

**1.Inhaltsverzeichnis**

Einleitung.....2

Hinweise beim ersten Starten.....2

Search Units.....3

search technology names.....4

Add units.....5

Add Picture.....6

add Technologynames.....7

Provinces.....9

Szenarios.....11

Kleines Schlusswort.....12

## Einleitung

Der Hoi3 Changer ist Freeware.

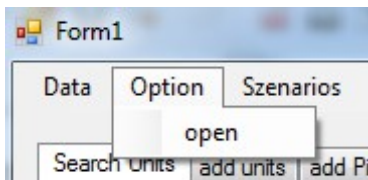
Kurzes Glossar:

Weapontyps sind u.a. „Jagdpanzer“, „schwere Kreuzer“ und „mittlere Panzer“.

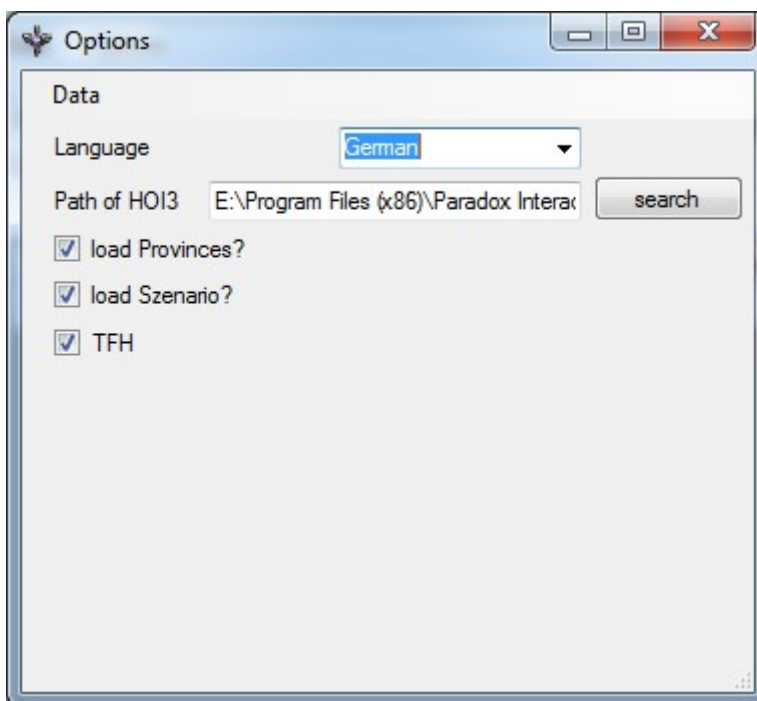
Weaponnames sind die Namen der Klassen. Bsp.: „Jagdpanther“, „Hipper-Klasse“, „Panzer IV“

## Hinweise beim ersten Starten

Es treten beim ersten Starten einige Fehlermeldung auf. Die können ignoriert werden. Damit ihr das Programm nutzen könnt. Geht ihr auf „Option“ und anschließend auf „open“ (siehe Abbildung)



Anschließend erscheint dieses Fenster.



Language: hier wählt ihr die Sprache aus.

Path of HOI3: Klickt auf Search und wählt den Pfad zu HOI3 aus.

Wenn ihr Provinzen verändern wollt, dann müsst ihr in die CheckBoxen einen Hacken machen (anklicken).

Wer TFH nutzt muss auch dort ein Häkchen machen.

Wenn ihr mit den Einstellen fertig seid, einfach schließen und auf „Ja“ klicken.

Noch ein Hinweis zum Starten.

Beim Starten erscheint eine Aufschrift „Please, wait“, wartet solange bis es verschwunden ist

(Das Laden der Daten kann etwas dauern).

## Search Units

HOI3 Changer

Data Option

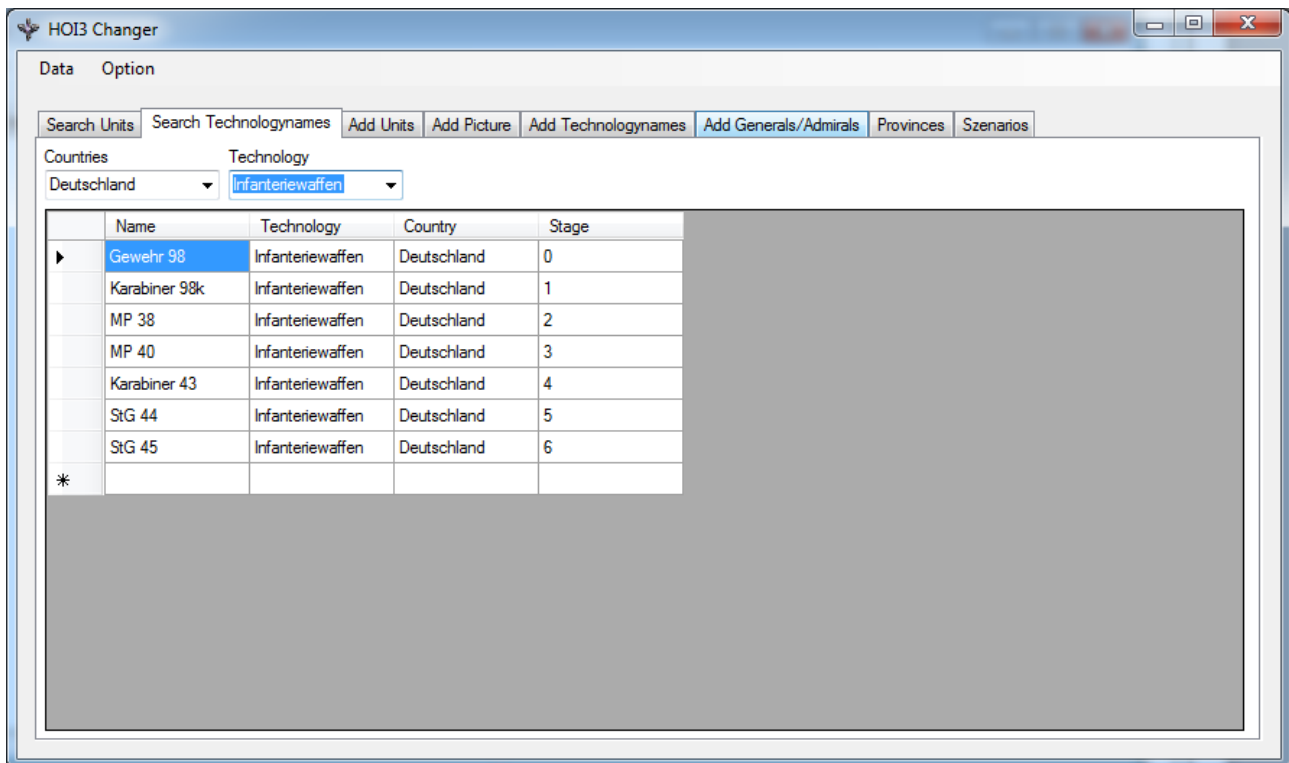
Search Units Search Technologynames Add Units Add Picture Add Technologynames Add Generals/Admirals Provinces Szenarios

Countries Weaportyps

	Name	Typ	Country	Stage
*				

Hier kann man nach Waffennamen suchen. Die Anzeige lässt sich eingrenzen durch die Auswahl eines Landes bzw. eines Waffentyps.

## search technology names



Hier verhält es sich so ähnlich wie bei „Search Units“ nur das hier die Namen der Technologiestufen angezeigt werden. Stufe 3 der deutschen Infanteriewaffen ist die MP40.

## Add units

Hier könnt ihr Waffennamen hinzufügen. Hierfür das Land bzw. den Waffentyp auswählen und dem Ganzen in den vier Sprachen einen Namen geben, darüber hinaus noch eine Stufe auswählen. Nach der Auswahl des Waffentyps erscheinen einige Felder, in denen ihr die Anforderungen einstellen könnt. Zum Schluss könnt ihr dem Ganzen ein Bild zuordnen. Das ausgesuchte Bild wird automatisch in das erforderliche Format gebracht. Achtung es wird **nicht** auf Seitenverhältnisse geachtet! Damit ihr es etwas besser versteht habe ich ein Beispiel in der Abbildung(s.o.).

Ausgewählt wurde die USA und als Waffentyp den Jagdpanzer.

Name: „M18 Hellcat“. Hier könnt ihr auch unterschiedliche Namen eintippen.

Stufe: 3

Anforderungen:

Pak: Lafette und Optik: 3

Pak: Lauf und Munition: 3

Mittlerer Panzer: Motor: 4

Mittlerer Panzer: Panzerung: 2

Mittlerer Panzer: Zuverlässigkeit: 4

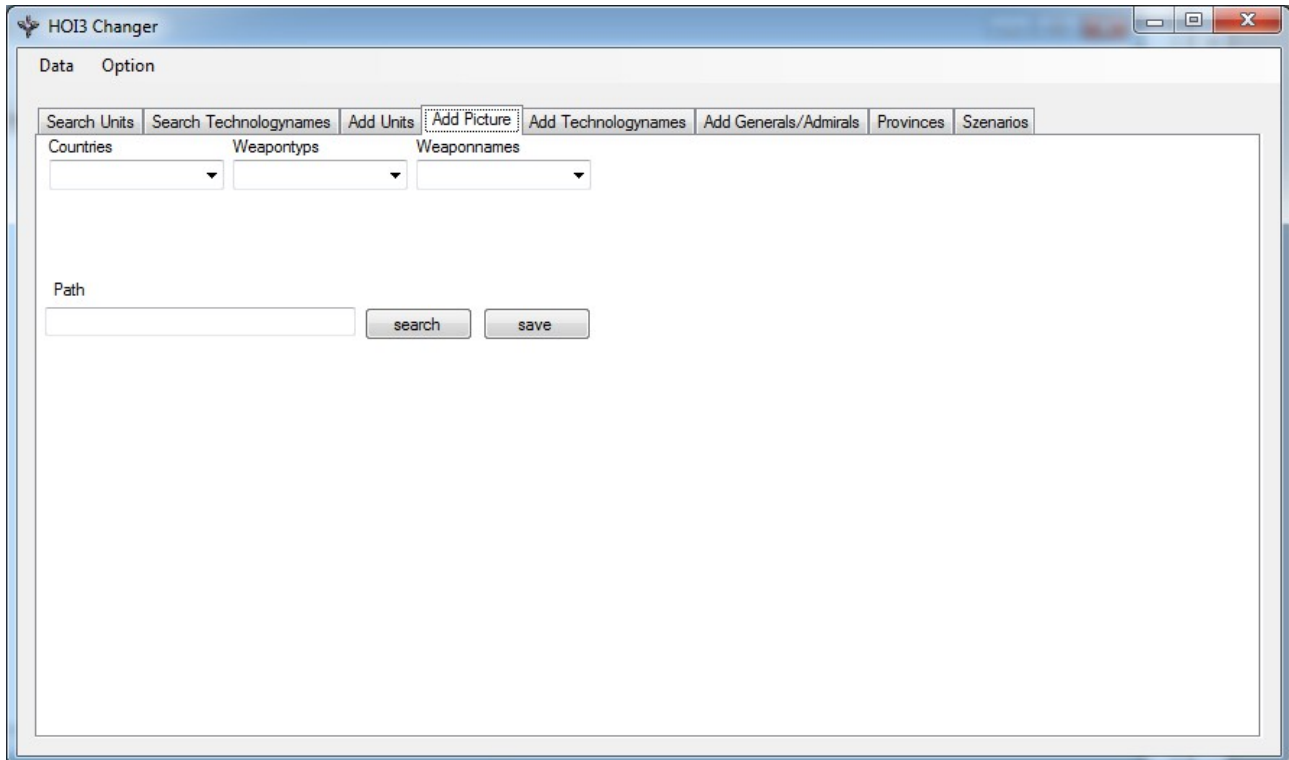
Schwerer Panzer: Panzerung: 0

Schwerpunkt: 0

Blitzkrieg: 0

Zum Schluss einfach auf „add“ drücken. Aber Achtung es wird auch überschrieben!

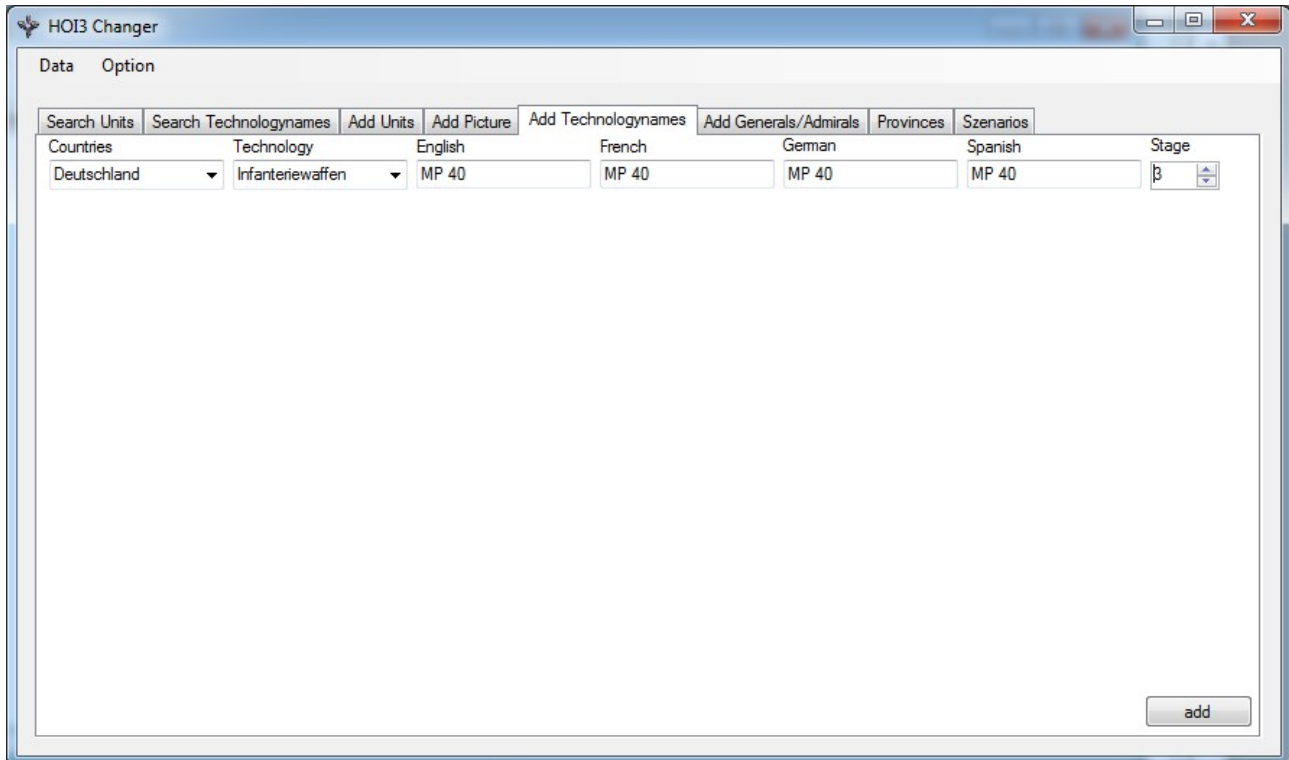
## Add Picture



The screenshot shows a window titled "HOI3 Changer" with a standard Windows-style title bar. Inside the window, there are two tabs at the top: "Data" and "Option". Below the tabs is a horizontal menu with several buttons: "Search Units", "Search Technologynames", "Add Units", "Add Picture" (which is currently selected and highlighted with a dotted border), "Add Technologynames", "Add Generals/Admirals", "Provinces", and "Szenarios". Below this menu, there are three dropdown menus labeled "Countries", "Weapontyps", and "Weaponnames". At the bottom of the window, there is a text input field labeled "Path", followed by two buttons: "search" and "save".

Falls ihr einem vorhanden Waffennamen nur ein Bild geben wollt, könnt ihr hier einfach nach der Auswahl des Waffennamens dem Ganzen ein Bild hinzufügen. Einfach über „search“ das Bild auswählen und anschließend auf „save“.

## add Technologynames



The screenshot shows the 'HOI3 Changer' application window. The 'Data' tab is selected, and the 'Add Technologynames' sub-tab is active. The interface includes a menu bar with options: Search Units, Search Technologynames, Add Units, Add Picture, Add Technologynames, Add Generals/Admirals, Provinces, and Szenarios. Below the menu bar, there are input fields for 'Countries' (Deutschland), 'Technology' (Infanteriewaffen), and language-specific name fields for English (MP 40), French (MP 40), German (MP 40), and Spanish (MP 40). A 'Stage' dropdown is set to 'B'. An 'add' button is located at the bottom right of the main content area.

Countries	Technology	English	French	German	Spanish	Stage
Deutschland	Infanteriewaffen	MP 40	MP 40	MP 40	MP 40	B

Hier verhält es sich wie bei „add units“. Alles auswählen dem Kind einen Namen geben und „add“ drücken

HOI3 Changer

Data Option

Search Units Search Technology names Add Units Add Picture Add Technology names Add Generals/Admirals Provinces Szenarios

ID: 1

Name: Abraham

Country: Deutschland

Type: land

Skill: 2

Max Skill: 5

Loyalty: 1,00

Picture: L1

Originalfoto:

Traits:

search add Trait

Histories

Date	Rank
1.1.1943	1
1.1.1944	2
*	

Day, Month, Year, Rank: 1 1 1936 1

add History remove a selected Trait remove a selected history

save

Kommen wir nun zu den Generäle und Admirälen. Es ist eigentlich ganz einfach. Hier sucht euch eine ID aus. Am besten testet ihr die ID vorher. Hierzu im Feld ID die ID eintragen und Enter drücken. Sollten nun kein weiteren Daten in den Felder erscheinen, so ist die ID noch frei. In meinen Fall ist die ID bereits belegt. Die Arbeitsweise ist aber jetzt die Selbe.

Wie der Name schon sagt, steht im Feld der Name des Generals. Country zeigt das Land im Beispiel ist es Deutschland. Type zeigt an, was für eine Art von General ist er. Es gibt land, sea und air. Der General Abraham ist ein land-General, also er kommandiert Panzerdivisionen, etc. Dönitz ist ein sea-General, also er kommandiert Schiffe, etc.

Anschließend gebt ihr Skill, Max Skill und Loyalty an. Wenn es bereits ein Bild zu dem General gibt, so wird bei Picture dies angegeben, ansonsten könnt ihr es über search auswählen.

Kommen wir nun zum nächsten Punkt den Traits. Ein Trait wäre zum Beispiel Wüstenfuchs, Seewolf oder Nachtflyer. In der Auswahlbox, werden nur diese angezeigt, die zu dem ausgewählten Typ passt. So kann man zum Beispiel kein Land-General als Seewolf erstellen.

Damit der General im Spiel auftaucht, muss man dem General ein History-Datensatz geben. Hierzu Tag, Monat, Jahr und Rank auswählen und auf „add History“ klicken.

Sollte mal ein Fehler bei den Traits oder den History-Datensätzen auftauchen, so kann man ihn durch auswählen und den entsprechenden Buttons unter den Listen entfernen.

Wenn man soweit fertig ist, drückt man save und der General wird hinzugefügt oder geändert.



## Provinces

Ich rate vorher jedem der diese Funktion benutzt die Provinzen zu sichern. Sie befinden sich unter HOI3 Ordner /history/provinces bzw. bei TFH tfh/history/provinces.

Hier kommen wir zu meinem Stolz, das Verändern der Provinzen. Über das obere Textfeld könnt ihr nach einer Provinz suchen (Text eingeben und enter drücken). Nach der Auswahl in der Listbox erscheint auf der rechten Seite der Inhalt der Textdatei (Ihr könnt dort alles verändern was ihr wollt, es ändert nicht in der Textdatei). Damit ihr etwas ändern könnt müsst ihr eine Provinz markieren und auf „add Province to Detail List“ drücken. Spätestens jetzt solltet ihr auf Details gehen. Wenn ihr mehrere Provinzen verändern wollt, könnt ihr einfach nacheinander die einzelnen Provinzen hinzufügen (Provinz markieren und auf „add Province to Detail List“ drücken). Solltet ihr einmal die falsche Provinz ausgewählt haben einfach in der anderen Liste markieren und auf „remove Province from Detail List“ drücken.

Nach dem Hinzufügen werden die Daten des ersten Szenarios angezeigt (siehe nächste Seite).

Ich habe als Beispiel zwei Provinzen (Alta und Berlin) der Liste hinzugefügt. Berlin war die letzte Provinz daher stehen die Daten von Berlin in den Feldern. Zum Verändern der Zahlwerte, wie Metall, entweder die Zahlen in den Felder eintragen oder auf die Pfeile an den Feldern klicken. „Owner“ (Besitzer), „Controller“ (Kontrolleur) und „add core“ (wer erhebt Anrecht auf die Provinz) einfach das Land auswählen (hier alles drei Deutschland). Wenn ihr ab einem gewissen Datum (Syntax: YYYY.MM.DD Bsp. 1941.05.31) bzw. ab einem bestimmten Szenario (hier hat das Szenario Vorrang) Werte zuweisen wollt entweder das Szenario auswählen oder ein Datum eintragen. Noch ein wichtiger Punkt, wenn ihr einem Zahlwert den Wert „-1“ zuweist wird dieser Wert nicht eingetragen bzw. bei Terrain einfach leer lassen. Kleine Anmerkung es wird bei vorhanden sein überschrieben. Zum Schluss auf „save“ drücken, hier sollte noch ein kleiner Hinweis gegeben werden, es wird in alle Provinz geschrieben, die sich in der Liste unter Detail vorhanden sind.

Loser568

## **Szenarios**

Ist noch in Arbeit! :(

## **Kleines Schlusswort**

Ich bedanke mich bei allen Testern und bitte achtet nicht auf meine Rechtschreibfehler bzw. wie ich mich artikuliere. Bei Fragen könnt ihr mir einfach eine PM schicken oder die Frage in den Post stellen.