragen und dann alle nicht benötigten Werte ausblenden. Anschließend in der "aufgeräumten" Ansicht die Werte anpassen. Prioritäten sind in alphabetischer Reihenfolge mit sinkender Wahrscheinlichkeit angelegt.</p></div>		ProductData\Nomad\Amount	ProductData\Ambassador\Amount	ProductData\Peasant\Amount	► Products\NoProduct	0	0	0	Products\Wood	0	1	0	Products\Mosaic	0	0	1	Products\BuildMaterialCount	1	0	0	Products\Dates	0	1	0	Products\Cider	1	0	1	Products\Wine	0	0	1	Products\Coffee	1	0	0	Products\Book	0	1	0	Products\Perfume	1	0	0
	ProductData\Nomad\Amount	ProductData\Ambassador\Amount	ProductData\Peasant\Amount																																										
► Products\NoProduct	0	0	0																																										
Products\Wood	0	1	0																																										
Products\Mosaic	0	0	1																																										
Products\BuildMaterialCount	1	0	0																																										
Products\Dates	0	1	0																																										
Products\Cider	1	0	1																																										
Products\Wine	0	0	1																																										
Products\Coffee	1	0	0																																										
Products\Book	0	1	0																																										
Products\Perfume	1	0	0																																										

Belohnungspools Items

No.	Beschreibung
1	<div data-bbox="256 322 1350 651">  </div> <p><u>Items einstellen</u></p> <p>Dazu den entsprechenden RewardPool im <i>AssetTree</i> anwählen. Dann im Reiter <i>Properties</i> im <i>Property-Grid</i> das Attribut <i>Items</i> und die gewünschte Zivilisationsstufe per Linksklick aufklappen.</p> <p>Per Linksklick auf den Auswahl-Button das Item-Auswahl-Fenster öffnen. Per <i>Add-Button</i> einen Eintrag hinzufügen und im Fenster rechts unter Item wiederum den Auswahl-Button per Linksklick betätigen. Im sich öffnenden Auswahl-Fenster das gewünschte Item anwählen und per <i>OK-Button</i> bestätigen. Im Item-Auswahl-Fenster unterhalb des Items die gewünschte Priorität einstellen.</p> <p>Obige Schritte wiederholen, bis alle gewünschten Items eingestellt sind. Dann Auswahl-Fenster schließen.</p> <p>Info: Für das Einstellen von Items in Pools existiert keine gesonderte Ansicht und das Einstellen wird daher im <i>Property-Grid</i> vorgenommen. Prioritäten sind in alphabetischer Reihenfolge mit sinkender Wahrscheinlichkeit angelegt.</p>

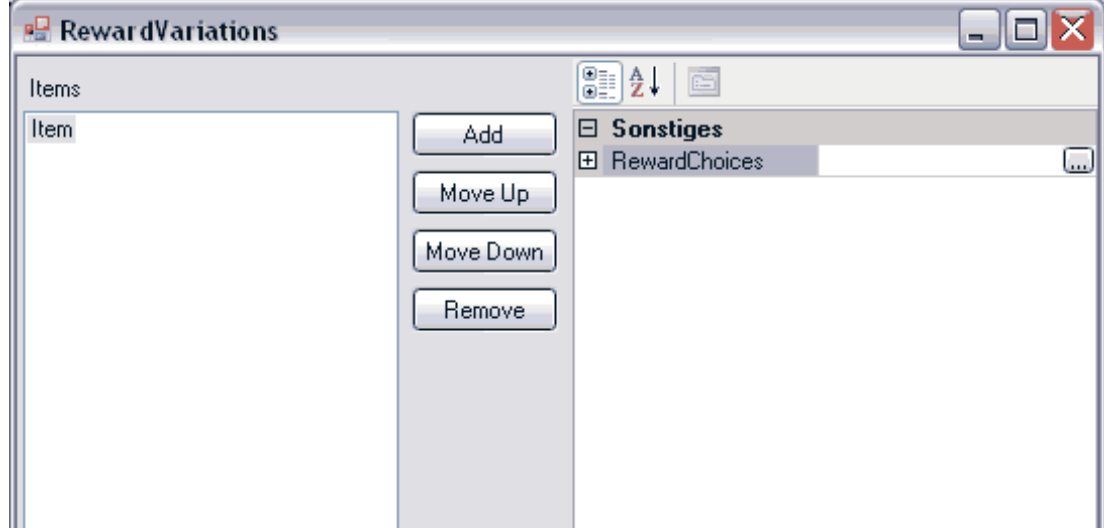
Belohnungen einstellen und zuweisen

Aufbau von Belohnungen: Eine Belohnung kann aus verschiedenen Varianten, sogenannten *RewardVariations*, bestehen, aus welchen dann zufällig eine gewählt wird. Jede Variante kann wiederum aus mehreren Elementen bestehen, die der Spieler alle erhält oder aus denen der Spieler auswählen muss. Auswahlmöglichkeiten werden als *RewardChoices* bezeichnet.

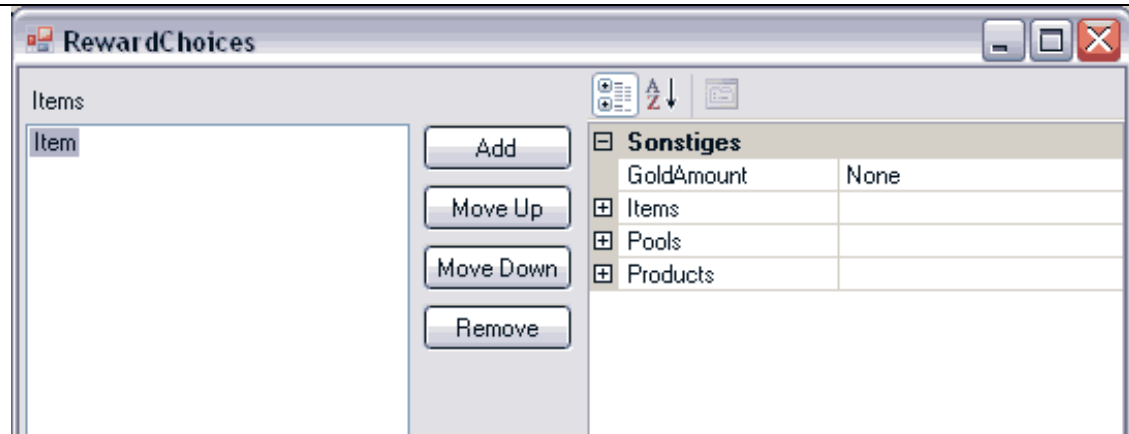
Zwei Arten der Zuweisung: Für Aufträge kann jeweils exklusiv eine bestimmte Belohnung konfiguriert werden. Dies findet unter dem Attribut *RewardVariations* statt und ist dann jeweils nur für den entsprechenden Auftrag gültig.

An Aufträgen kann aber auch eine zuvor konfigurierte Belohnung gelinkt werden. Diese Belohnung kann von mehreren Aufträgen gleichzeitig verwendet und kann an zentraler Stelle für alle nutzenden Aufträge verändert werden. Die Zuweisung findet unter dem Attribut *RewardLink* statt.

Belohnungen einstellen: Das eigentliche Einstellen einer Belohnung unterscheidet sich für die zwei Arten der Zuweisung nicht. Im Gegensatz zu den für einen Auftrag exklusiv konfigurierten Belohnungen werden verlinkte Rewards aber in der Baumstruktur des *AssetTrees* angelegt und nicht im Auftrag selbst eingestellt.

No.	Beschreibung
1	<p>Reiter <i>Quests</i> aufrufen Dazu entsprechenden Reiter im <i>QuestEditor</i> per Linksklick anwählen. Exklusiv für Auftrag konfigurierte Belohnungen: Quest, der eine Belohnung zugewiesen werden soll, per Linksklick im <i>AssetTree</i> selektieren. oder Ordner oder bereits erstellten Reward per Linksklick im <i>AssetTree</i> selektieren. Rechtsklick -> New Asset oder Strg+N <i>Create Feature</i> Fenster öffnet sich automatisch. Reward auswählen Namen und GUID zuweisen und bestätigen.</p>
2	<p><u>Belohnung einstellen</u></p>
a)	<div data-bbox="263 1310 1372 1836">  </div> <p><u>Belohnungs-Variante</u></p> <p>Im <i>Property-Grid</i> das Attribut <i>RewardVariations</i> anwählen und über den Auswahl-Button das <i>RewardVariations</i> Auswahl-Fenster öffnen.</p> <p>Per <i>Add-Button</i> eine neuen Eintrag, sprich eine neue Belohnungsvariante hinzufügen.</p>

b)

**RewardChoices**

Im *RewardVariations* Auswahl-Fenster rechts das Attribut *RewardChoices* anwählen und über den Auswahl-Button das *RewardChoices* Auswahl-Fenster öffnen.

Per *Add-Button* eine neuen Eintrag, sprich eine neue Belohnungs-Auswahlmöglichkeit hinzufügen.

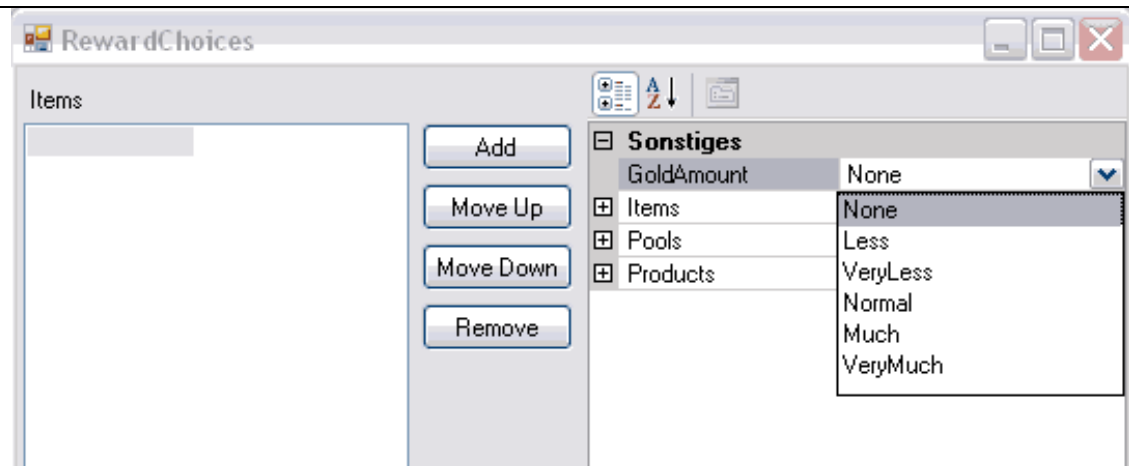
Info: Soll der Spieler nicht zwischen Belohnungen wählen können, darf nur eine *RewardChoice* angelegt werden. Aus Interface-technischen Gründen dürfen insgesamt höchstens zwei *RewardChoices* zur Auswahl stehen.

c)

Konkrete Belohnung

Rechts aus den verfügbaren Belohnungen auswählen und einstellen.

c) I

**GoldAmount**

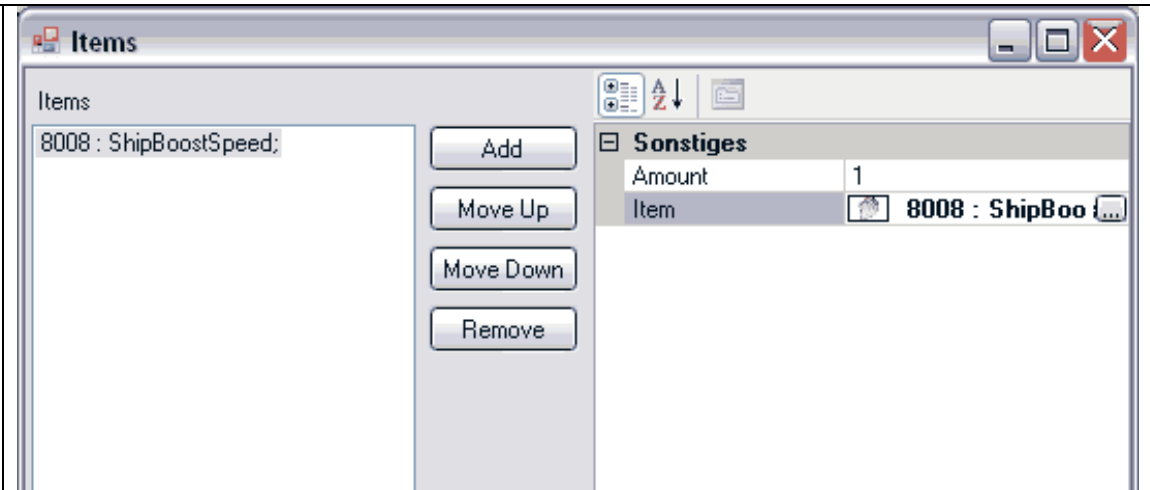
GoldAmount per Linksklick anwählen.

Dann in der Dropdown-Auswahlliste den gewünschten Mengenwert einstellen.

Die tatsächliche Goldmenge ist als Intervall pro Zivilisationsstufe angelegt und kann im Reiter *Properties* -> *Balancing* -> *RewardMoneyAmounts* eingesehen und angepasst werden.

Info: Die tatsächliche Goldmenge ist als Intervall pro Zivilisationsstufe angelegt und kann im Reiter *Properties* -> *Balancing* -> *RewardMoneyAmounts* eingesehen und angepasst werden. Eine konkrete Summe an Goldmünzen kann über das Attribut *RewardMoney* im Property *Quest* eingestellt werden.

c) II

**Items**

Items per Linksklick anwählen.

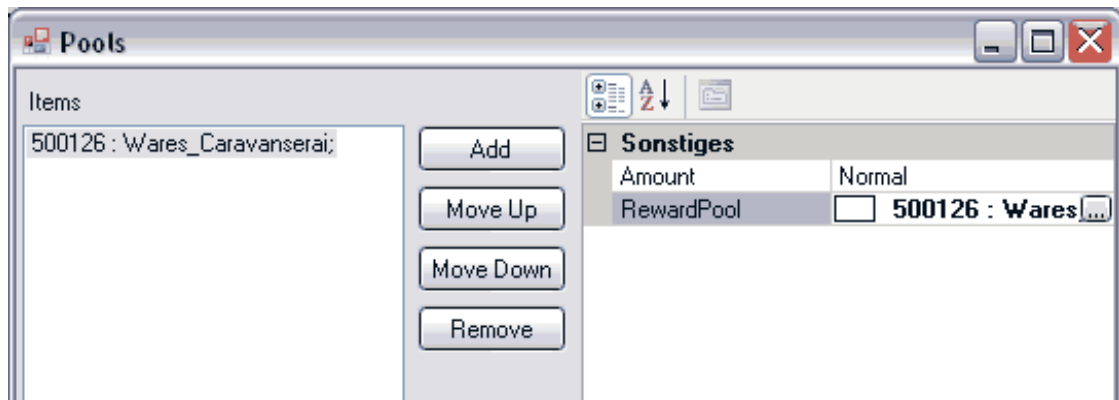
Dann über den Auswahl-Button das *Items*-Auswahl-Fenster öffnen.

Per *ADD-Button* einen Eintrag hinzufügen. Rechts Item anwählen und erneut Auswahl-Button betätigen.

Im sich öffnenden Auswahl-Fenster das gewünschte Item anwählen und per *OK-Button* bestätigen.

Im *Items*-Auswahl-Fenster oberhalb des Items die gewünschte Menge einstellen.

Info: Theoretisch können so beliebig viele Items hinzugefügt werden.

c)
III**Pools**

Pools per Linksklick anwählen.

Dann über den Auswahl-Button das *Pools*-Auswahl-Fenster öffnen.

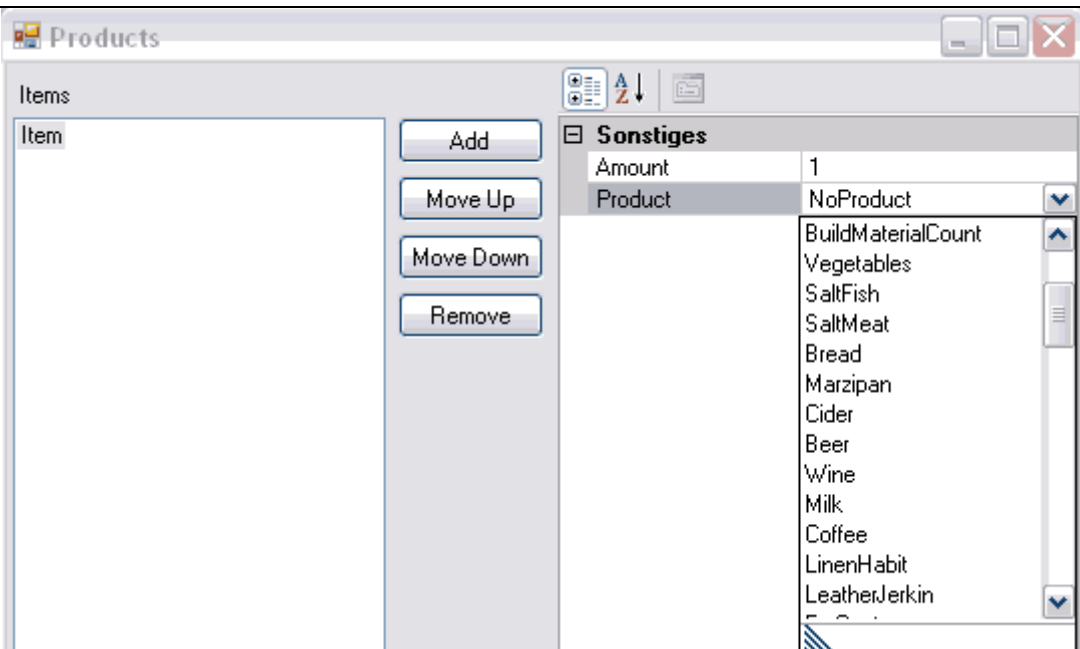
Per *ADD-Button* einen Eintrag hinzufügen.

Rechts *RewardPool* anwählen und erneut Auswahl-Button betätigen.

Im sich öffnenden Auswahl-Fenster den gewünschten *RewardPool* anwählen und per *OK-Button* bestätigen.

Im *Pools*-Auswahl-Fenster oberhalb des *RewardPools* per Dropdown-Auswahlliste die gewünschten Mengenwerte einstellen.

Info: Mengenwerte modulieren die im entsprechenden Pool eingestellte tatsächliche Menge um einen bestimmten Wert. Mengenwerte sind als Prozentsätze angelegt und können im Reiter *Properties->Balancing->RewardMoneyAmounts* eingesehen und angepasst werden. Theoretisch können beliebig viele *Pools* hinzugefügt werden.

c)
IV

Products

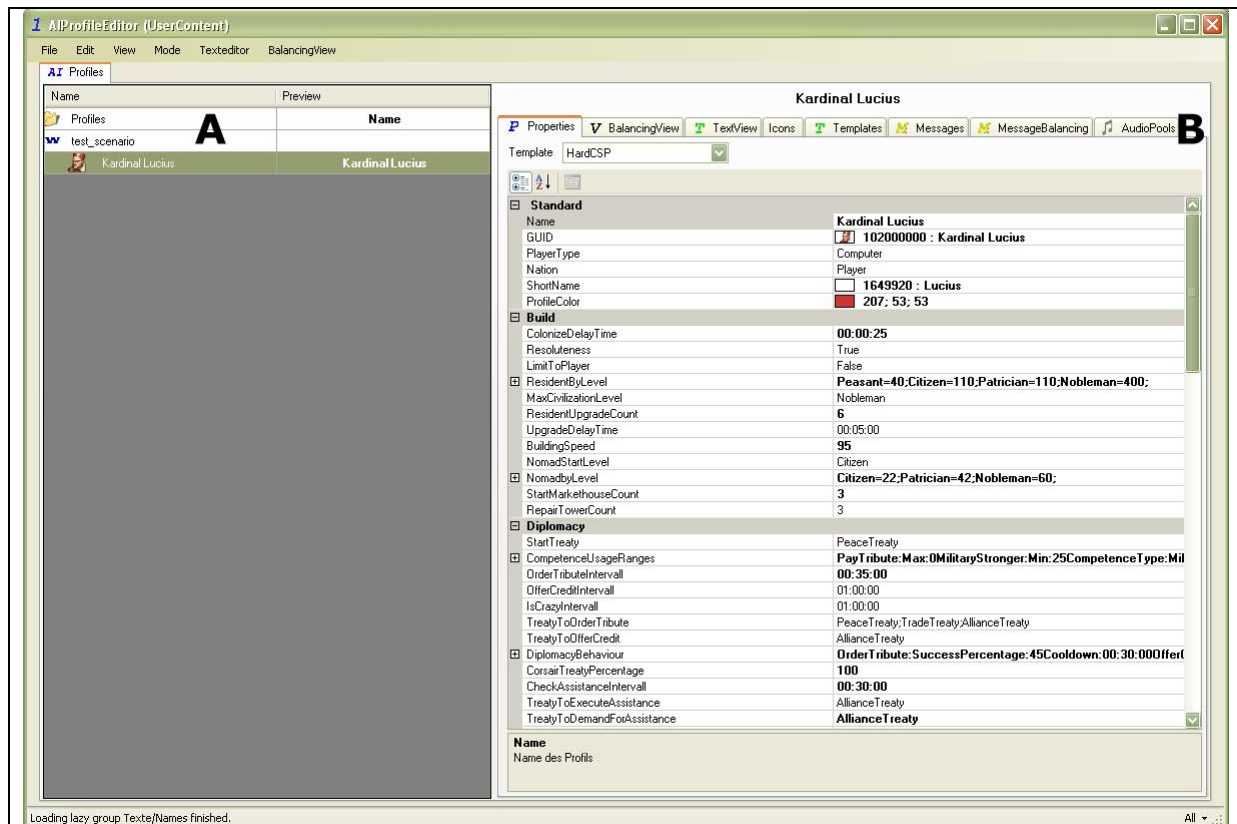
Products per Linksklick anwählen.
Dann über den Auswahl-Button das *Products*-Auswahl-Fenster öffnen.
Per *ADD-Button* einen Eintrag hinzufügen.
Rechts Product anwählen und in der Dropdown-Auswahlliste das gewünschte Produkt einstellen.

Im *Products*-Auswahl-Fenster oberhalb des Produkts die gewünschte, absolute Menge einstellen.

Info: Theoretisch können beliebig viele Produkte (Waren) hinzugefügt werden.

AIProfileEditor

Aufbau



A

AssetTree

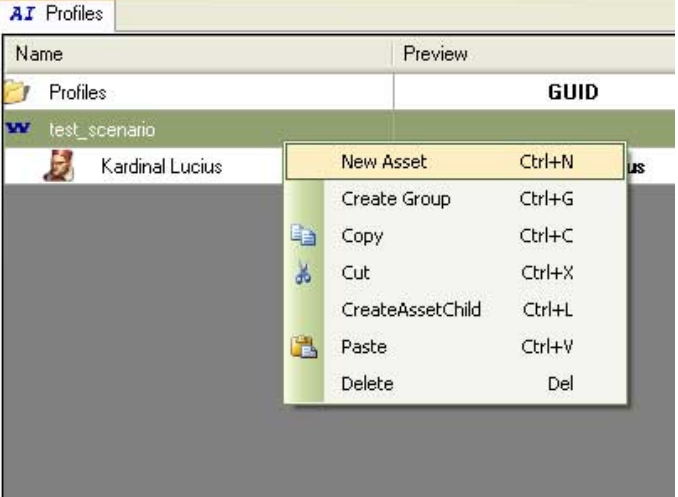
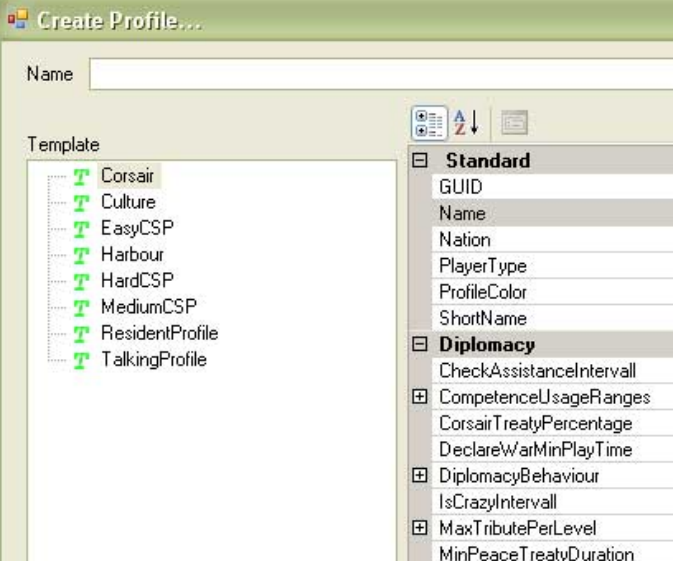
Im AssetTree des AIProfileEditors werden alle Profile aufgelistet.

B

Reiter des Balancing Bereichs

- **Properties:** Auflistung aller Properties (Eigenschaften) des selektierten Profils.
- **BalancingView:** Darstellung der Properties in einer speziellen, tabellarischen Ansicht. Multiselektion von Profilen möglich.
- **TextView:** Anzeige und Eingabemöglichkeit des Namens des selektierten Profils.
- **Icons:** Anzeige des dem Profil zugewiesenen Icons und zuweisbarer Icons der gerade gewählten Textur.
- **Templates:** Anzeige der verwendeten Templates für eine Auswahl an selektierten Profilen.
- **Messages:** Anzeige aller Trigger und entsprechender zugewiesener Meldungen und Sounds.
- **MessageBalancing:** Anzeige von Triggern und Meldungen der selektierten Profile untereinander.
- **AudioPools:** Auflistung aller Audiopools und zugehörigen Audiomeldungen des selektierten Profils mit der Möglichkeit Audiomeldungen anzuhören.

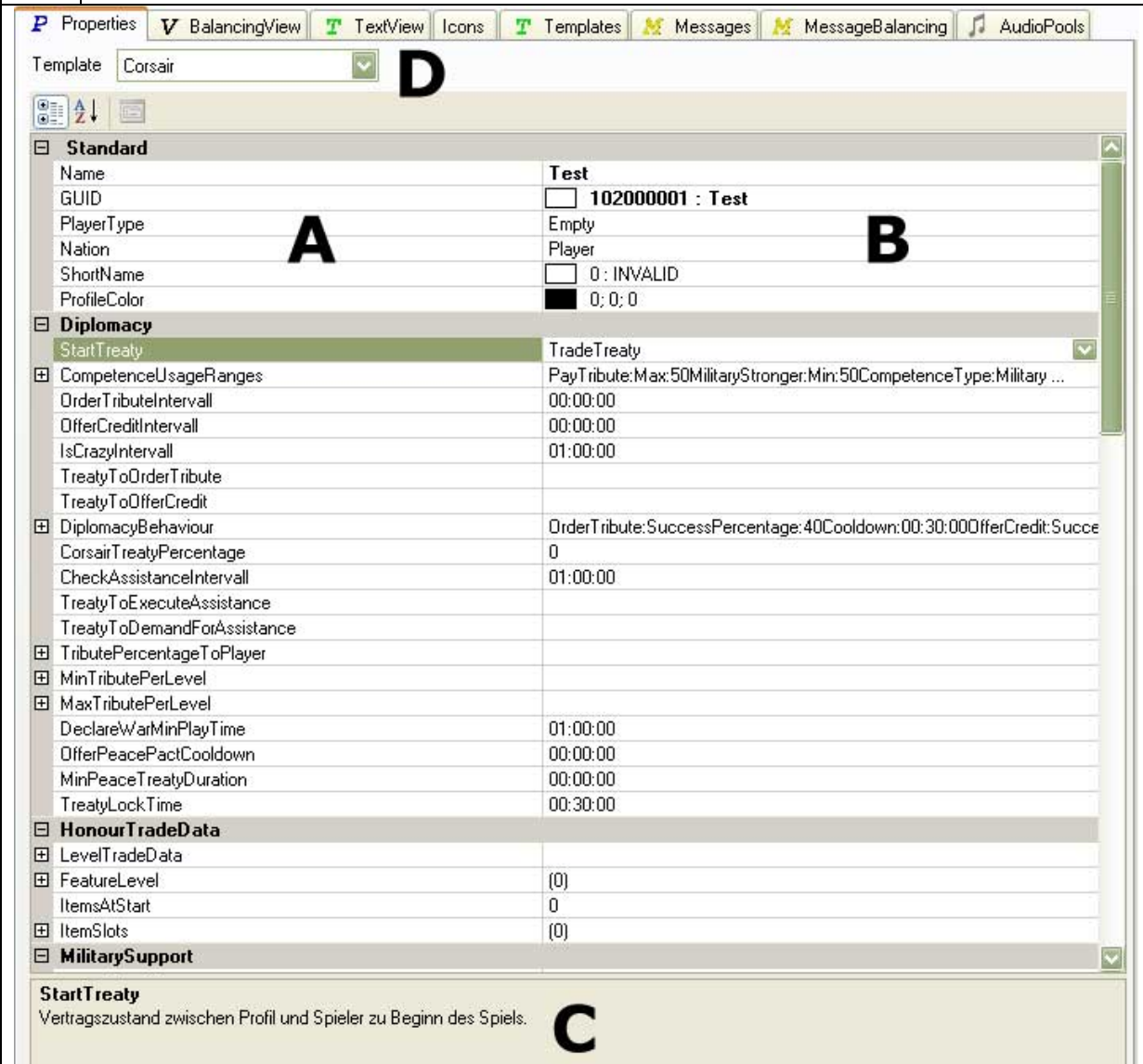
Profile anlegen

No.	Beschreibung	
1	<p><u>Profil anlegen</u></p> <p>Dazu im <i>AssetTree</i> einen Ordner oder ein bestehendes Profil anwählen, um das neue Profil im entsprechenden Ordner zu erstellen.</p> <p>Rechtsklick -> New Asset oder Strg+N</p> <p><i>CreateFeature</i> Fenster öffnet sich automatisch</p>	
2	<p><u>Template wählen</u></p> <p>Dazu links im <i>CreateProfile</i>-Fenster das gewünschte Profile-Template per Linksklick anwählen.</p> <p>Info: Für Profile existieren 3 verschiedenen Templates, welche sich durch die voreingestellten Werte in ihrer Schwierigkeit unterscheiden. Das Template Culture wird für Neutrale Inseln und Gebäude verwendet.</p>	
3	<p><u>Properties einstellen</u></p> <p>Gewünschte Einstellungen vornehmen. Z.B. Name des Assets eintragen. Dazu Eingabezeile oben im Fenster verwenden oder Eingabezeile des entsprechenden Properties.</p> <p>Info: Beim Anlegen eines neuen Profils (bzw. Assets generell) muss mindestens ein Name eingestellt werden. Alle anderen Einstellungen können auch nach dem Anlegen durch Editieren des Profils vorgenommen werden.</p>	
4	<p><u>Anlegen bestätigen</u></p> <p>Dazu im <i>CreateProfile</i>-Fenster den OK-Button per Linksklick bestätigen.</p> <p>Info: Das neu erstellte Asset wird automatisch im <i>Asset Tree</i> selektiert.</p>	

5	<u>Weiter Einstellungen vornehmen</u> Siehe „Profile bearbeiten“
---	--

Profile bearbeiten

No.	Beschreibung
1	<u>Profil anwählen</u> Dazu entsprechendes Profil im <i>AssetTree</i> per Linksklick anwählen. Gegebenenfalls den Reiter <i>Properties</i> per Linksklick anwählen.
2	<u>Einstellungen vornehmen</u> Dazu im <i>Property-Grid</i> des Reiters <i>Properties</i> die gewünschten Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows the 'Properties' window for a 'Corsair' profile. The window has a tabbed interface with the following tabs: Properties, BalancingView, TextView, Icons, Templates, Messages, MessageBalancing, and AudioPools. The 'Properties' tab is active, displaying a list of properties for the 'Corsair' template. The properties are organized into several groups: Standard, Diplomacy, HonourTradeData, and MilitarySupport. The 'Standard' group includes properties like Name, GUID, PlayerType, Nation, ShortName, and ProfileColor. The 'Diplomacy' group includes StartTreaty, CompetenceUsageRanges, OrderTributeIntervall, OfferCreditIntervall, IsCrazyIntervall, TreatyToOrderTribute, TreatyToOfferCredit, DiplomacyBehaviour, CorsairTreatyPercentage, CheckAssistanceIntervall, TreatyToExecuteAssistance, TreatyToDemandForAssistance, TributePercentageToPlayer, MinTributePerLevel, and MaxTributePerLevel. The 'HonourTradeData' group includes LevelTradeData, FeatureLevel, ItemsAtStart, and ItemSlots. The 'MilitarySupport' group is currently empty. The 'StartTreaty' property is highlighted, and its value is 'Vertragszustand zwischen Profil und Spieler zu Beginn des Spiels.'

A: Auf der linken Seite des *Property-Grids* finden sich alle Attribute des selektierten Profils, die verändert werden können.

B: Auf der rechten Seite des *Property-Grids* können für alle aufgeführten Attribute Werte eingestellt werden.

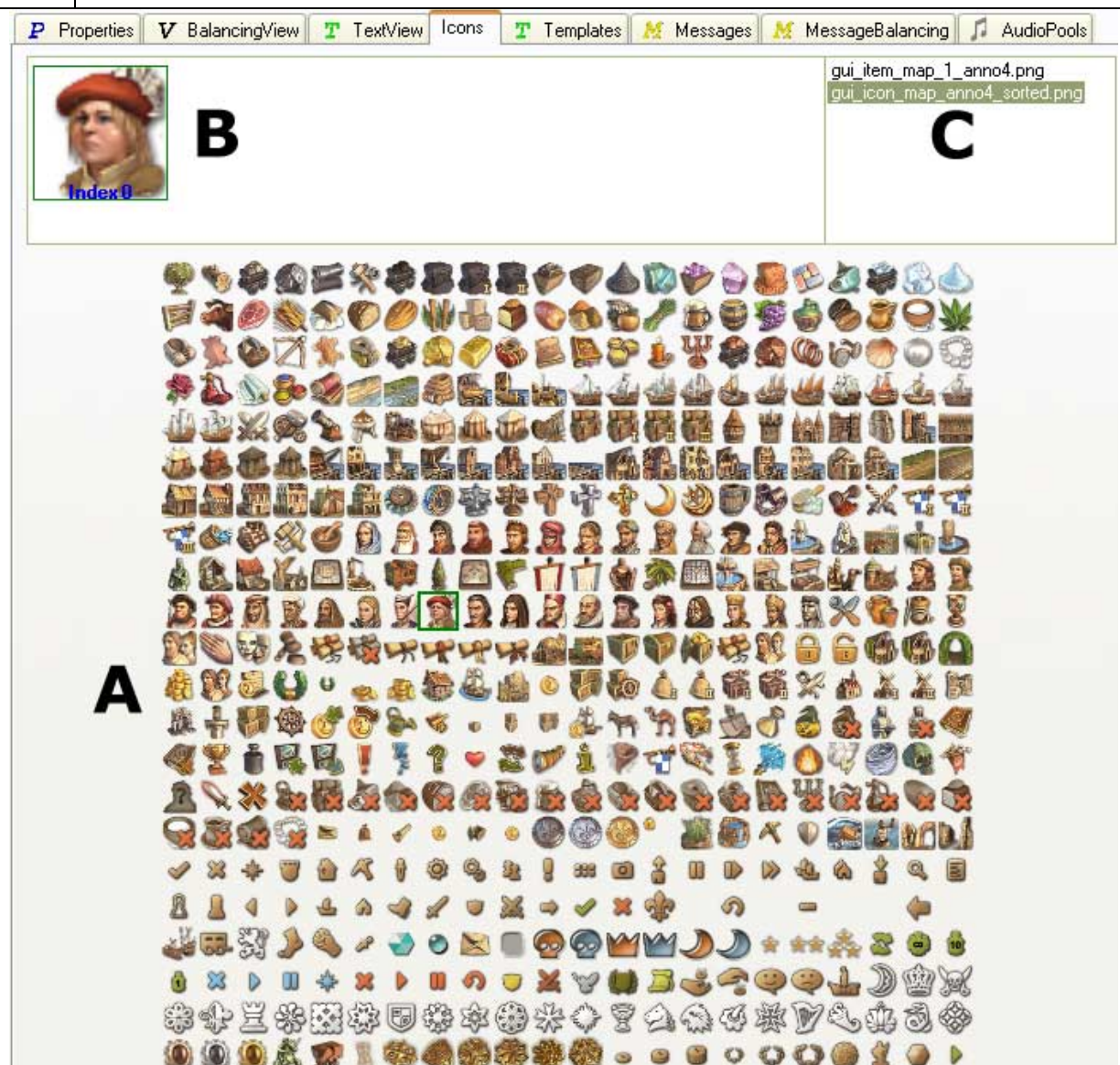
C: Für ein selektiertes Attribut wird im unteren Bereich des *Property-Grids* eine Beschreibung angezeigt.

D: Oberhalb des *Property-Grids* wird das für das Item verwendete Template angezeigt. Das Template kann auch nachträglich verändert werden, indem ein anderes Template aus dem Drop-Down-Menü gewählt wird.

3 Icon zuweisen

Dazu auf den Reiter *Icon* wechseln und gewünschtes Icon per Linksklick auswählen.

Info: Das entsprechende Icon wird für das Item im Spiel verwendet.
Zur Auswahl eines Icons kann links oben im Reiter *Icons* zwischen verschiedenen Texturpatches per Linksklick umgeschaltet werden.



A: Auswahl an Icons auf dem Texturpatch. Per Linksklick kann ein Icon gewählt werden.

B: Anzeige des aktuell zugewiesenen Icons..

C: Auswahl an Texturpatches. Per Linksklick kann ein Texturpatch gewählt werden.

Profile kopieren

Kopieren von Profilen: Das Kopieren von Profilen bzw. von Assets generell bietet sich an, wenn ein Asset mit ähnlichen Einstellungen, wie das Kопierte, erstellt werden soll.

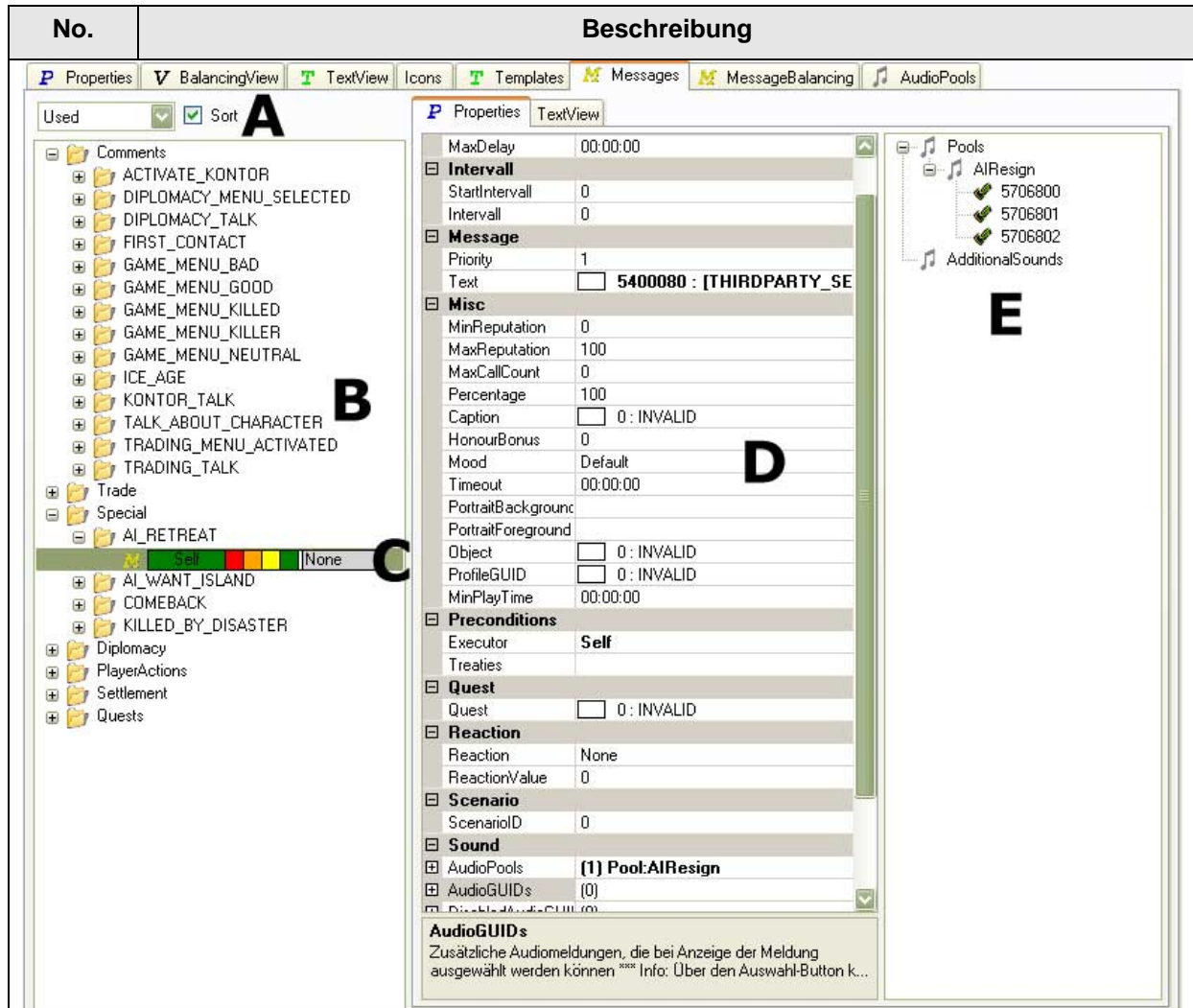
No.	Beschreibung
1	<p><u>Profil anwählen</u></p> <p>Dazu entsprechendes Profil im <i>AssetTree</i> per Linksklick anwählen.</p>
2	<p><u>Profil kopieren</u></p> <p>Rechtsklick -> Copy oder Strg+C</p>
3	<p><u>Profil einfügen</u></p> <p>Dazu im <i>AssetTree</i> einen Ordner oder ein bestehendes Profil anwählen, um das neue Profil im entsprechenden Ordner zu erstellen.</p> <p>Rechtsklick -> Paste oder Strg+V</p> <p>Info: Beim Kopieren werden alle Einstellungen außer auf die Kopie übertragen.</p>

Profile verschieben: Analog zum Kopieren kann ein Quest auch über den Befehl *Cut* ausgeschnitten und an anderer Stelle im *Asset Tree* eingefügt werden. Alternativ kann ein angewähltes Profil per Drag&Drop mit gedrückter Maustaste an eine gewünschte Position gezogen werden. Eine neue GUID muss dann nicht vergeben werden.

Profile löschen: Angewählte Profile können per *Rechtsklick -> Delete* gelöscht werden.

Meldungen Ansicht

Ansicht: Die Ansicht wird über den Unterreiter *Meldungen* aufgerufen. Die Ansicht zeigt die Trigger, also Ereignisse im Spiel die Reaktionen des Profils auslösen und die dazugehörigen Text- und Audiomeldungen.



A Filter

Über den Filter lassen sich bestimmte Trigger gezielt herausfiltern. Momentan werden folgende Filter verwendet:

Used: Trigger, die für das gewählte Profil verwendet werden, also eine Meldung besitzen.

Reactions: Trigger, deren Meldungen eine Reaktion (Rufveränderung) nach sich ziehen.

Quests: Trigger von Quests

B Liste Trigger

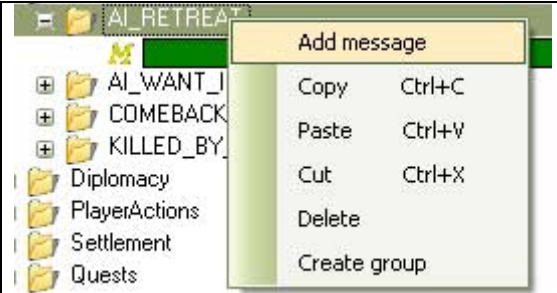
Trigger des Profils werden mit den entsprechenden Meldungen in Kategorien (z.B. Trade) sortiert in einem TreeView angezeigt.

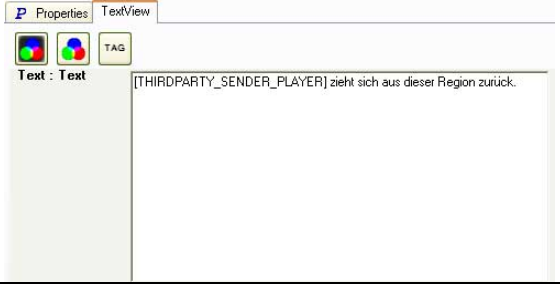
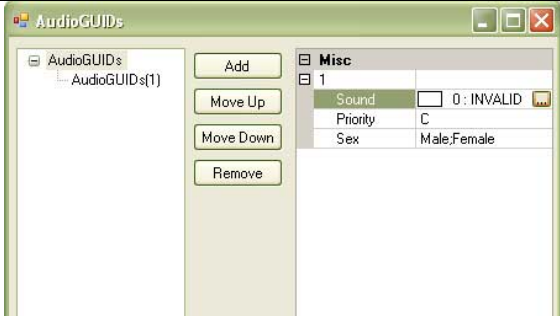
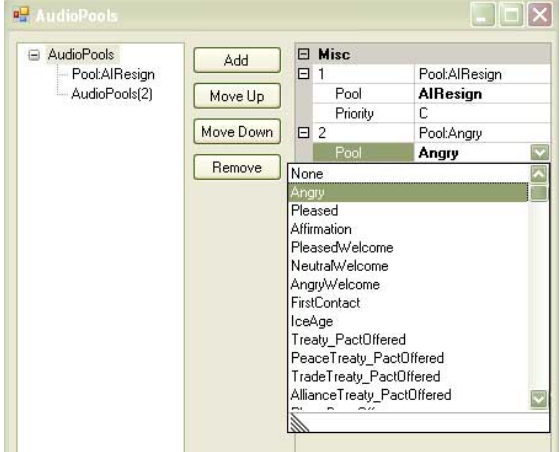
Trigger werden bei einem bestimmten Ereignis im Spiel ausgelöst.

(Hier: AI_RETREAT = Die KI zieht sich zurück)

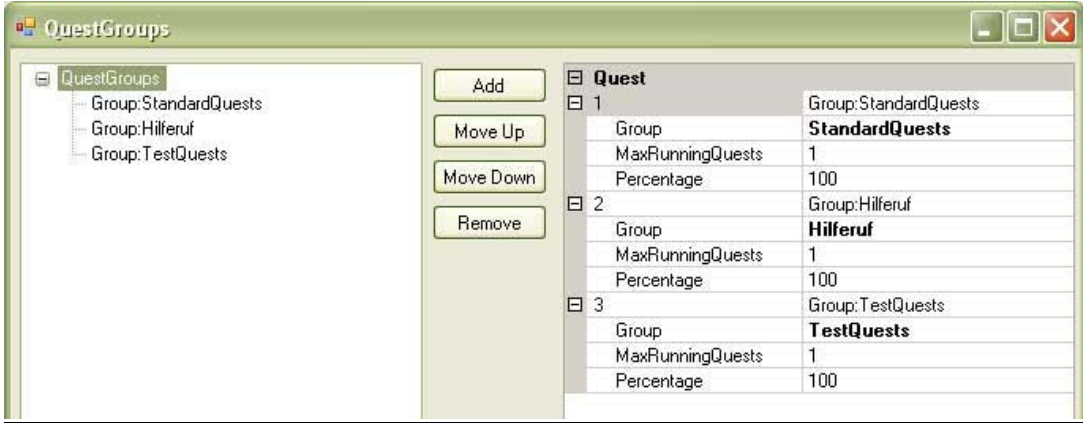
C	<p><u>Meldungen</u></p> <p>Innerhalb eines Triggers befinden sich die eigentlichen Meldungen, die beim Auslösen des Triggers ausgegeben werden. Je nach Trigger gibt es verschiedenen Meldungen, die sich durch ihre Bedingungen und Einstellungen unterscheiden.</p>
D	<p><u>Properties</u></p> <p>Einstellungen der aktuell selektierten Meldung. Im unteren Bereich wird das selektierte Attribut der Meldung beschrieben.</p>
E	<p><u>Audiozuweisung</u></p> <p>Audiomeldungen, die der aktuell selektierten Meldung zugeordnet sind und abgespielt werden können.</p> <p>Info: Per Klick kann ein Audio abgespielt werden. Doppelklick auf ein Audio sperrt dieses für die entsprechende Meldung.</p>

Meldungen anlegen

No.	Beschreibung	
1	<p><u>Profil auswählen</u></p> <p>Im <i>AssetTree</i> ein bestehendes Profil anwählen. Unterreiter <i>Meldungen</i> per Linksklick anwählen.</p>	
2	<p><u>Meldung anlegen</u></p> <p>Dazu im <i>TreeView</i> einen Trigger oder eine bestehende Meldung anwählen, um die neue Meldung für den entsprechenden Trigger zu erstellen.</p> <p>Rechtsklick -> AddMessage</p> <p>Neue Meldung wird erstellt und automatisch selektiert</p>	
3	<p><u>Einstellungen vornehmen</u></p> <p>In den Properties der angelegten Meldung die gewünschten Einstellungen vornehmen.</p>	
4	<p><u>Properties</u></p> <p>Einstellungen der aktuell selektierten Meldung. Im unteren Bereich wird das selektierte Attribut der Meldung beschrieben.</p>	

a)	<p><u>Meldungstext anlegen</u></p> <p>Auf den Unterreiter <i>TextView</i> wechseln und in das Feld <i>Text</i> den gewünschten Text eintragen.</p>	
b)	<p><u>Audiomeldung zuweisen</u></p> <p>Einer Meldung können über <i>Audipools</i> eine ganze Auswahl an Audiomeldungen oder über <i>AudioGUIDs</i> einzelne Audiomeldungen zugewiesen werden.</p> <p>Dazu im entsprechenden Attribut auf den <i>Hinzufügen-Button</i> klicken.</p> <p>Im sich öffnenden Fenster über den <i>Add-Button</i> einen neuen Eintrag erzeugen.</p> <p>a) Im hinzugefügten Eintrag auf den <i>Hinzufügen-Button</i> des Attributs <i>Sound</i> klicken.</p> <p>Im sich öffnenden Fenster das gewünschte Audiofile auswählen. Texte -> CPP -> ...</p> <p>b) Beim Hinzufügen von Audiopools aus der Dropdown-Liste des Attributs <i>Pool</i> auswählen.</p>	<p>Audio zuweisen</p>  <p>Audiopool zuweisen</p> 

Questgruppen zuweisen (AIProfileEditor)

No.	Beschreibung
1	 <p>Questgruppe einstellen</p> <p>Dazu Reiter <i>Properties</i> per Linksklick anwählen. Im Property <i>Quests</i> das Attribut <i>QuestGroups</i> anwählen und über den Auswahl-Button das <i>QuestGroups</i> -Fenster aufrufen.</p> <p>Im <i>QuestGroups</i> -Fenster einen Eintrag per ADD-Button hinzufügen und in Dropdown-Liste des Attributs <i>Group</i> aus den angelegten Questgruppen wählen. Eingabe bestätigen.</p>
2	<p>Questgruppe Einstellungen</p> <p>Nach Bedarf Einstellungen an den Attributen der Questgruppe vornehmen</p> <p>MaxRunningQuests: Anzahl an Quests, die maximal aus der Questgruppe gleichzeitig ausgeschrieben werden dürfen.</p> <p>Percentage: Wahrscheinlichkeit, mit der eine Quest aus der Questgruppe ausgeschrieben wird.</p>

Questpool Einstellungen (AIProfileEditor)

Questpools: Ein Questpool setzt sich dabei aus den zugewiesenen Questgruppen, mit den enthaltenen Quests zusammen. In einem Questpool eines Profils befindet sich also die Menge aller Quests, die ein Profil ausschreiben kann.

Questpools können durch verschiedene Einstellungsmöglichkeiten in Art und Weise, wie sie Quests ausschreiben, unterschiedlich konfiguriert werden.

Property	Beschreibung
StartTimeMin	Minimale Startzeit des Questpools. Nach Ablauf der Startzeit wird zum ersten Mal nach einem Auftrag zum Ausschreiben gesucht. Startzeit läuft an, wenn erster menschlicher Spieler Neutrale Insel oder CSP entdeckt hat bzw. Neutrales Gebäude zum ersten Mal in den Einflussbereich gebracht hat.
StartTimeMax	Maximale Startzeit nach Spielbeginn des Questpools
MaxRunningQuest	Maximale Anzahl an Quests, die gleichzeitig aus dem Questpool ausgeschrieben sein dürfen.
CheckIntervallMin	Minimale Zeitdauer, nach welcher ein Auftrag im Questpool gesucht wird
CheckIntervallMax	Maximale Zeitdauer, nach welcher ein Auftrag im Questpool gesucht wird
CheckIntervallOffset	Zivilisationsstufenabhängige Anpassung des CheckIntervalls (Addieren oder Subtrahieren)
PoolOffsetTime	Zeit, die auf das CheckIntervall anderer Pools addiert wird, wenn ein Auftrag aus dem Questpool ausgeschrieben wurde.
Balancing -> MaxRunningQuestPools	Global gültige Maximalanzahl an parallel laufenden Pools in einem Spiel
CheckMaxRunningPools	Einstellung pro Profil, ob die globale Limitierung für den entsprechenden Questpool wirksam ist.

Verkauf der Hafeninseln einstellen

Neutrale Profile (Hafeninseln und auch Neutrale Gebäude) können bestimmte Waren und Items zum Verkauf anbieten. Was und wie es verkauft wird, kann im AIProfileEditor konfiguriert werden.

No.	Beschreibung	
1	<p><u>Profil auswählen</u></p> <p>Im <i>AssetTree</i> das gewünschte neutrale Profil anwählen. Gegebenenfalls den Reiter <i>Properties</i> per Linksklick anwählen.</p>	
2	<p><u>Waren einstellen</u></p> <p>Den Eintrag <i>LevelTradeData</i> unter <i>HonourTradeData</i> aufklappen.</p> <p>Die gewünschte Zivilisationstufe, auf welcher die Ware angeboten werden soll, aufklappen und per Linksklick auf den Button im Feld <i>Products</i> das Zuweisungsfenster öffnen.</p> <p>Info: Im Interface des Kontormenüs werden nur Waren und Items auf den Reitern für Bauern bis Adelige angezeigt. Es werden auch immer nur 3 Waren bzw. Items gleichzeitig angezeigt.</p>	
a	<p><u>Waren einstellen</u></p> <p>Im Zuweisungsfenster über den Add-Button einen neuen Eintrag hinzufügen und auf der rechten Seite die gewünschten Einstellungen treffen und anschließend per OK-Button bestätigen.</p>	

[-] HonourTradeData	
[-] LevelTradeData	
[-] Outlaw	Peasant:Products:[2
[-] Beggar_on_street	
[-] Beggar_in_hospice	
[-] Ruin_of_ambassador	
[-] Nomad	
[-] Ambassador	
[-] Ruin_of_peasant	
[-] Peasant	Products:[2] Product
[-] Products	(2) Product:Tools...
ItemProductionTimeMin	00:03:00
ItemProductionTimeMax	00:07:00
ProductAchievement	<input type="checkbox"/> 0 : INVALID
ItemAchievement	<input type="checkbox"/> 0 : INVALID
[-] Citizen	Products:[3] Product
[-] Patrician	Products:[3] Product
[-] Nobleman	Products:[3] Product

Products

Product:ToolsProc

Add

Move Up

Move Down

Remove

Misc

Product

Tools

ProductionTimeMin 00:00:55

ProductionTimeMax 00:01:40

SellProduct True

ProductCount 20

ProductsProduced 1

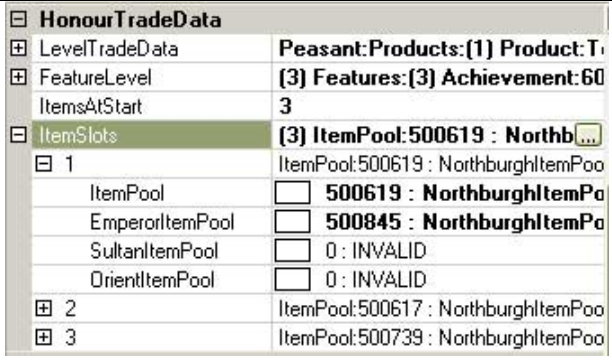
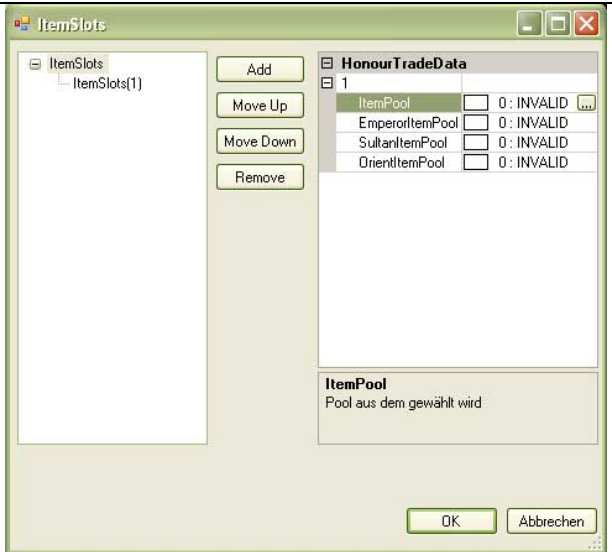
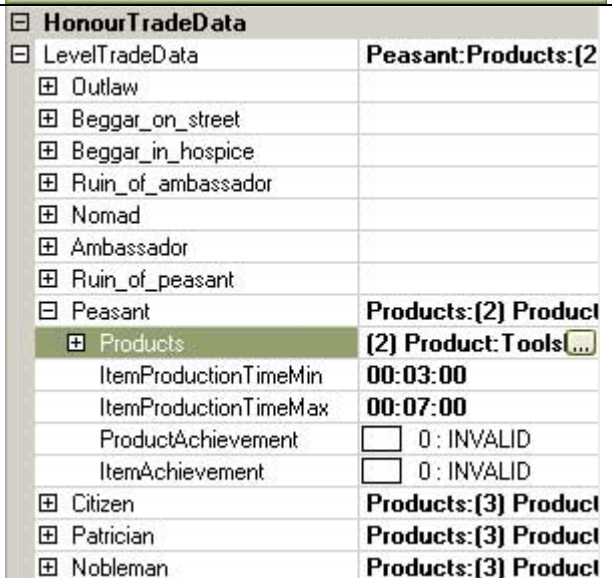
ProductCountAtStart 20

Product

Zum Verkauf angebotene Ware

OK

Abbrechen

3	<p><u>Items einstellen</u></p> <p>Im Eintrag <i>ItemSlots</i> unter <i>HonourTradeData</i> per Linksklick auf den entsprechenden Button einen neuen Itemslot hinzufügen. Gegebenenfalls kann auch ein schon bestehender Itemslot bearbeitet werden.</p> <p>Info: Items werden in Pools zum Verkauf eingestellt. Aus den eingestellten wird pro Zivilisationsstufe ein Item zum Verkauf ausgewürfelt.</p>	
a	<p><u>Itempool einstellen</u></p> <p>Im Zuweisungsfenster über den Add-Button einen neuen Itemslot hinzufügen und auf der rechten Seite den gewünschten Itempool zuweisen und anschließend per OK-Button bestätigen.</p>	
4	<p><u>Benötigte Errungenschaft einstellen</u></p> <p>Innerhalb eines jeden Zivilisationsstufeneintrags von <i>LevelTradeData</i> kann die für den Zugriff auf Waren oder Items die benötigte Errungenschaft eingestellt werden.</p> <p>Dazu in das Feld <i>ProductAchievement</i> bzw. <i>ItemAchievement</i> klicken und über das sich öffnende Fenster eine Errungenschaft zuweisen.</p>	

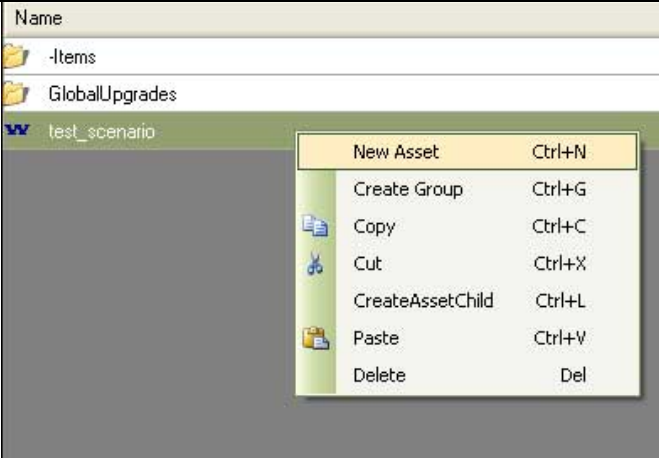
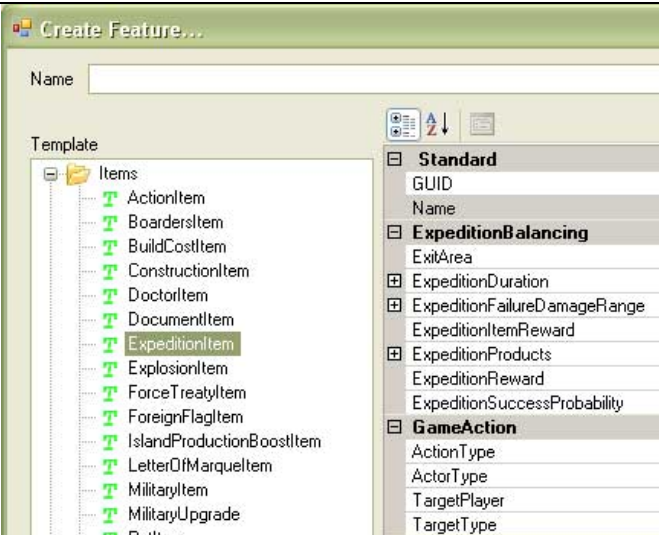
ItemEditor


Kurzbeschreibung

Der *ItemEditor* ist ein Modus in ToolOne, in welchem Items und Errungenschaften erstellt und bearbeitet werden. Der *ItemEditor* wird über **Mode -> ItemEditor** oder über den Shortcut **Strg+F4** aufgerufen.

Für Szenarien können Items und Errungenschaften entweder neu angelegt werden oder es können bestehende Items und Errungenschaften angepasst werden.

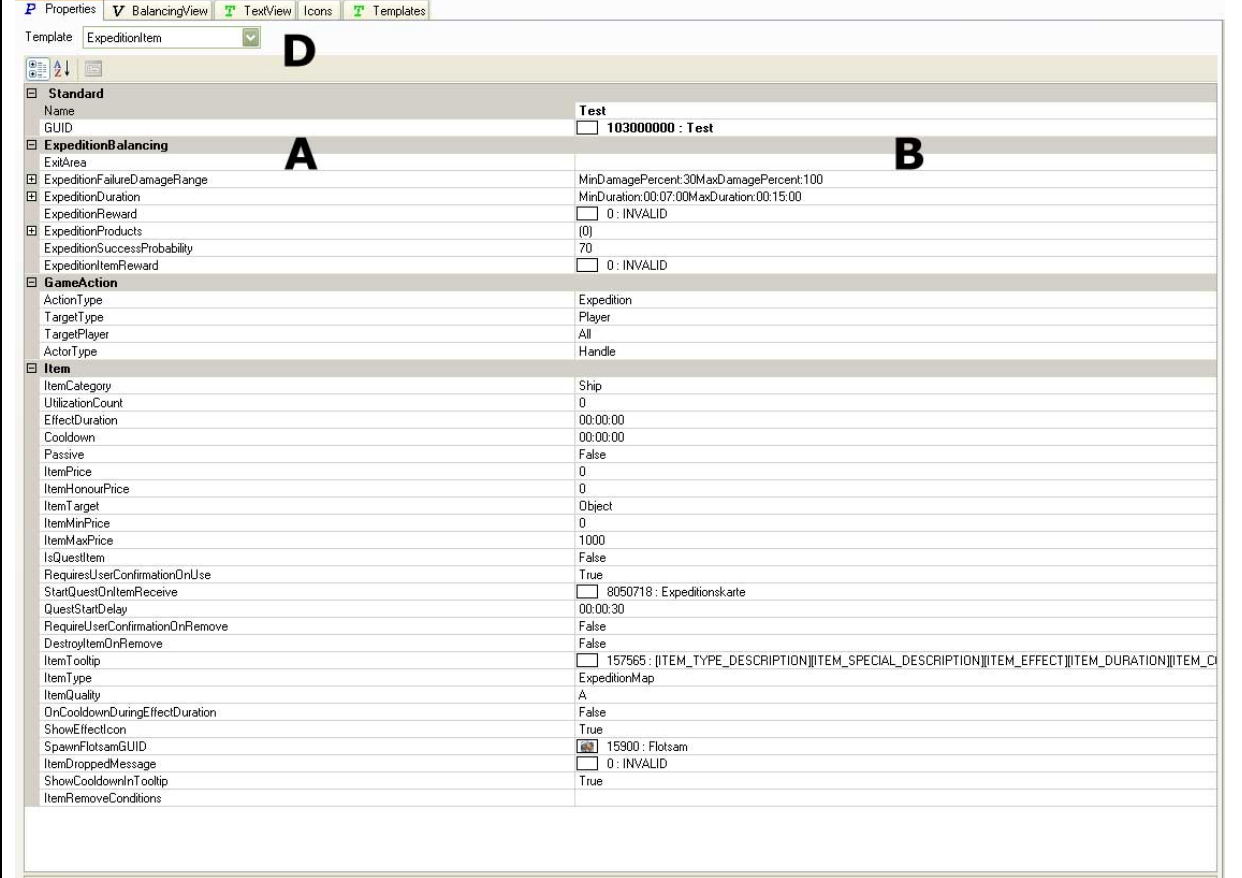
Items anlegen

No.	Beschreibung	
1	<p><u>Neues Item anlegen</u></p> <p>Dazu im AssetTree einen Ordner oder ein bestehendes Item anwählen, um das neue Item im entsprechenden Ordner zu erstellen.</p> <p>Rechtsklick -> New Asset oder Strg+N</p> <p>Das <i>Create Feature</i> Fenster öffnet sich automatisch.</p>	
2	<p><u>Template wählen</u></p> <p>Dazu links im <i>Create Feature</i>-Fenster das gewünschte Item-Template per Linksklick anwählen.</p>	
3	<p><u>Properties einstellen</u></p> <p>Nun werden die Eigenschaften „Properties“ des neu erstellten Items eingestellt.</p> <p>Info: Beim Anlegen eines neuen Items sollte der Name des Items eingetragen werden. Dem Namen wird automatisch eine GUID zugewiesen unter welcher das Item im Spiel geführt wird. Alle anderen Einstellungen können auch nach dem Anlegen durch Editieren des Items vorgenommen werden.</p>	

a)	<u>Name des Assets eintragen</u> Dazu Eingabezeile oben im Fenster verwenden und das Anlegen über den OK-Button per Linksklick bestätigen.	
4	<u>Weitere Einstellungen vornehmen</u> Siehe „Items bearbeiten“	

Items bearbeiten

No.	Beschreibung
1	<u>Item anwählen</u> Dazu entsprechendes Item im <i>Asset Tree</i> per Linksklick anwählen. Gegebenenfalls den Reiter <i>Properties</i> per Linksklick anwählen.
2	<u>Einstellungen vornehmen</u> Dazu im <i>Property-Grid</i> des Reiters <i>Properties</i> die gewünschten Einstellungen vornehmen.



D

A

B

C

A: Auf der linken Seite des *Property-Grids* finden sich alle Attribute des selektierten Items, die verändert werden können.

B: Auf der rechten Seite des *Property-Grids* können für alle aufgeführten Attribute Werte eingestellt werden.

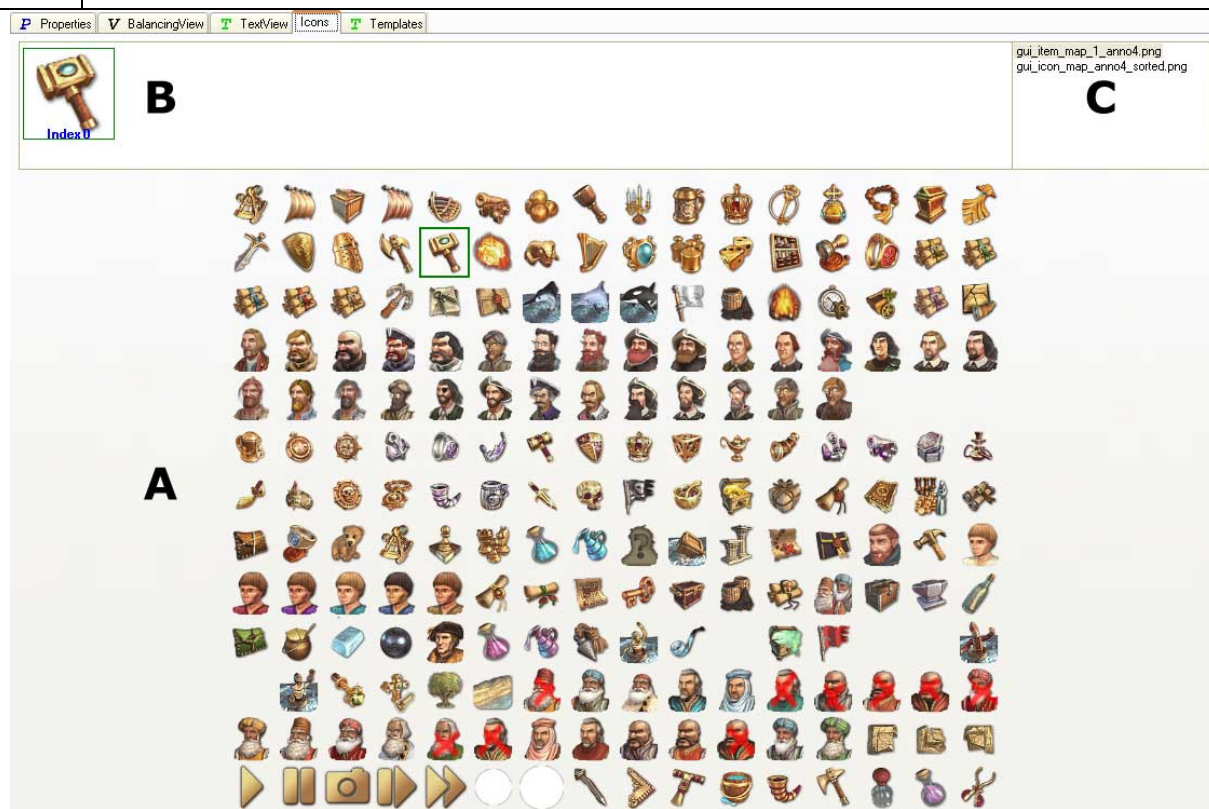
C: Für ein selektiertes Attribut wird im unteren Bereich des *Property-Grids* eine Beschreibung angezeigt.

D: Oberhalb des *Property-Grids* wird das für das Item verwendete Template angezeigt. Das Template kann auch nachträglich verändert werden, indem ein anderes Template aus dem Drop-Down-Menü gewählt wird.

3 Icon zuweisen

Dazu auf den Reiter *Icon* wechseln und gewünschtes Icon per Linksklick auswählen.

Info: Das entsprechende Icon wird für das Item im Spiel verwendet.
Zur Auswahl eines Icons kann links oben im Reiter *Icons* zwischen verschiedenen Texturpatches per Linksklick umgeschaltet werden.



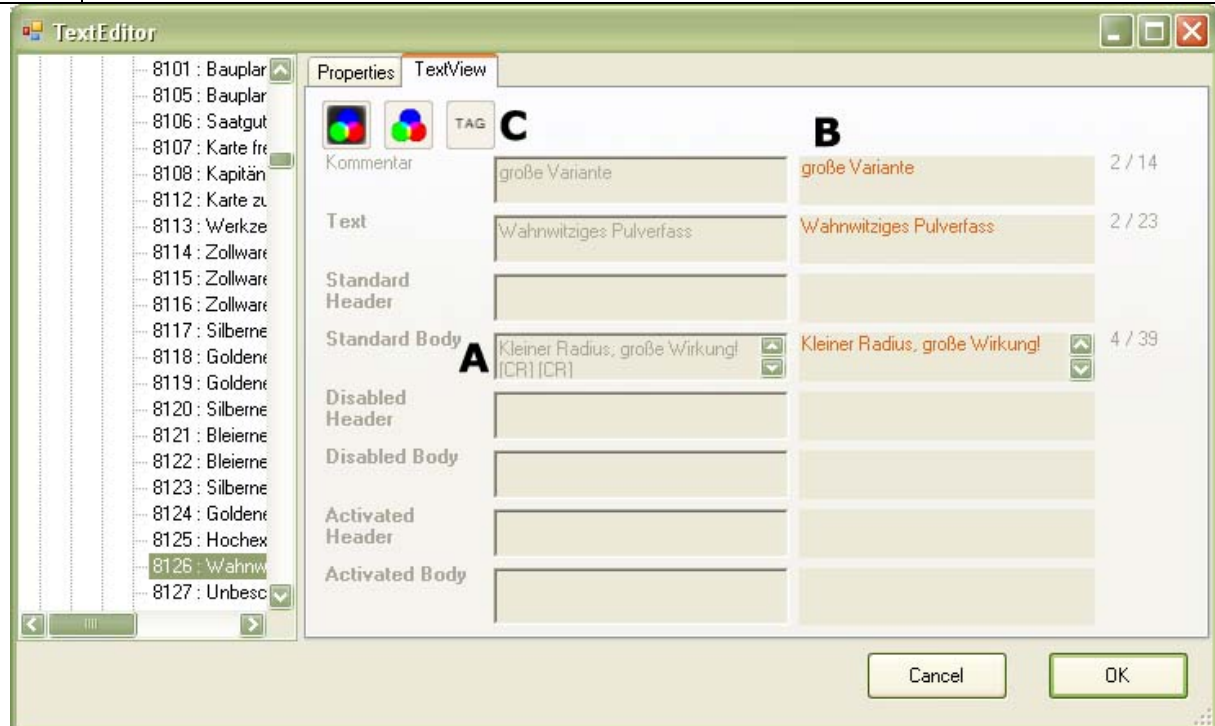
A: Auswahl an Icons auf dem Texturpatch. Per Linksklick kann ein Icon gewählt werden.

B: Anzeige des aktuell zugewiesenen Icons..

C: Auswahl an Texturpatches. Per Linksklick kann ein Texturpatch gewählt werden.

4 Beschreibungstext für Item (Flufftext) anlegen

Dazu auf den Reiter *Properties* wechseln und im Feld GUID auf den Hinzufügen-Button klicken. Im sich öffnenden **TextEditor** Fenster im Texteingabe-Feld **StandardBody** den gewünschten Text eintragen.



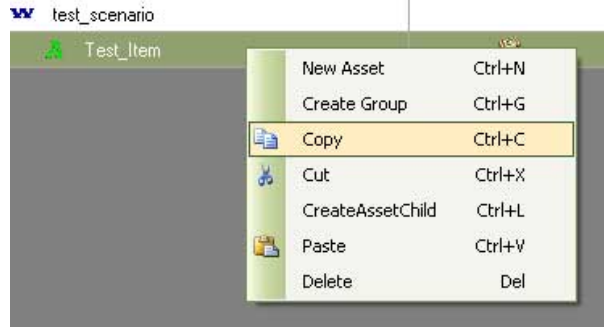
A: StandardBody Feld zum Eintragen des Item-Tooltips.

B: Preview der Formatierung des Textes.

C: Auswahl an verfügbaren Tags bzw. Formatierungsvorlagen für Texte.

Items kopieren

Kopieren von Items: Das Kopieren von Items bzw. von Assets generell bietet sich an, wenn ein Asset mit ähnlichen Einstellungen, wie das Kопierte, erstellt werden soll.

No.	Beschreibung
1	<p><u>Item anwählen</u></p> <p>Dazu entsprechende Item im <i>AssetTree</i> per Linksklick anwählen.</p>
2	<p><u>Item kopieren</u></p> <p>Rechtsklick -> Copy oder Strg+C</p> 
3	<p><u>Item einfügen</u></p> <p>Dazu im <i>AssetTree</i> einen Ordner oder ein bestehendes Item anwählen, um das neue Item im entsprechenden Ordner zu erstellen. Rechtsklick -> Paste oder Strg+V</p> <p>Info: Beim Kopieren werden alle Einstellungen außer der GUID kopiert und auf die Kopie übertragen. Stattdessen wird eine neue GUID vergeben.</p>

Items verschieben: Analog zum Kopieren kann ein Item auch über den Befehl *Cut* ausgeschnitten und an anderer Stelle im *Asset Tree* eingefügt werden. Alternativ kann ein angewähltes Item per Drag&Drop mit gedrückter mittlerer oder rechter Mausetaste an eine gewünschte Position gezogen werden.

Eine neue GUID muss dann nicht vergeben werden.

Items löschen: Angewählte Items können per *Rechtsklick -> Delete* gelöscht werden.

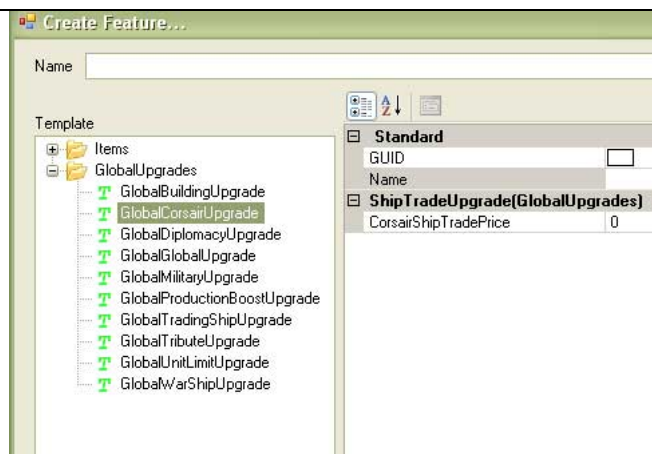
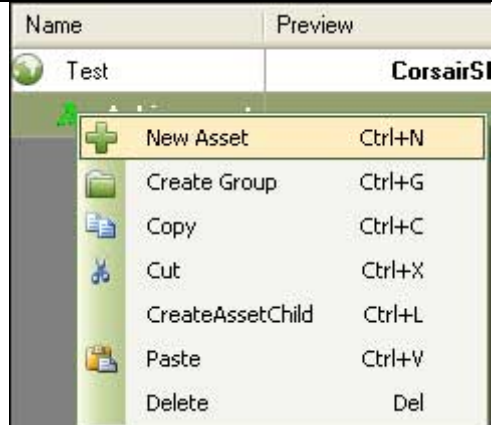
Errungenschaften


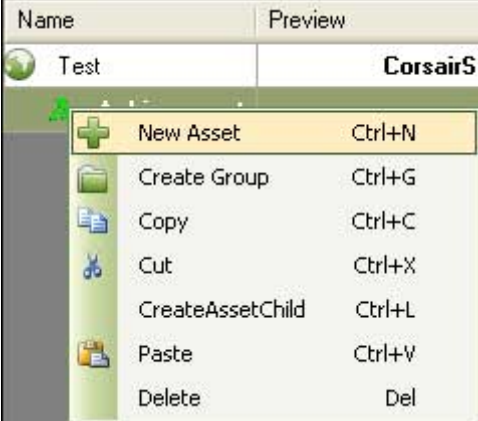
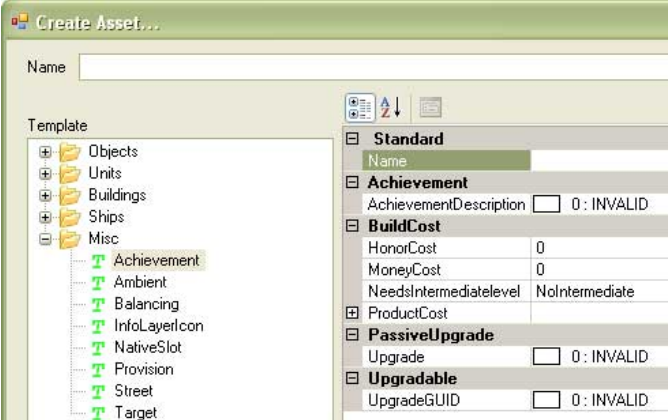
Errungenschaften (im Tool Global Upgrades genannt) bestehen aus einer konfigurierbaren Wirkungsweise und aus einem Beschreibungsteil. Beide Teile werden getrennt voneinander angelegt bzw. konfiguriert und anschließend miteinander verknüpft.

Verfügbar gemacht werden die Errungenschaften über Neutrale Inseln (Northburgh, Al Zahir und Korsaren) bei denen sie am Kontor angeboten werden.

Damit die entsprechenden Errungenschaften in entsprechender Reihenfolge erscheinen und mit den gewünschten Voraussetzungen angeboten werden, müssen im AIProfileEditor entsprechende Konfigurationen getroffen werden.

No.	Beschreibung	
1	<p><u>Wirkungsweise einer Errungenschaft anlegen</u></p> <p>Dazu in den Modus FeatureEditor wechseln. Im AssetTree einen Ordner oder eine bestehende Errungenschaft anwählen, um die neue Errungenschaft im entsprechenden Ordner zu erstellen.</p> <p>Rechtsklick -> New Asset oder Strg+N</p> <p>Das <i>Create Feature</i> Fenster öffnet sich automatisch.</p>	
2	<p><u>Template wählen</u></p> <p>Dazu links im <i>Create Feature</i>-Fenster das gewünschte Errungenschaften-Template per Linksklick anwählen.</p>	
3	<p><u>Properties einstellen</u></p> <p>Nun werden die Eigenschaften „Properties“ der neu erstellten Errungenschaft eingestellt.</p> <p>Info: Beim Anlegen einer neuen Errungenschaft sollte der Name der Errungenschaft eingetragen werden. Dem Namen wird automatisch eine GUID zugewiesen unter welcher die Errungenschaft im Spiel geführt wird. Alle anderen Einstellungen können auch nach dem Anlegen durch Editieren der Errungenschaft vorgenommen werden. Der hier angegebene Name erscheint nicht im Spiel</p>	



a)	<p><u>Name des Assets eintragen</u></p> <p>Dazu Eingabezeile oben im Fenster verwenden und das Anlegen über den OK-Button per Linksklick bestätigen.</p> <p>Info:</p>	
4	<p><u>Beschreibung einer Errungenschaft anlegen</u></p> <p>Dazu in den Modus AssetEditor wechseln. Im AssetTree einen Ordner oder eine bestehende Errungenschaft anwählen, um die neue Errungenschaft im entsprechenden Ordner zu erstellen.</p> <p>Rechtsklick -> New Asset oder Strg+N</p> <p>Das <i>Create Asset</i> Fenster öffnet sich automatisch.</p>	
5	<p><u>Template wählen</u></p> <p>Dazu links im <i>Create Asset</i>-Fenster unter Misc das Achievement-Template per Linksklick anwählen.</p>	
6	<p><u>Beschreibung anlegen</u></p> <p>Jetzt können Name, Beschreibungstext und Icon sowie Freischaltungsvoraussetzungen für die Errungenschaft eingestellt werden.</p> <p>Im Attribut PassiveUpgrade wird die Beschreibung der Errungenschaft mit der Wirkungsweise verknüpft.</p>	
7	<p><u>Errungenschaften zu Profilen zuweisen</u></p> <p>Dazu in den AIPProfileEditor wechseln und unter <i>HonourTradeData -> FeatureLevel</i> die gewünschten Errungenschaften einstellen.</p> <p>Info: Im Interface können nur drei Tiers mit jeweils drei unterschiedlichen Errungenschaften angezeigt werden.</p>	

Known Issues

US version „Dawn of Discovery“

Using ToolOne or WorldEditor² with the US version „Dawn of Discovery“ will automatically create the folders “Anno 1404\Scenarios” for this is the default path to save scenarios to.

However, to launch or upload user scenarios in „Dawn of Discovery“ scenarios have to be saved in the folder **C:\Documents and Settings\username\My Documents\Dawn of Discovery\Scenarios**

Uninstalling „Dawn of Discovery“ will not automatically remove the folders “Anno 1404\Scenarios”. The folders have to be removed manually.