



# WorldEditor² – Benutzeranleitung

## Definition

Der WorldEditor² ist eine Anwendung zum Bearbeiten und Erstellen von Weltkarten für Szenarien

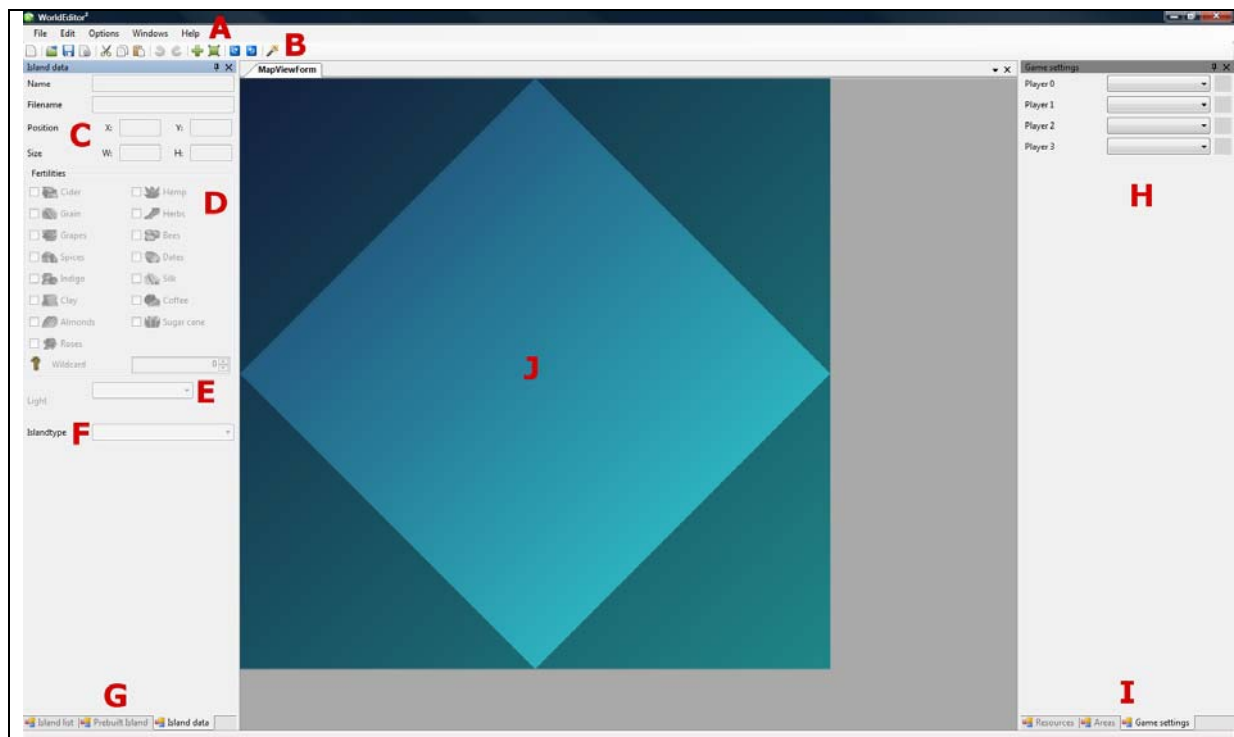
## Leistungsumfang

Mit dem WorldEditor² können Weltkarten für Szenarien erstellt werden. Bestehende Karten aus dem regulären Endlosspiel oder den Kampagne-Missionen können nicht verändert werden.

## Inhaltsverzeichnis

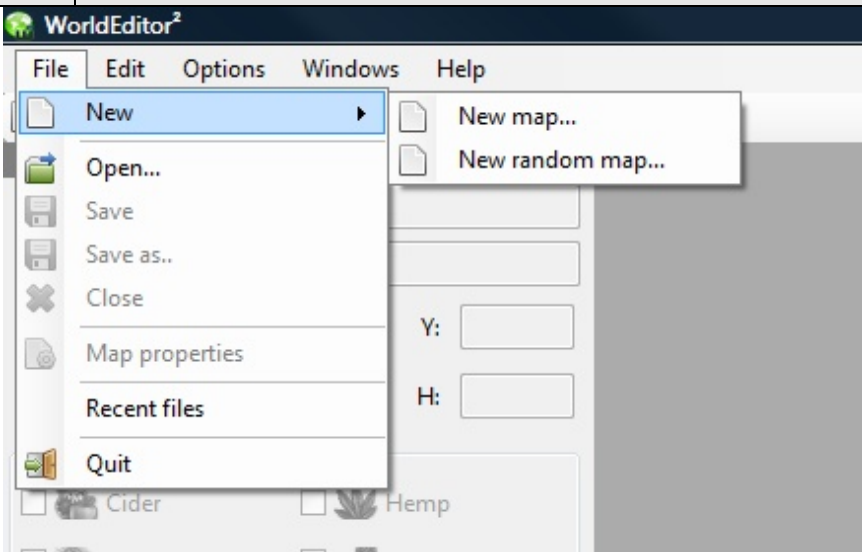
Definition .....	1
Leistungsumfang .....	1
Inhaltsverzeichnis .....	1
1.0. Aufbau WorldEditor² .....	2
1.1. Menü Leiste .....	3
1.2. Tool Leiste .....	8
1.3. Insel Daten .....	9
1.4. Fruchtbarkeiten .....	10
1.5. Lichteinstellungen .....	11
1.6. Insel Liste .....	11
1.7. Prebuilt Island .....	12
1.8. Game settings .....	13
1.9. Areas .....	14
1.10. Resources .....	14
1.11. Kartenansicht .....	15
2.0. Neue Szenario-Karte erstellen .....	16
2.1. Bestehende Karte laden und speichern .....	17
3.0. Neue Karte per Randommap erstellen .....	18
4.0. Kartenvorlage bearbeiten .....	20
5.0. Neue Karte erstellen .....	25
6.0. Prebuilt Islands - Hauptinsel .....	27
6.1. Prebuilt Islands – Ressourceninseln .....	29
Known Issues .....	31

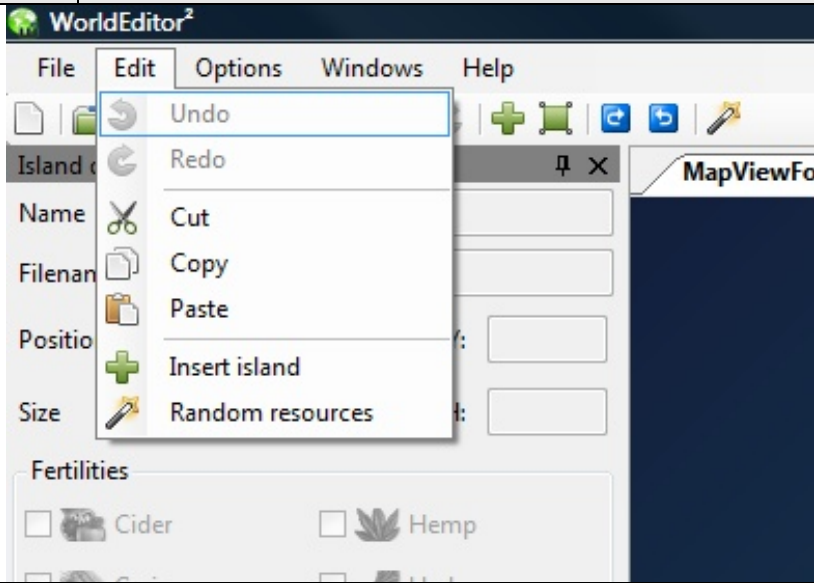
## 1.0. Aufbau WorldEditor²

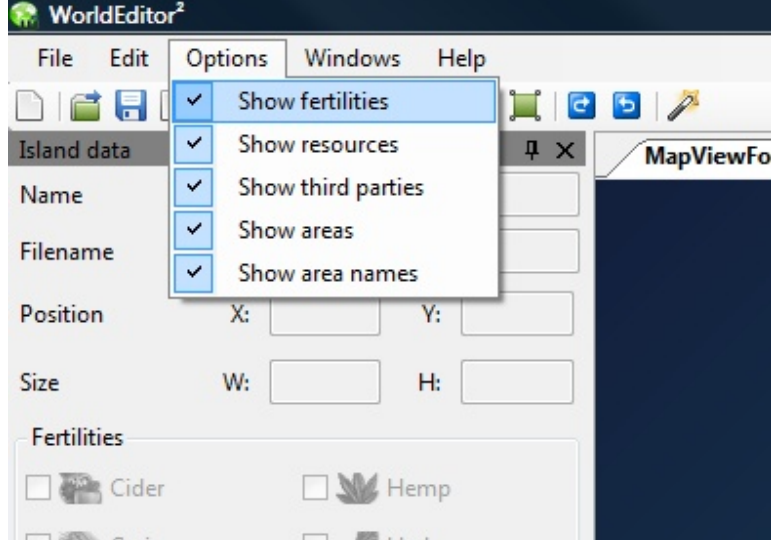


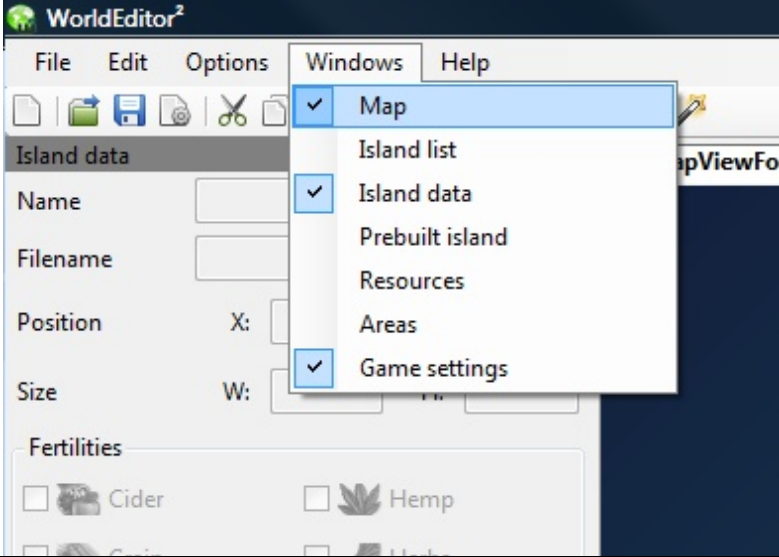
<b>A</b>	<b>Menü Leiste</b>
<b>B</b>	<b>Tool Leiste</b>
<b>C</b>	<b>Inseldaten</b>
<b>D</b>	<b>Fruchtbarkeiten</b>
<b>E</b>	<b>Lichteinstellungen</b>
<b>F</b>	<b>Inseltypeneinstellungen</b>
<b>G</b>	<b>Verschiedene Inseldaten</b>
<b>H</b>	<b>Spielereinstellungen</b>
<b>I</b>	<b>Gamesettings, Areas und Ressourcen</b>
<b>J</b>	<b>Kartenansicht</b>

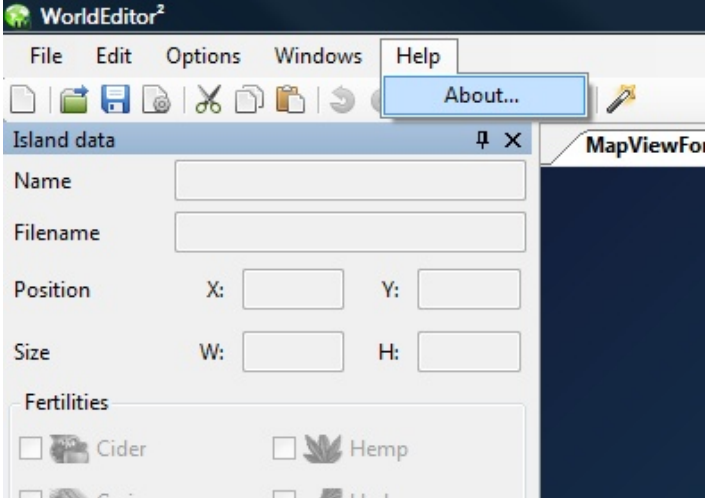
## 1.1. Menü Leiste

No.	Beschreibung
	
<b>File</b>	<p>Unter dem Menüpunkt <b>File</b> können neue Inselkarten erstellt, gespeichert und verändert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>New</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ <b>New map</b> Öffnet den Dialog zur Erstellung einer neuen Karte</li> <li>➔ <b>New random map</b> Öffnet den Dialog zur zufälligen Erstellung einer neuen Karte</li> </ul> </li> <li>• <b>Open...</b> Öffnet den Dialog zum laden einer bestehenden Karte</li> <li>• <b>Save</b> Speichert die gerade aktuelle Karte</li> <li>• <b>Save as...</b> Öffnet den Dialog, um eine Karte unter einem eigenen Namen zu speichern</li> <li>• <b>Close</b> Schließt die aktuelle Karte</li> <li>• <b>Map properties</b> Öffnet den Dialog mit den Einstellungen der aktuellen Karte</li> <li>• <b>Recent files</b> Zeigt eine Liste der zuletzt geöffneten Karten</li> <li>• <b>Quit</b> Beendet den WorldEditor²</li> </ul>















No.	Beschreibung
	
<b>Edit</b>	<p>Unter dem Menüpunkt <b>Edit</b> können Arbeitsvorgänge rückgängig gemacht werden, kopierte Inhalte verwendet werden, Inseln eingefügt und Ressourcen zufällig verteilt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Undo</b> Macht vorherige Arbeitsschritte rückgängig</li> <li>• <b>Redo</b> Stellt vorherige Arbeitsschritte wieder her</li> <li>• <b>Cut</b> Entfernt eine selektierte Insel und speichert sie in der Zwischenablage</li> <li>• <b>Copy</b> Kopiert eine selektierte Insel in die Zwischenablage</li> <li>• <b>Paste</b> Fügt eine Insel aus der Zwischenablage in die Karte ein</li> <li>• <b>Insert island</b> Öffnet den Dialog zum Einzufügenden einer Insel</li> <li>• <b>Random resources</b> Verteilt zufällig auf allen Inseln die Ressourcen. Ist eine einzelne Insel selektiert, dann werden nur auf dieser Insel die Ressourcen zufällig verteilt</li> </ul>

No.	Beschreibung
	
	<p><b>Options</b></p> <p>Unter dem Menüpunkt <b>Options</b> kann ausgewählt werden, welche Detailinformationen auf der Karte angezeigt werden sollen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Show fertilities</b>      Zeigt die Fruchtbarkeits-Icons der Inseln an</li> <li>• <b>Show resources</b>      Zeigt die Ressourcen-Icons der Inseln an</li> <li>• <b>Show third parties</b>      Zeigt die Thirdparty-Slots der Inseln an</li> <li>• <b>Show areas</b>      Zeigt die Area-Bereiche an</li> <li>• <b>Show area names</b>      Zeigt die Namen der Area-Bereiche an</li> </ul>

No.	Beschreibung
	
	<p><b>Windows</b></p> <p>Unter dem Menüpunkt <b>Windows</b> kann ausgewählt werden, Fenster im WorldEditor² angezeigt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Map</b> Zeigt die Kartenansicht (MapViewForm) an</li> <li>• <b>Island list</b> Zeigt die Inselnliste an</li> <li>• <b>Island data</b> Zeigt die Inselninformationen an</li> <li>• <b>Prebuilt island</b> Zeigt die Gebäudeliste der vorgebauten Inseln an</li> <li>• <b>Resources</b> Zeigt die Übersicht der Ressourcen-Verteilung der Karte an</li> <li>• <b>Areas</b> Zeigt die Liste der Areas der Karte an</li> <li>• <b>Game settings</b> Zeigt die Liste der zugewiesenen Spieler und deren Farben an</li> </ul>

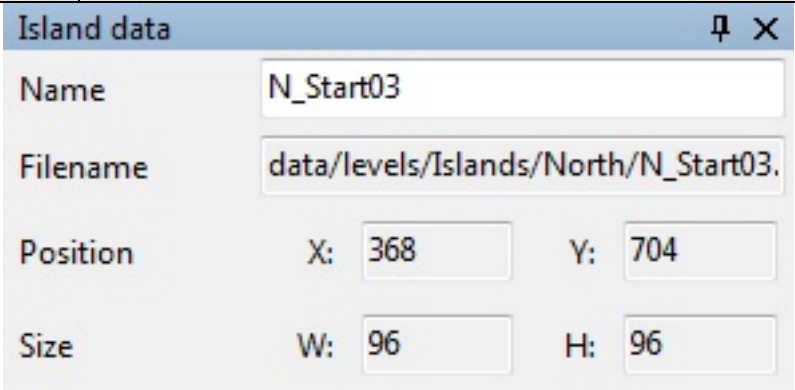
No.	Beschreibung
	
<b>Help</b>	<p>Unter dem Menüpunkt <b>Help</b> kann ein Fenster mit Informationen zur Versionsnummer usw. angezeigt werden.</p>

## 1.2. Tool Leiste


No.	Beschreibung												
<div><div></div><div><b>A B C D E F G H I J K L M N</b></div></div>													
A	New map...	Öffnet den Dialog zur Erstellung einer neuen Karte											
B	Open...	Öffnet den Dialog zum laden einer bestehenden Karte											
C	Save	Speichert die gerade aktuelle Karte											
D	Map properties	Öffnet den Dialog mit den Einstellungen der aktuellen Karte											
E	Cut	Entfernt eine Insel selektierte und speichert sie in der Zwischenablage											
F	Copy	Kopiert eine selektierte Insel in die Zwischenablage											
G	Paste	Fügt eine Insel aus der Zwischenablage in die Karte ein											
H	Undo	Macht vorherige Arbeitsschritte rückgängig											
I	Redo	Stellt vorherige Arbeitsschritte wieder her											
J	Insert island	Öffnet den Dialog zum Einfügen einer Insel											
K	Edit areas	Wechselt in den Editiermodus für Areas											
L	Rotate cw	Dreht eine selektierte Insel im Uhrzeigersinn um 90°											
M	Rotate ccw	Dreht eine selektierte Insel gegen den Uhrzeigersinn um 90°											
N	Random resources	Verteilt zufällig auf allen Inseln die Ressourcen											



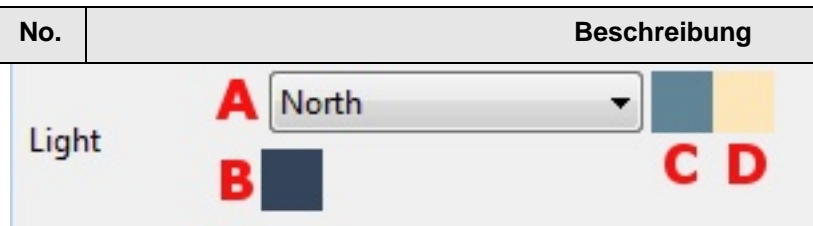
### 1.3. Insel Daten

No.	Beschreibung
	
<b>Name</b>	Name der selektierten Insel
<b>Filename</b>	Datei-Pfad der selektierten Insel
<b>Position</b>	Position der selektierten Insel in X- und Y-Koordinaten ausgehend von der linken, unteren Inselecke (Ursprung ist unten links)
<b>Size</b>	Größe der selektierten Insel

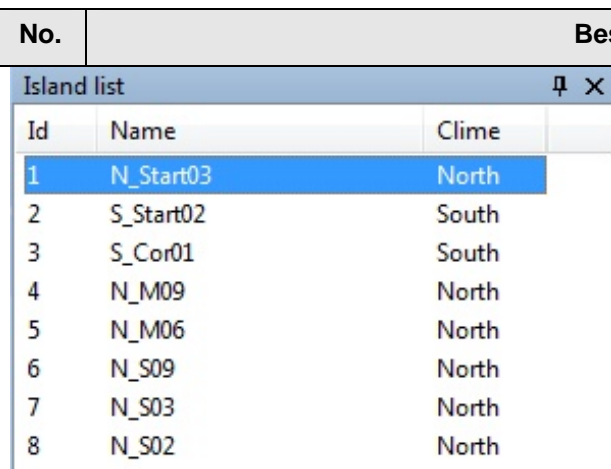
## 1.4. Fruchtbarkeiten

No.	Beschreibung	
		
<b>A</b>	<b>Fertilities</b>	Liste aller Fruchtbarkeiten die einer selektieren Insel zugewiesen werden können
<b>B</b>	<b>Wildcard</b>	Anzahl der freien Fruchtbarkeitsslots für die selektierte Insel

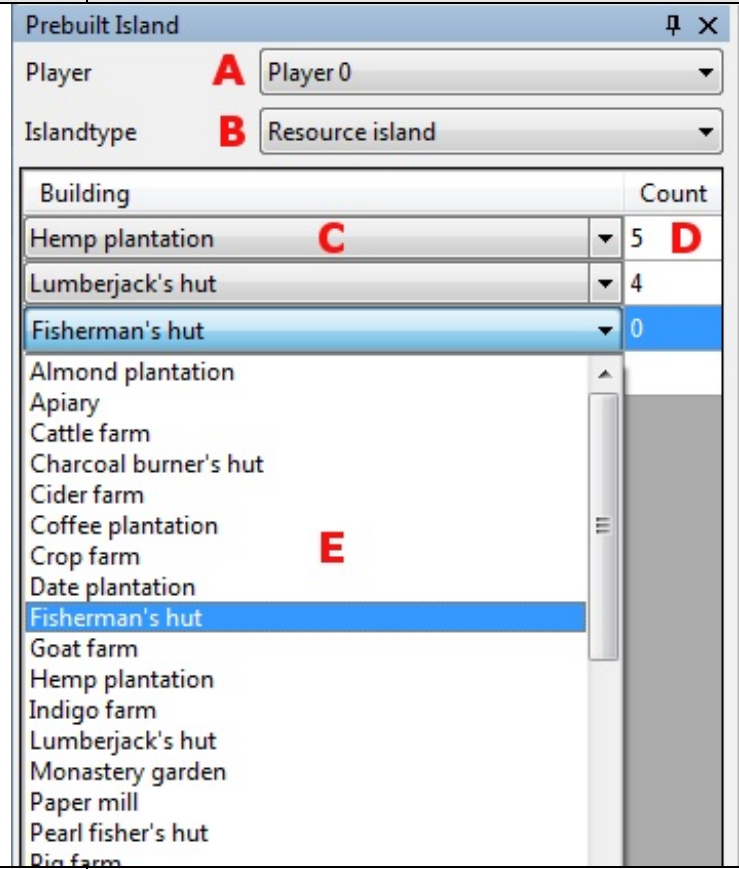
## 1.5. Lichteinstellungen

No.	Beschreibung
	
<b>A</b>	Pulldown-Menü mit vorgefertigten Lichteinstellungen einstellbar für die selektierte Insel
<b>B</b>	Vorschau der Meerwasserfarbe
<b>C</b>	Vorschau der Ambientfarbe des aktuellen Lichtprofils
<b>D</b>	Vorschau der Diffusfarbe des aktuellen Lichtprofils


## 1.6. Insel Liste

No.	Beschreibung
	
<b>Island list</b>	Liste aller in der Karte verwendeten Inseln. Mehrfach verwendete Inseln werden auch mehrfach aufgeführt

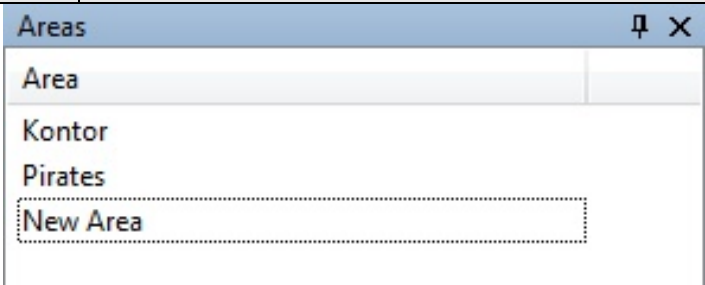
## 1.7. Prebuilt Island

No.	Beschreibung	
		
A	<b>Player</b>	Spieler, für den die Insel bebaut werden soll
B	<b>Islandtype</b>	Auswahl, ob die Insel eine Ressourceninsel oder eine Okzident- oder Orientsiedlung sein soll
C	<b>Gebäude</b>	Ausgewählter Gebäudetyp
D	<b>Anzahl</b>	Einstellung, wie oft das gewählte Gebäude auf der Insel gebaut werden soll
E	<b>Gebäudeauswahl</b>	Pulldownmenü mit allen Gebäuden

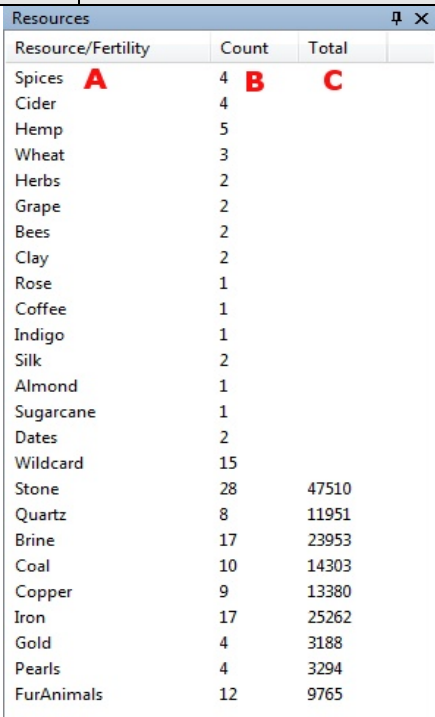
## 1.8. Game settings

No.	Beschreibung
	 <p>The screenshot shows the 'Game settings' window. It lists four players: Player 0 (red swatch, labeled A), Player 1 (green swatch), Player 2 (blue swatch, labeled B), and Player 3 (yellow swatch, labeled C). Each player has a dropdown menu for profile selection. A 'Farbe' (Color) dialog box is open, displaying a grid of 'Grundfarben' (Basic colors) and 'Benutzerdefinierte Farben' (User-defined colors). The dialog includes 'OK', 'Abbrechen' (Cancel), and 'Farben definieren &gt;&gt;' (Define colors &gt;&gt;) buttons.</p>
A	<b>Player Nr.</b> Nummer des Spielers
B	<b>Profilauswahl</b> Pulldown-Menü mit Auswahl aller im Szenario zur Verfügung stehender CSP-Profile
C	<b>Spielerfarbe</b> Öffnet den Standard-Colorpicker von Windows zum Einstellen einer Spielerfarbe

## 1.9. Areas

No.	Beschreibung
	
<b>Areas</b>	Liste aller in der Karte verwendeten Areas. Namen können hier geändert und bestehende Areas direkt angewählt werden

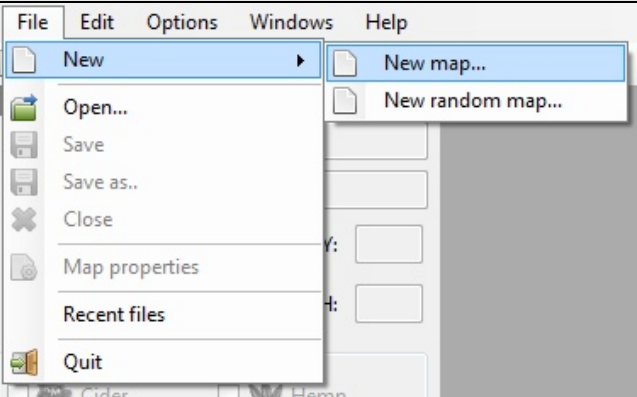
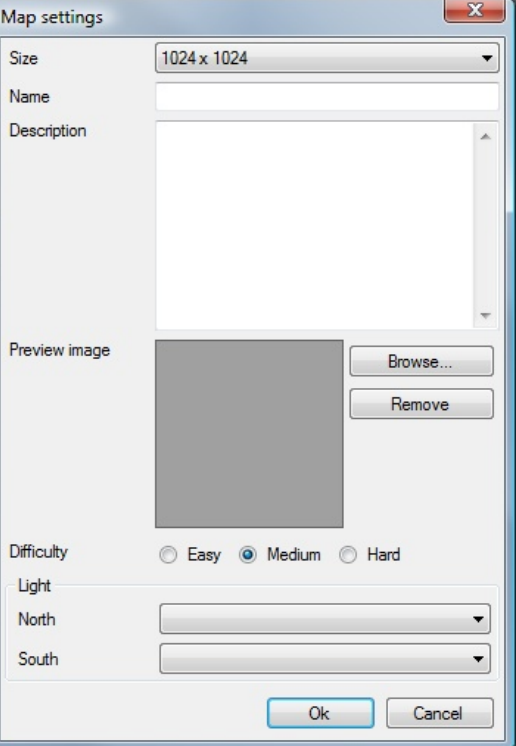
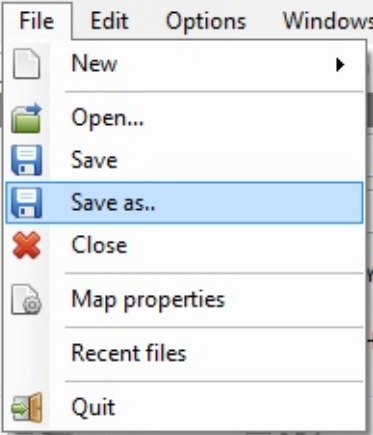
## 1.10. Resources

No.	Beschreibung
	
<b>A</b>	<b>Resource/Fertility</b> Name der Resource/Fruchtbarkeit
<b>B</b>	<b>Count</b> Anzahl, wie oft eine Fruchtbarkeit vorkommt, bzw. wieviele Ressourcen-Andockstellen in der Karte vorhanden sind
<b>C</b>	<b>Gesamt</b> Gesamtmenge einer Resource (Andockstellen * Inhalt)

## 1.11. Kartenansicht

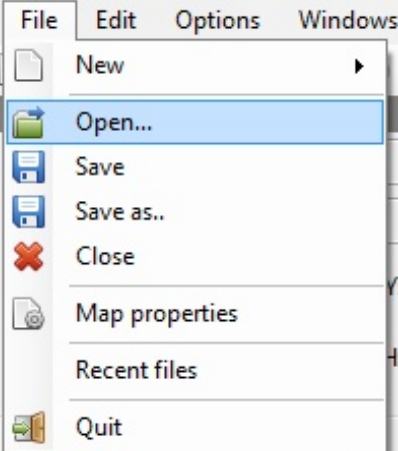
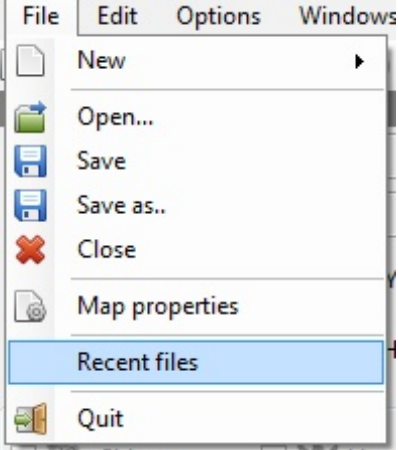
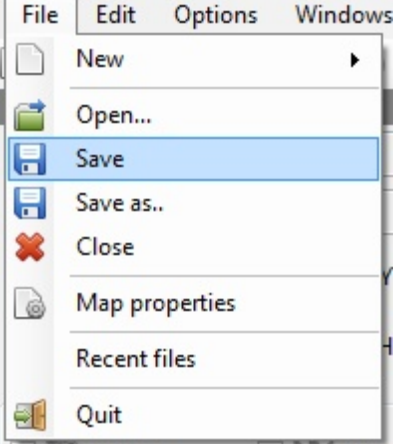
No.	Beschreibung
	<p><b>MapViewForm</b></p> <p>Fenster zur Ansicht und zur Bearbeitung einer Karte. Hier können Inseln gesetzt, Ressourcen und Fruchtbarkeiten zugewiesen und Areas bearbeitet werden</p>

## 2.0. Neue Szenario-Karte erstellen

No.	Beschreibung
<p><b>1</b></p> <p><b>Neues Szenario-Karte erstellen</b></p> <p>Dazu Menü <b>File</b> öffnen und Option <b>New → New map</b> wählen</p> <p><b>New map-Icon</b> anklicken</p> <p><b>STRG + N</b></p>	 <p>The screenshot shows the 'File' menu open. The 'New' option is highlighted, and its submenu is visible. In the 'New' submenu, 'New map...' is selected. Other options in the 'New' submenu include 'New random map...'. The background shows a portion of the game map editor interface.</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Karteneigenschaften festlegen</b></p> <p>Im sich öffnenden Dialog können die Kartengröße und andere Karteneigenschaften eingestellt werden</p>	 <p>The screenshot shows the 'Map settings' dialog box. It has fields for 'Size' (set to 1024 x 1024), 'Name', and 'Description'. There is a 'Preview image' section with a 'Browse...' button and a 'Remove' button. At the bottom, there are radio buttons for 'Difficulty' (Easy, Medium, Hard), with 'Medium' selected. Below the difficulty are dropdown menus for 'North' and 'South'. 'Ok' and 'Cancel' buttons are at the bottom right.</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Szenario-Karte speichern</b></p> <p>Dazu Menü <b>File</b> öffnen und Option <b>Save as...</b> wählen. Im sich öffnenden Dialog einen Namen für die Karte angeben und mit <b>Speichern</b> bestätigen</p> <p><b>Disketten-Icon</b> anklicken</p> <p><b>STRG + SHIFT + S</b></p>	 <p>The screenshot shows the 'File' menu open. The 'Save as...' option is highlighted. Other options in the menu include 'New', 'Open...', 'Save', 'Close', 'Map properties', 'Recent files', and 'Quit'.</p>



## 2.1. Bestehende Karte laden und speichern

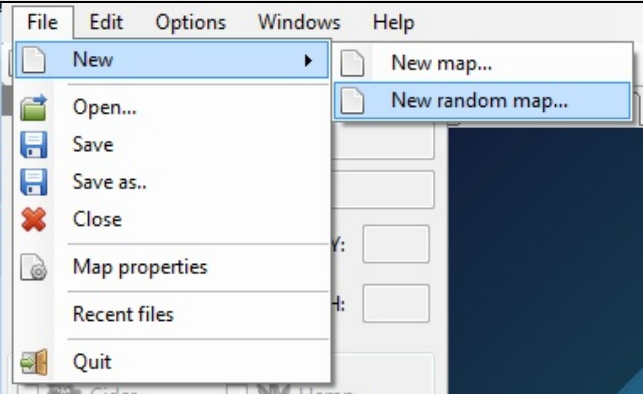
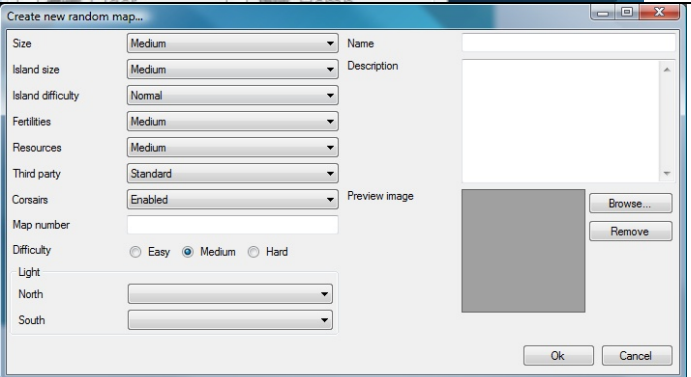
No.	Beschreibung
<p><b>1</b></p> <p><b>Karte laden</b></p> <p>Dazu Menü <b>File</b> öffnen und Option <b>Open</b> wählen</p> <p><b>Ordner-Icon</b> anklicken</p> <p><b>STRG + O</b></p>	 <p>The screenshot shows the 'File' menu open. The 'Open...' option, which includes a folder icon, is highlighted in blue. Other visible options include 'New', 'Save', 'Save as..', 'Close', 'Map properties', 'Recent files', and 'Quit'.</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Alternativ</b></p> <p>Kürzlich bearbeitete Karten können über das Menü <b>File</b> und der Option <b>Recent files</b> aus einer Liste ausgewählt und geladen werden</p>	 <p>The screenshot shows the 'File' menu open. The 'Recent files' option is highlighted in blue. Other visible options include 'New', 'Open...', 'Save', 'Save as..', 'Close', 'Map properties', and 'Quit'.</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Bearbeitete Karte speichern</b></p> <p>Dazu Menü <b>File</b> öffnen und Option <b>Save</b> wählen.</p> <p><b>Disketten- Icon</b> anklicken</p> <p><b>STRG + S</b></p>	 <p>The screenshot shows the 'File' menu open. The 'Save' option, which includes a floppy disk icon, is highlighted in blue. Other visible options include 'New', 'Open...', 'Save as..', 'Close', 'Map properties', 'Recent files', and 'Quit'.</p>

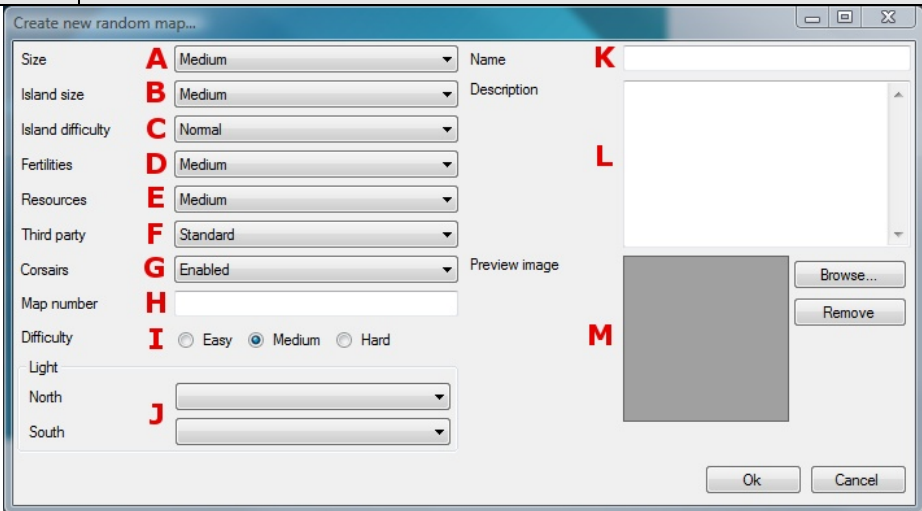
### 3.0. Neue Karte per Randommap erstellen

#### Hinweis:



Radommap-Karten können sehr gut als Vorlage für Szenarien verwendet werden, die eine normale Endlosspiel-Welt benötigen.




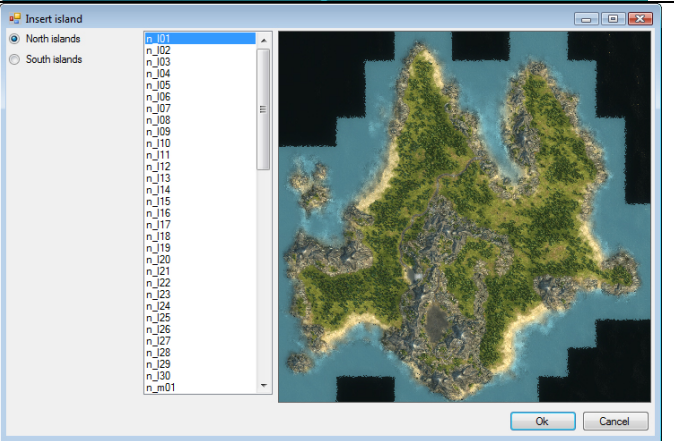
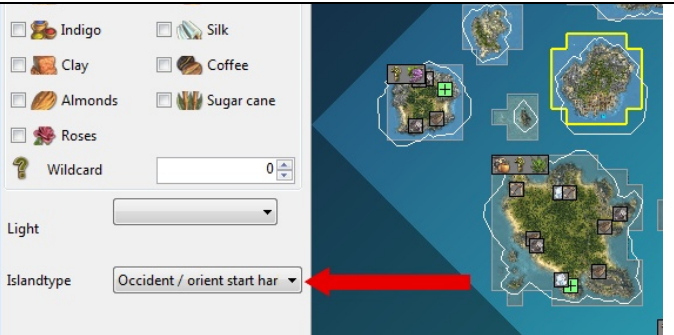
Randommap-Karten können aber auch vollständig verändert und jeglichen Vorstellungen und Bedürfnissen angepasst werden.

No.	Beschreibung
<p><b>1</b></p> <p><b>Neue Randommap Karte erstellen</b></p> <p>Dazu Menü <b>File</b> öffnen und Option <b>New → New random map</b> wählen</p>	 <p>The screenshot shows the 'File' menu open in the game editor. The 'New' option is highlighted, and its submenu is visible, showing 'New map...' and 'New random map...'. The 'New random map...' option is selected.</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Karteneigenschaften festlegen</b></p> <p>Es öffnet sich ein Dialog in zahlreiche Einstellungen zur Randommap getroffen werden können</p>	 <p>The screenshot shows the 'Create new random map...' dialog box. It contains various settings for the random map, including Size (Medium), Island size (Medium), Island difficulty (Normal), Fertilities (Medium), Resources (Medium), Third party (Standard), Corsairs (Enabled), Map number, Difficulty (Easy, Medium, Hard), Light (North, South), and a Preview image. The 'Medium' difficulty is selected, and the 'Preview image' is shown.</p>

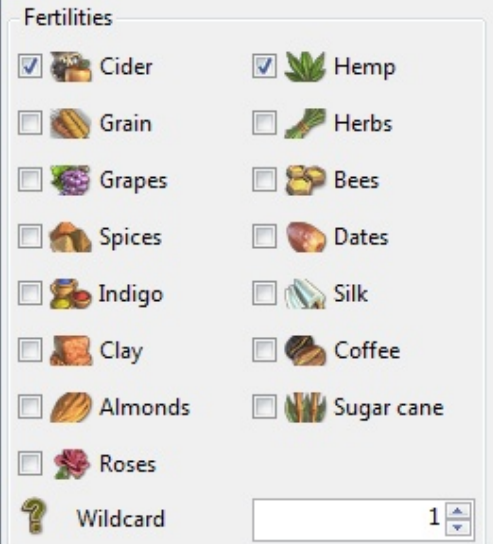
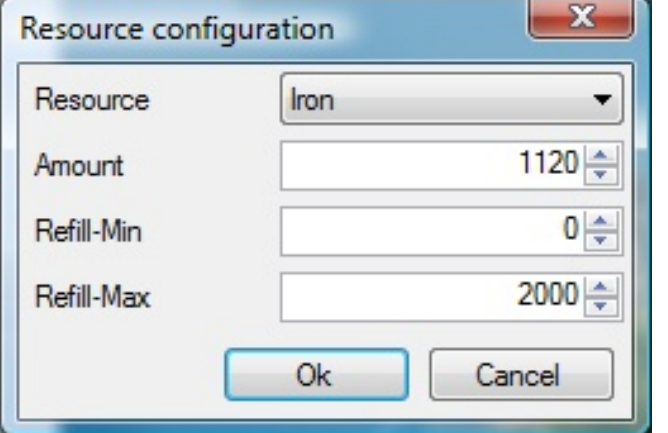
No.	Beschreibung	
		
<b>A</b>	<b>Size</b>	Dropdown-Menü mit der Auswahl der Weltgröße (small, medium, large, huge)
<b>B</b>	<b>Island size</b>	Dropdown-Menü mit der Auswahl der Inselgrößen (small, medium, large)
<b>C</b>	<b>Island difficulty</b>	Dropdown-Menü mit der Auswahl der Inselchwierigkeit (easy, normal, hard)
<b>D</b>	<b>Fertilities</b>	Dropdown-Menü mit der Auswahl, wie viele Fruchtbarkeiten verteilt werden (low, medium, high)
<b>E</b>	<b>Resources</b>	Dropdown-Menü mit der Auswahl, wie viele Ressourcen verteilt werden (low, medium, high)
<b>F</b>	<b>Third party</b>	Dropdown-Menü mit der Auswahl, wieviele Dritte Parteien in der Welt verteilt werden sollen (none, standard, full)
<b>G</b>	<b>Corsairs</b>	Dropdown-Menü mit der Auswahl, ob Korsaren in der Welt vorkommen sollen (disabled, enabled)
<b>H</b>	<b>Map number</b>	Eingabefeld mit der Random-Seed-Nummer der Karte. Damit kann eine Randommap-Karte jederzeit wieder hergestellt werden
<b>I</b>	<b>Difficulty</b>	Einstellung, ob die Karte leicht, normal oder schwer sein soll (easy, medium, hard)
<b>J</b>	<b>Light</b>	Dropdown-Menüs für den nördlichen und südlichen Kartenbereich, mit denen vorgegebene Lichteinstellungen ausgewählt werden können
<b>K</b>	<b>Name</b>	Eingabefeld für den Namen des Szenarios, der so auch im Szenario-Menü von ANNO 1404 angezeigt wird
<b>L</b>	<b>Description</b>	Textbeschreibung des Szenarios, die so auch im Szenario-Menü von ANNO 1404 angezeigt wird
<b>M</b>	<b>Preview image</b>	Vorschaubild für das Szenario, das so auch im Szenario-Menü von ANNO 1404 angezeigt wird (erlaubt sind .bmp, .jpg und .png Files). Über den Button <b>Browse</b> kann ein Filebrowser aufgerufen werden. <b>Remove</b> löscht das aktuelle Bild.


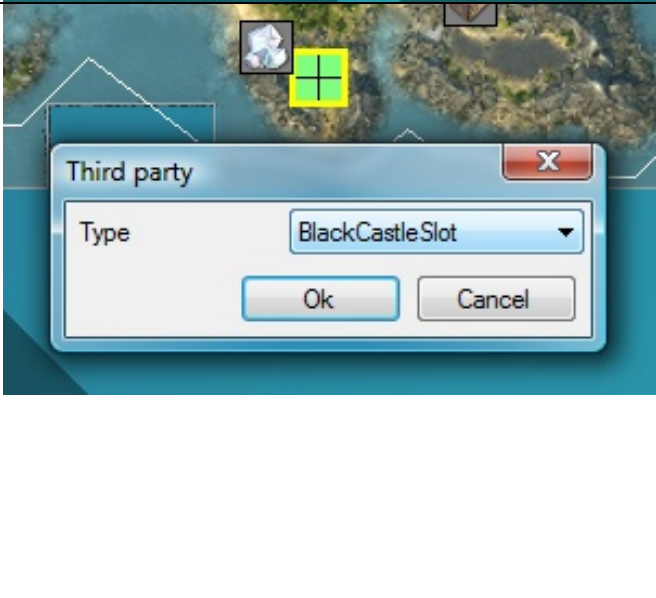

## 4.0. Kartenvorlage bearbeiten

No.	Beschreibung
<p><b>1</b></p> <p><b>Vorgefertigte Karte</b></p> <p>Auf Basis der Vorgaben wird eine Weltkarte erstellt.</p> <p>Fruchtbarkeiten und Ressourcen werden nach vorgegebenen Regeln verteilt.</p> <p>Startinseln für Northburgh und Al Zahir werden eingefügt.</p> <p>Inselzwischenräume werden mit Deko-Inseln aufgefüllt</p>	
<p><b>2</b></p> <p><b>Insel auswählen und verschieben</b></p> <p>Mit einem Linksklick lassen sich alle Inseln auswählen (siehe gelber Rahmen).</p> <p>Mit einem Selektionsrahmen (Maus mit gedrückter Maustaste bewegen), können mehrere Inseln gleichzeitig ausgewählt werden.</p> <p>Eine ausgewählte Insel oder Gruppe kann mit gedrückter Maustaste auf einer der Inseln verschoben werden.</p>	

<p><b>3</b></p>	<p><b>Inseln löschen</b></p> <p>Eine ausgewählte Insel (zu erkennen an der gelben Umrandung), kann per <b>Entf-Taste</b> aus der Welt gelöscht werden.</p> <p>Ungewollte Änderungen können jederzeit mit <b>Undo</b> rückgängig gemacht werden.</p>	
<p><b>4</b></p>	<p><b>Insel einfügen</b></p> <p>Über das <b>+Icon</b> oder <b>Strg+I</b> lassen sich neue Inseln in die Karte einfügen.</p> <p>Ein Dialog stellt alle in ANNO 1404 vorhandenen Inseln nach Nord und Süd getrennt zur Verfügung.</p> <p>Rechts ist immer ein Vorschaubild der aktuell ausgewählten Inseln zu sehen.</p> <p>  Mit den Pfeilen oder den <b>+</b> und <b>–</b> Tasten lassen sich selektierte Inseln im oder gegen den Uhrzeigersinn um jeweils 90° drehen</p>	
<p><b>5</b></p>	<p><b>Starthäfen austauschen</b></p> <p><b>Bitte beachten:</b> Werden die Inseln von Northburgh oder Al Zahir ausgetauscht, dann muss ihnen nachträglich unter <b>Islandtype</b> wieder das Attribut <b>Occident/Orient start harbour</b> zugewiesen werden.</p>	



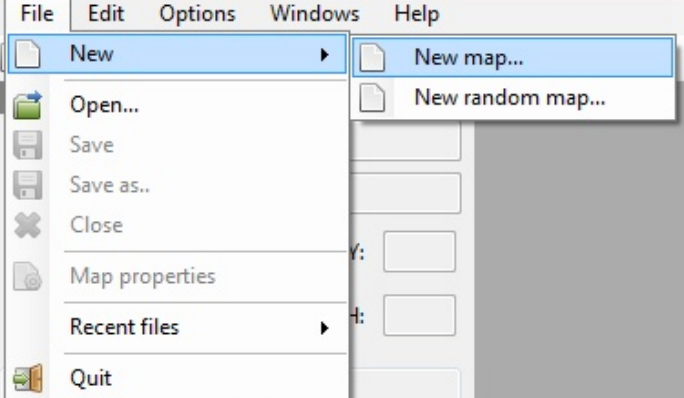
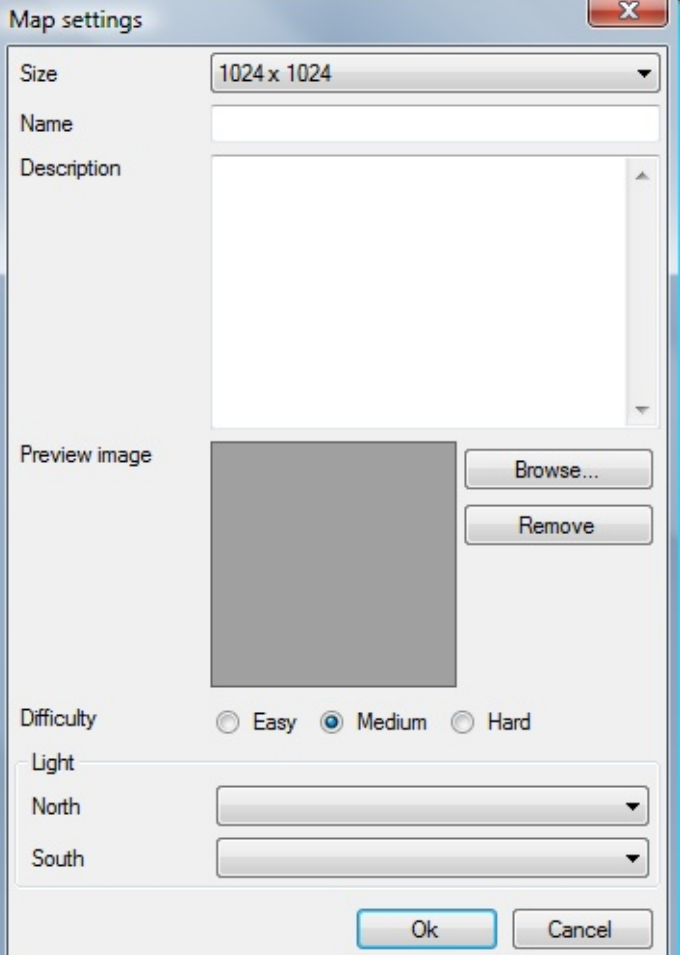
<p><b>6</b></p>	<p><b>Fruchtbarkeiten ändern</b></p> <p>Die Fruchtbarkeiten einer ausgewählten Insel können im Bereich <b>Fertilities</b> im Fenster <b>Island data</b> abgeändert werden.</p> <p>Freie Fruchtbarkeits-Slots, die mit Saatgut belegt werden können, können unter <b>Wildcard</b> im Fenster <b>Island data</b> angegeben werden.</p>	
<p><b>7</b></p>	<p><b>Ressourcen ändern</b></p> <p>Durch einen Doppelklick auf ein Ressourcen-Icon einer Insel öffnet sich ein Dialog, in dem sowohl Typ als auch die Menge der Resource eingestellt werden können.</p> <p>Unter <b>Resource</b> kann die Art der Resource ausgewählt werden.</p> <p>Unter <b>Amount</b> kann der aktuelle Füllstand der Resource eingestellt werden.</p> <p>Unter <b>Refill-Min</b> wird die <b>Mindestmenge</b> eingestellt, mit der der Ressourcen-Punkt beim Wiederauffüllen befüllt wird.</p> <p>Unter <b>Refill-Max</b> wird dagegen der Maximalwert eingetragen.</p> <p>Im Spiel wird dann beim Wiederauffüllen des Ressourcen-Punktes ein zufälliger Wert zwischen <b>Min</b> und <b>Max</b> genommen.</p> <p><b>Bitte beachten:</b> Die Ressourcen-Punkte für Stein, Quarz und Pelze funktionieren prinzipiell gleich, wie die anderen Ressourcenpunkte, haben aber andere Auswahlmöglichkeiten</p>	

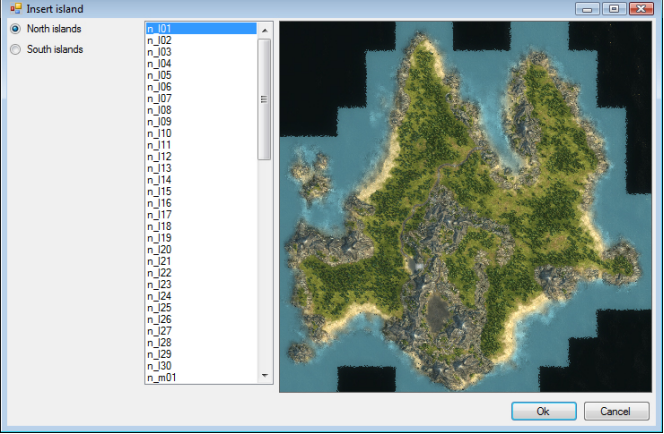

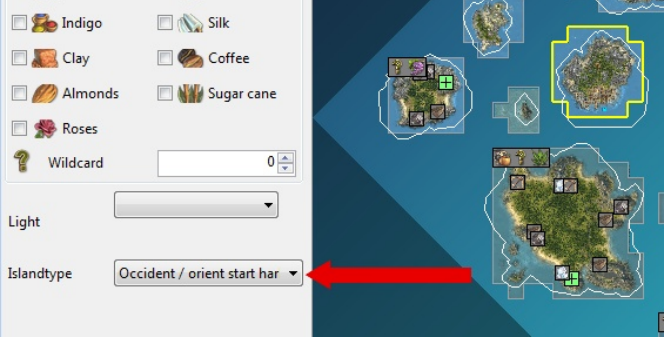
<p><b>8</b></p>	<p><b>Perlenvorkommen</b></p> <p>Leere Perlenvorkommen werden als hellblaue Kästchen vor den Stränden der Südinseln angezeigt.</p> <p>Durch einen Doppelklick wird ein Dialog aufgerufen, über den man das Perlenvorkommen konfigurieren kann. Prinzipiell funktionieren die Perlenvorkommen wie alle anderen Ressourcen.</p>	
<p><b>9</b></p>	<p><b>Dritte Parteien-Slot</b></p> <p>Leere <b>Dritte Parteien-Slots</b> werden als blaue Kästchen dargestellt.</p> <p>Befüllte Slots werden als grüne Kästchen mit einem schwarzen + dargestellt.</p> <p>Durch einen Doppelklick auf einen Dritte Parteien-Slot öffnet sich ein Dialog mit einem Dropdown-Menü, in dem man auswählen kann, welche Partei auf diesem Slot sitzen soll.</p>	
<p><b>10</b></p>	<p><b>Lichteinstellungen</b></p> <p>Für selektierte Inseln kann man im Bereich <b>Light</b> unter <b>Insel data</b> eine individuelle Lichtstimmung aus den vorgegebenen Settings auswählen.</p> <p>Ist kein individuelles Setting ausgewählt, werden die Lichteinstellungen aus den</p>	

	<p>Einstellungen der Karteneigenschaften übernommen (File/Map properties)</p> <p>Eigene Lichtstimmungen können leider nicht erstellt werden</p>	
--	---	--



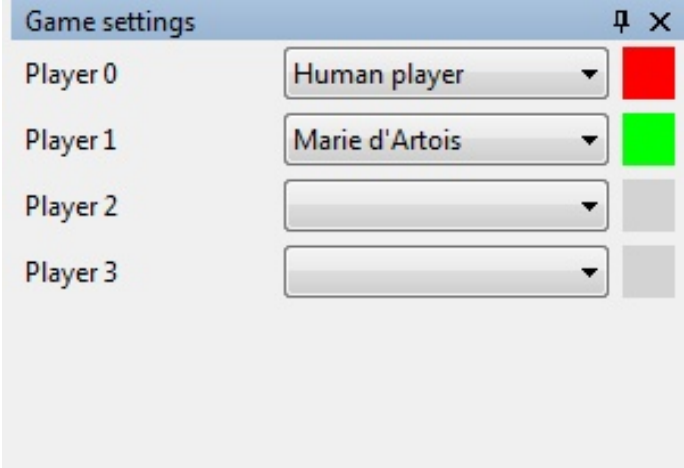
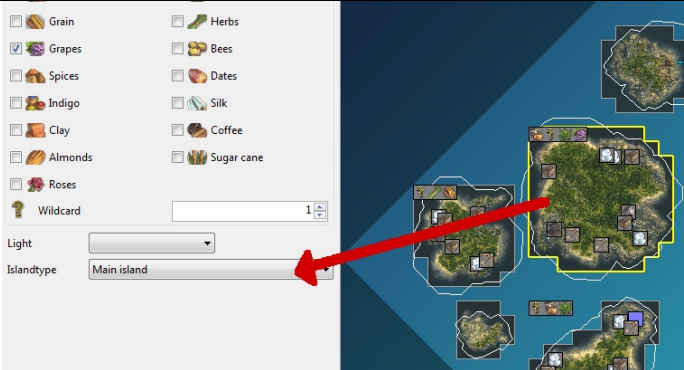
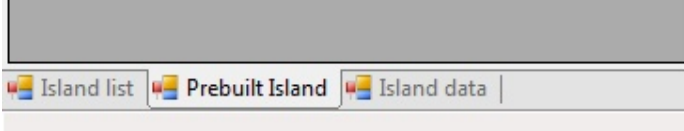
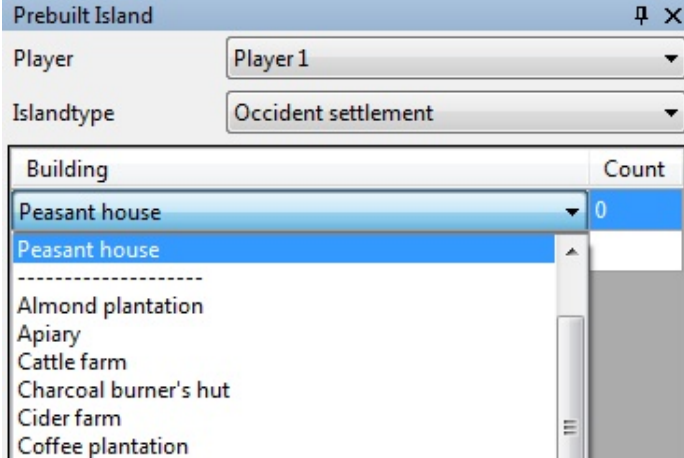
## 5.0. Neue Karte erstellen

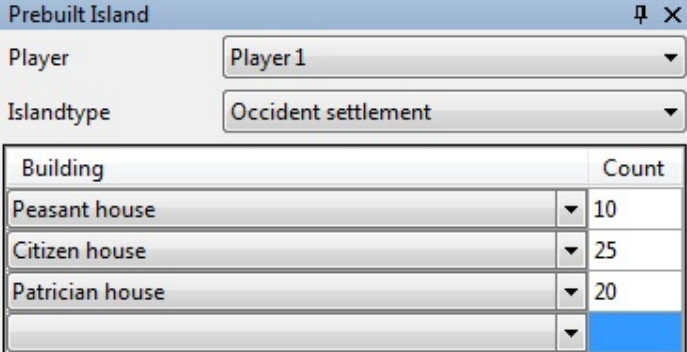
No.	Beschreibung
<p><b>1</b></p> <p><b>Neue Karte erstellen</b></p> <p>Dazu Menü <b>File</b> öffnen und Option <b>New → New map</b> wählen</p> <p><b>STRG + N</b></p>	 <p>The screenshot shows the 'File' menu open. The 'New' option is highlighted, and a submenu is displayed with 'New map...' and 'New random map...' as the first two items. Other menu items visible include 'Open...', 'Save', 'Save as..', 'Close', 'Map properties', 'Recent files', and 'Quit'.</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Karteneigenschaften festlegen</b></p> <p>Es öffnet sich ein Dialog in zahlreiche Einstellungen zur Map getroffen werden können.</p> <p>Bis auf die fehlenden Angaben zu Inselgrößen, Fruchtbarkeiten und Ressourcen, entsprechen die Einstellungen für die Map, denen, die auch für Randommaps getroffen werden können.</p>	 <p>The screenshot shows the 'Map settings' dialog box. It contains the following fields and controls:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Size:</b> A dropdown menu showing '1024 x 1024'.</li> <li><b>Name:</b> An empty text input field.</li> <li><b>Description:</b> A large empty text area.</li> <li><b>Preview image:</b> A square placeholder image.</li> <li><b>Browse...:</b> A button next to the preview image.</li> <li><b>Remove:</b> A button next to the preview image.</li> <li><b>Difficulty:</b> Three radio buttons labeled 'Easy', 'Medium' (which is selected), and 'Hard'.</li> <li><b>Light:</b> A section containing two dropdown menus labeled 'North' and 'South'.</li> <li><b>Ok:</b> A button at the bottom right.</li> <li><b>Cancel:</b> A button at the bottom right.</li> </ul>

3	<p><b>Insel einfügen</b></p> <p>Über das <b>+Icon</b> oder <b>Strg+I</b> lassen sich neue Inseln in die Karte einfügen.</p> <p>Ein Dialog stellt alle in ANNO 1404 vorhandenen Inseln nach Nord und Süd getrennt zur Verfügung.</p> <p>Rechts ist immer ein Vorschaubild der aktuell ausgewählten Inseln zu sehen.</p>	
4	<p><b>Welt komplett erstellen</b></p> <p>Es können nach und nach weitere Inseln eingefügt werden, bis die Welt zufriedenstellend aussieht.</p> <p>Zudem müssen für alle Inseln die Fruchtbarkeiten und die Ressourcenvorkommen eingestellt werden.</p> <p>Dazu können die Werte aus Randommaps als Referenz für die Mengen und Verteilung herangezogen werden.</p> <p>Lichteinstellungen pro Insel nicht vergessen!</p>	
5	<p><b>Spezial-Inseln einbauen</b></p> <p><b>Bitte beachten:</b> Den Inseln von Northburgh oder Al Zahir müssen unter <b>Islandtype</b> das Attribut <b>Occident/Orient start harbour</b> zugewiesen werden.</p> <p><b>Korsareninseln</b> müssen das Attribut <b>Corsair island</b> haben.</p> <p><b>Dekoinseln</b> müssen das Attribut <b>Decoration island</b> haben.</p>	

## 6.0. Prebuilt Islands - Hauptinsel

Im WordEditor² ist es möglich, für Computerspieler Inseln in bestimmten Zivilisationsstufen vorzubauen, so daß die CPPs im Spiel bereits mit einer bestimmten Entwicklungsstufe starten und nicht mit der Inseluche beginnen müssen.

No.	Beschreibung																				
1	<p><b>Computerspieler einstellen</b></p> <p>Unter <b>Game Settings</b> muss zuerst mindestens ein Computerspieler im Pulldown-Menü eingestellt werden.</p> <p>Spieler 0 sollte immer der menschliche Spieler sein</p> <p>Natürlich können die Farben der Spieler frei eingestellt werden.</p> 																				
2	<p><b>Hauptinsel für CPP einstellen</b></p> <p>Die Hauptinsel des CPP sollte eine <b>Main Island</b> mit den passenden Fruchtbarkeiten sein.</p> <p>Die Insel kann aus einer Randommap-Welt oder einer selbsterstellten Welt stammen.</p> 																				
3	<p><b>Reiter „Prebuilt Island“</b></p> <p>Zum Reiter <b>Prebuilt Islands</b> wechseln</p> 																				
4	<p><b>Erste Gebäude einstellen</b></p> <p>Unter <b>Player</b> den Computerspieler einstellen.</p> <p>Wenn die Hauptinsel des CPP bebaut werden soll, dann unter <b>Islandtype</b> das Attribut <b>Occident settlement</b> eintragen.</p> <p>In der <b>Building-Liste</b> die ersten Gebäude einstellen.</p>  <table border="1" data-bbox="711 1653 1390 1962"> <thead> <tr> <th>Building</th><th>Count</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Peasant house</td><td>0</td></tr> <tr> <td>Peasant house</td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">-----</td></tr> <tr> <td>Almond plantation</td><td></td></tr> <tr> <td>Apiary</td><td></td></tr> <tr> <td>Cattle farm</td><td></td></tr> <tr> <td>Charcoal burner's hut</td><td></td></tr> <tr> <td>Cider farm</td><td></td></tr> <tr> <td>Coffee plantation</td><td></td></tr> </tbody> </table>	Building	Count	Peasant house	0	Peasant house		-----		Almond plantation		Apiary		Cattle farm		Charcoal burner's hut		Cider farm		Coffee plantation	
Building	Count																				
Peasant house	0																				
Peasant house																					
-----																					
Almond plantation																					
Apiary																					
Cattle farm																					
Charcoal burner's hut																					
Cider farm																					
Coffee plantation																					

5	<b>Gebäudeanzahl einstellen</b>  Neben dem gewählten Gebäude kann nun angegeben werden, wie viele der Gebäude von der KI gebaut werden sollen.	
---	--	--

## Bitte beachten:

### Notwendige Gebäude:

Selbst wenn Sie eine Adelligen-Siedlung errichten möchten, ist es notwendig, dass sie ausreichend Wohngebäude der niedrigeren Zivilisationsstufen bauen. Also brauchen Sie für eine Adelligen-Siedlung auch Bauern, Bürger und Patrizier in ausreichender Zahl.

Je nachdem, welche Zivilisationsstufe Sie für den CPP vorbauen möchten, müssen auch die entsprechenden notwendigen Farmen und Produktionsstätten gebaut werden.  
Dazu gehören:

Fischerhütten  
Holzfäller  
Mostfarmen  
Kleiderproduktionen  
Werkzeugproduktionen  
Orientproduktionen  
Werften  
usw.

Welche Gebäude notwendig sind um eine Zivilisationsstufe zu halten, können Sie im Endlosspiel herausfinden oder im Lösungsbuch.

Prüfen Sie, ob alles funktioniert und die Einwohner des CPP nicht absteigen, indem Sie Ihr Szenario testspielen.

### Nicht notwendige Gebäude:

Gebäude wie Dorfzentren, Markthäuser, Kirchen und andere öffentliche Bedürfnisgebäude müssen Sie NICHT vorbauen. Diese baut die KI selbständig.

## 6.1. Prebuilt Islands – Ressourceninseln

Neben einer Hauptinsel mit einer Stadt braucht ein CPP höchstwahrscheinlich auch Ressourceninseln, auf denen er andere Waren abbauen kann.

No.	Beschreibung									
1	<p><b>Produktionsgebäude</b></p> <p>Das Attribut <b>Resource island</b> muss unter <b>Islandtype</b> eingestellt werden.</p> <p>In den Pulldown-Menüs können dann wieder Produktionsstätten ausgewählt werden.</p> <p><b>Bitte beachten:</b> Um z.B. Leinenkotten herzustellen muss natürlich eine Webstube und entsprechend viele Hanfplantagen vorgebaut werden.</p>	<div><div>Prebuilt Island</div><div><div>Player</div><div>Player 1</div></div><div><div>Islandtype</div><div>Resource island</div></div><table><thead><tr><th>Building</th><th>Count</th></tr></thead><tbody><tr><td>Cider farm</td><td>4</td></tr><tr><td>Weaver's hut</td><td>2</td></tr><tr><td>Hemp plantation</td><td>8</td></tr></tbody></table></div>	Building	Count	Cider farm	4	Weaver's hut	2	Hemp plantation	8
Building	Count									
Cider farm	4									
Weaver's hut	2									
Hemp plantation	8									

### Bitte beachten:

#### Orient-Produktionsstätten

Um eine Siedlung aufrecht zu erhalten, müssen auch entsprechende Ressourcen-Inseln im Süden bebaut werden.

#### Fruchtbarkeiten

Achten Sie auch darauf, dass die Inseln, auf denen Sie Produktionsstätten errichten, auch die richtigen Fruchtbarkeiten und genügend Ressourcen vorhanden sind.

No.	Beschreibung			
1	<b>Bebaute Inselns</b>  Inseln, die von einem CPP zugewiesen sind, werden in der <b>Inselliste</b> mit der Farbe des CPPs unterlegt.	Island list		

## 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.