

Anno 1404 Warenrechner-Plugin

Autor: co-man

mail: heilts@gmx.de

Das Anno 1404 Warenrechner-Plugin berechnet innerhalb des Spiels notwendige Produktionsketten zur Versorgung der vorhandenen Population und zeigt die Anzahlen der existierenden Gebäude an.

Voraussetzungen

Anno 1404 v 1.00.1762 im DirectX9-Modus

Eventuell in der engine.ini (nicht die im Spiele-Ordner, sondern da, wo die Profile liegen) die Zeile

```
<DirectXVersion>0</DirectXVersion>
```

ändern in

```
<DirectXVersion>9</DirectXVersion>
```

Features

- Berechnung der nötigen Versorgung mit ihren Produktionsketten.
- Genaues Ergebnis durch kumulierte Bedürfnisse statt kumulierte Bewohneranzahl
- Darstellung der bestehenden Gebäudezahlen, lokal UND global
- Errechnung der Differenz zwischen benötigten und bestehenden Gebäuden
- Optionale Einbeziehung anderer Verbrauchergebäude
- Optionale Ingame-Tooltips
- Globale und lokale (inselbezogene) Darstellung
- Englisch und Deutsch
- Anpassung der Tastaturbefehle über INI-Datei.

Installation

Die Dateien D3D9.DLL und D3D9.INI in den Anno 1404 Ordner kopieren.

Deinstallation

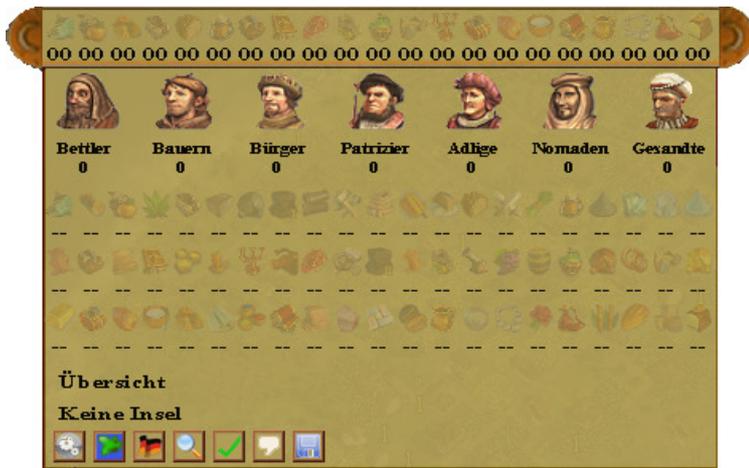
Die Dateien D3D9.DLL und D3D9.INI aus dem Anno 1404 Ordner löschen.

Bedienung

Im Spiel PAUSE (oder andere Taste, falls über k_activate zugewiesen) drücken. Die Leistenansicht des Plugins erscheint.



Hier werden die Bedürfnisse der Endverbrauchsgüter angezeigt. Mit Rechtsklick wird die erweiterte Ansicht geöffnet.



Hier erscheint eine Gesamtübersicht. Zu Beginn werden keine Zahlen angezeigt. Erst nach dem Registrieren der Inseln und Gebäude erscheinen die Werte. Das Registrieren geschieht entweder automatisch oder manuell über den Insel-Scanner. Unten links liegen Buttons, über die das Plugin eingestellt wird. Darüber steht der momentanen Anzeigemodus (hier: Übersicht) und, je nach Einstellung (global/lokal), der Name der Insel im Fokus oder <Global>. Scrollt man

aufs Meer, so erscheint hier <Keine Insel>. Die Anzahl der Bewohner wird unter den Portraits angezeigt. Je nach Einstellung ist auch diese Anzeige global oder inselspezifisch.

Inseln mit dem Plugin registrieren

Das Registrieren einzelner Inseln erfolgt automatisch, wenn in der D3D9.INI *autoscan=1* gesetzt ist. Mit dem  Button registriert man alle Inseln manuell. **ACHTUNG: Nicht während des Ladens benutzen.** Wenn ein neuer Spielstand geladen wird, ist es im manuellen Modus nötig, die Anzeige mit dem  Button zu resettieren, d.h. alle Inseln neu zu registrieren.

Globale / lokale Anzeige

Mit dem  Button bzw. dem  Button schaltet man zwischen lokaler und globaler Ansicht um. Wenn im lokalen Modus eine nicht registrierte Insel im Fokus ist, erscheint <ID:0E> oder ähnliches im Fenster. Besiedelte Inseln werden mit ihrem Namen angezeigt. Im globalen Modus steht hier <Global>. Eventuelle Abweichungen zwischen Summe der lokalen Werte und dem globalen Wert lassen sich auf Rundung zurückführen.

Anzeigemodi

Der  Button schaltet durch die Modi „Nötige Produktionen“, „Übersicht“ und „Differenz“. „Nötige Produktionen“ zeigt, abhängig von der Einstellung, für einzelne Inseln (lokal) oder für alle Inseln (global) an, was bezüglich der Bewohnerbedürfnisse an Warenproduktionsketten notwendig ist. Hält man die Maus über eine Ware in der oberen Zeile und drückt den linken Mausbutton, so schaltet die Spalte mit der Produktionskette für diese Ware um und man sieht dann, wie viele Produktionsbetriebe für diese Ware nötig sind. Ansonsten werden die nötigen Betriebe aufsummiert dargestellt. „Übersicht“ stellt dar, wie viele Gebäude jeweils vorhanden sind. Auch hier gilt, bei lokaler Ansicht für die Insel im Fokus, bei globaler Ansicht alle Inseln. Im Modus „Differenz“ zeigt das Plugin mangelnde Gebäude in rot und überschüssige Gebäude in grün an.

Ingame-Tooltips

Der  Button zeigt an, dass die Ingame-Tooltips aktiviert sind. Ingame-Tooltips zeigen über den Gebäuden Informationen an.  heißt, Ingame-Tooltips sind deaktiviert.

Einberechnung anderer Verbraucher

Der  Button bedeutet, dass Verbraucher, die nicht im direkten Zusammenhang mit den Bedürfnis-Waren stehen, mit in die Berechnung der benötigten Produktionen mit einfließen. Eine Seilerei z.B. erhöht dann die Anzahl der benötigten Hanfproduktionen. Bei  ist diese Funktion deaktiviert, es werden also nur die Anzahlen der direkt für die Produktion der Bedarfswaren zuständigen Produktionen angezeigt.

Sprache

Die  und  Buttons ist schließlich für die Sprachwahl zuständig.

Position speichern

Ein Klick auf den  Button speichert die momentane Position und Transparenz des Plugins ab.

Mausfunktionen

An der oberen Kante lässt sich das Plugin bei gedrückter linker Maustaste positionieren. Ein Rechtsklick auf die obere Kante öffnet und schließt die erweiterte Ansicht. Wenn die Maus eine Zeit lang über ein Icon gehalten wird, erscheint ein Tooltip mit dem Namen des Gebäudes. Im Modus „Nötige Produktion“ erscheint hier zusätzlich die zu erwartende Auslastung der einzelnen Betriebe. Mit dem Mousrad kann die Anzeige gezoomt werden.

Tastaturfunktionen

Die folgenden Angaben beziehen sich auf die Standardeinstellungen.

PAUSE aktiviert und deaktiviert das Plugin.

NUM/ zeigt die About-Box

NUM7 und NUM9 steuern die Transparenz

NUM5 speichert die momentane Position

NUM1 und NUM3 skalieren das Plugin

NUM* schaltet zwischen globaler und lokaler Anzeige um

In der d3d9.ini können die jeweiligen Zahlen unter

;action keys

eingetragen werden, um die Tastenkombinationen festzulegen.

Beispiel:

k_activate=036

legt die Taste für die Aktivierung auf die HOME-Taste (Pos1)

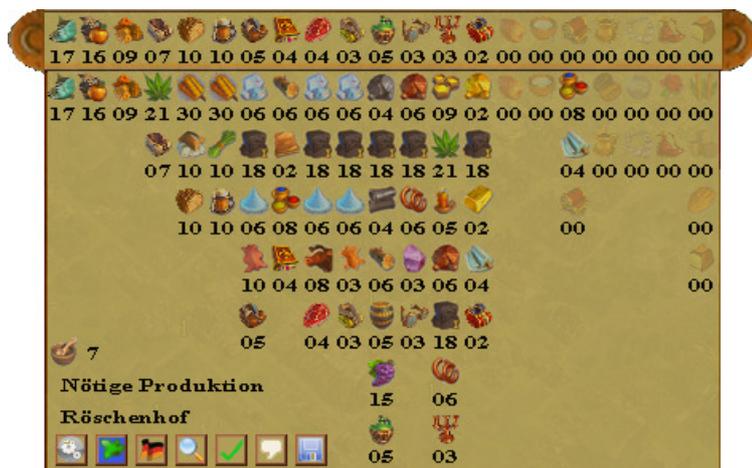
Bitte keine Leerzeichen verwenden!! Codes im Anhang.

Beispiele



Anzeigemodus „Übersicht“ , lokal

In der oberen Reihe sieht man, welche Waren in Röschenhof benötigt werden. Darunter sind die Produktionsbetriebe aufgelistet. Die Zahlen stehen für die Anzahlen der vorhandenen Betriebe in Röschenhof. Nicht vorhandene Betriebe werden schwach dargestellt.



Anzeigemodus „Nötige Produktion“ , lokal

In der oberen Reihe sieht man, welche Waren in Röschenhof benötigt werden. Darunter sind die nötigen Produktionsketten für die die Waren angezeigt. Es gibt 7 Armenhäuser in Röschenhof. Etwaige Seilereien, Waffen- und Werkzeigschmieden u.ä. in die Berechnung fließen in die Berechnung mit ein.



Anzeigemodus „Differenz“ , global

In der oberen Reihe sieht man, welche Waren global, also für summiert für alle Inseln benötigt werden. Darunter sieht man, von welchen Gebäuden zu viele oder zu wenige vorhanden sind. Hier fehlt es z.B. an Most und an Gerbereien. Auf allen Inseln gibt insgesamt 23 Armenhäuser.



Anzeigemodus „Übersicht“ , Scanner

Hier läuft gerade der Insel-Scanner. Während des Scannens kommt es abhängig von der INI-Einstellung *scannerpriority* zu einer Verlangsamung des Spielflusses. Das Scannen erfolgt automatisch nach dem Laden eines Spiels oder nach dem Starten eines neuen Spiels, wenn *autoscan* auf 1 gesetzt ist.

Einträge in der D3D9.INI

Position des Plugins auf dem Bildschirm

pos_x=558

pos_y=2

Transparenz

alpha=240

Position der Uhr auf dem Bildschirm

clock_x=700

clock_y=0

Uhr ein / aus

clock_on=0

Ingame-Tooltips ein / aus

ingametooltips=1

Mitberechnung des Verbrauchs von Seilereien etc.

allconsumers=1

Plugin-Tooltips

tooltips=1

Zoomstufe (1.0 – 2.0)

scale=1.000000

Anzeigemodus

k_counter=98

Globale / lokale Anzeige

k_global=106

Reset der über den Scanner gefundenen Inseln

k_reset=102

Plugin aktivieren / deaktivieren

k_activate=19

Transparenz erhöhen

k_alphaplus=105

Transparenz senken

k_alphaminus=103

Einstellungen speichern

k_save=101

About einblenden

k_about=111

Uh rein / aus

k_clock=100

Plugin-Tooltips ein / aus

k_tooltips=104

Zoom erhöhen

k_scaleup=99

Zoom verringern

k_scaledown=97

Sprache (0=deutsch, 1=englisch)

language=0

Tooltip-Schriftfarbe

ttR=222

ttG=181

ttB=135

Zoomen mit Mausrad (1=ein, 0=aus)

scrollzoom=1

Tooltip-Verzögerung in Millisekunden

tooltipdelay=500

Update-Verzögerung in Millisekunden

updatedelay=1000

Thread-Priorität des Insel-Scanners (auf 1 und 2 dauert das Scannen länger, dafür läuft das Spiel flüssiger)

scannerpriority=1

Automatisches Scannen nach Neustart oder Laden eines Spiels

autoscan=1

Changelog

v1.2

- Maus-Funktionen als Hook implementiert
- neuer About-Screen
- Grafik-Glitches korrigiert

v1.2a

- Tastenkonfig in der INI
- Maussteuerung inaktiv, wenn Plugin inaktiv
- Bonus-Item (+25%) Berechnung implementiert:
Linksklick auf die Zahl erhöht, Rechtsklick senkt
schwarz = 0 Items
grün = 1 Item
blau = 2 Items
rot = 3 Items
- in diesem Zusammenhang den Color-Modus entfernt
- Uhrzeit (optional) integriert (xtra für Str1per)

v1.2b

- NUM6 = Debug Fenster, zeigt ob der Prozess mit notwendigen Rechten geöffnet wurde

v1.3

- Debug entfernt
- Waren sortiert
- erweiterte Ansicht klappt nach oben auf, wenn nach unten kein Platz ist
- Produktionsketten in der INI konfigurierbar
- Voraussetzungen korrigiert (danke maggus)

v1.3a

- Bug mit der Druckerei behoben
- Tooltips implementiert
- prozentuale Auslastung implementiert

v1.3b

- Sprachenauswahl (deutsch, englisch) in der INI einstellbar
- größere Schrift

v1.4a (achtung, alpha!)

- Bugfix bei den Tooltips
- Bedürfnisse PRO INSEL anzeigbar

v1.5

- Insel-Registrierung über das Kontor
- registrierte Inseln werden im Fokus erkannt
- globale Berechnung durch lokale Addition, dadurch keine Fehler bei lokalen Bedürfnissen

v1.51

- Bug mit dem Code-Cave behoben, dadurch wurden z.B. unter Win7 Abstürze produziert

v1.60

- bestehende Gebäude werden angezeigt.
- halbautomatisches Registrieren der Inseln
- 3D-Buttons für einige Funktionen implementiert

v1.61

- Gebäudezählmethode geändert
- bei Zahlen über 99 wird ein kleinerer Font benutzt
- korrigierte Produktionsketten (Dank an Nayo)

v1.62

- Alle verbrauchenden Gebäude werden mitberechnet
- Ingame-Tooltips
- Buttons verbessert
- Zoom per Mausekahn

v1.63b

- Vorhandene Gebäude werden optional auch nur für die jeweilige Insel im Fokus angezeigt
- Exportfunktion (INI: export=1 oder export=2) exportiert die Datenstrukturen der gefundenen Inseln und Gebäude in Dateien (Ordner: export)

V1.64

- Threads ersetzt durch Assemblerrouinen, dadurch Performancesteigerung
- Buttonsystern integriert, bei Druck auf eine Ware erscheint die Anzeige der nötigen Produktionsketten nur für diese Ware
- Ein wenig Eye-Candy hier und da

V1.65

- Automatisches Scannen implementiert
- Neue Anzeige der vorhandenen Inseln mit Anzeige der Bewohner

To do:

- Alter Baum, Akademie der Weisen, ...
- Korrekturen bei der Bedarfsberechnung?
- Itemerkennung in Kontoren

Anhang

Codes für die Tastaturbelegung in der INI.

008 BACKSPACE key

033 PAGE UP key

034 PAGE DOWN key

035 END key

036 HOME key

045 INS key

046 DEL key

044 PRINT SCREEN key

145 SCROLL LOCK key

019 PAUSE key

144 NUM LOCK key

111 Divide key

106 Multiply key

109 Subtract key

107 Add key

096 Numeric keypad 0 key

097 Numeric keypad 1 key

098 Numeric keypad 2 key

099 Numeric keypad 3 key

100 Numeric keypad 4 key

101 Numeric keypad 5 key

102 Numeric keypad 6 key

103 Numeric keypad 7 key

104 Numeric keypad 8 key

105 Numeric keypad 9 key

112 F1 key

113 F2 key

114 F3 key

115 F4 key

116 F5 key

117 F6 key

118 F7 key

119 F8 key

120 F9 key

121 F10 key

122 F11 key

123 F12 key