

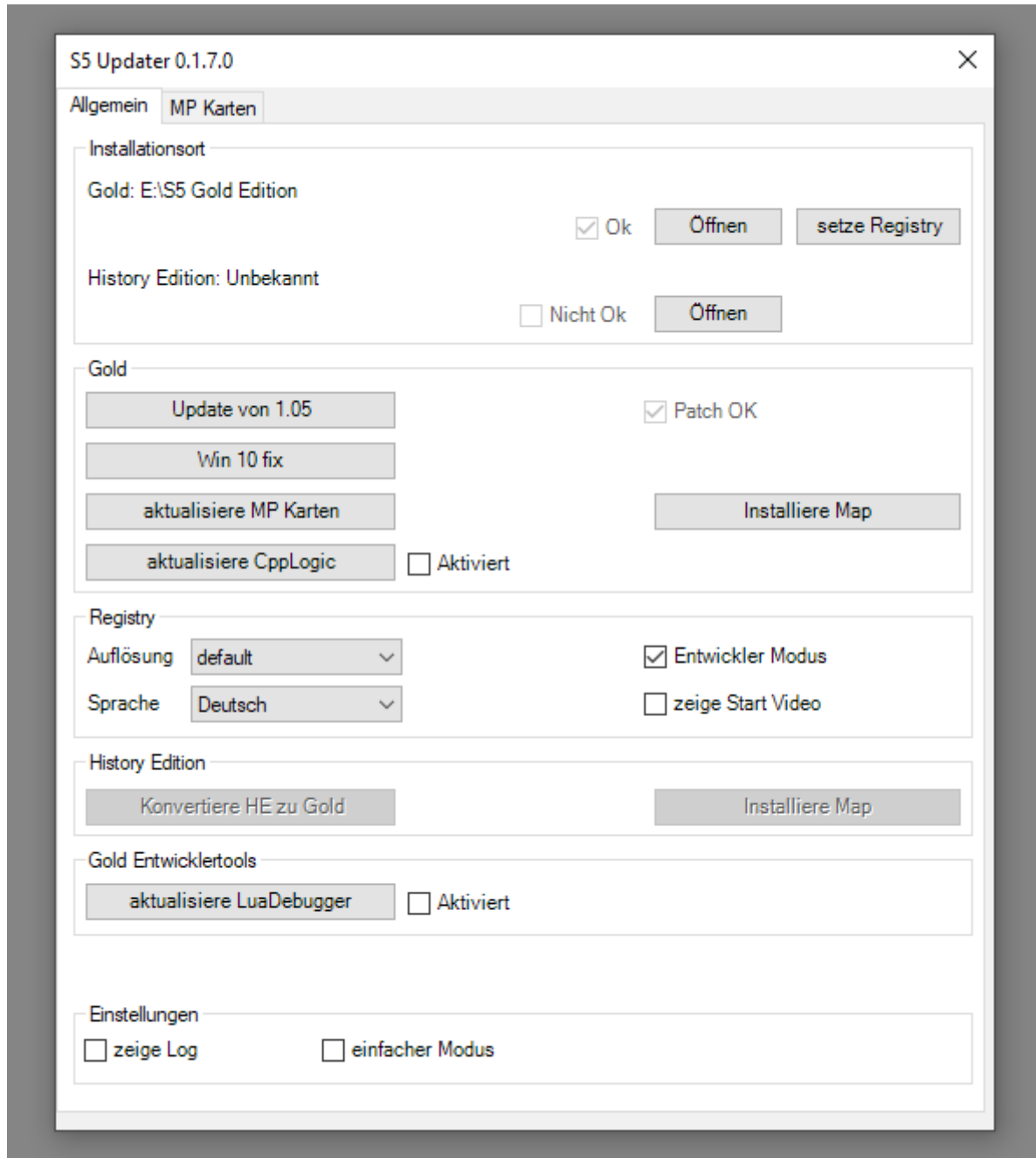
S5Updater – Anleitung

ein Tool von mcb

ein Guide von schmeling65

Einführung

In dieser Anleitung wird dem Benutzer der Umgang mit dem S5Updater beigebracht. Es werden alle Funktionen, sowie Schaltflächen beschrieben, was hinter ihnen steckt und was sie bewirken. Hieran schon mal ein Bild für einen groben Überblick:



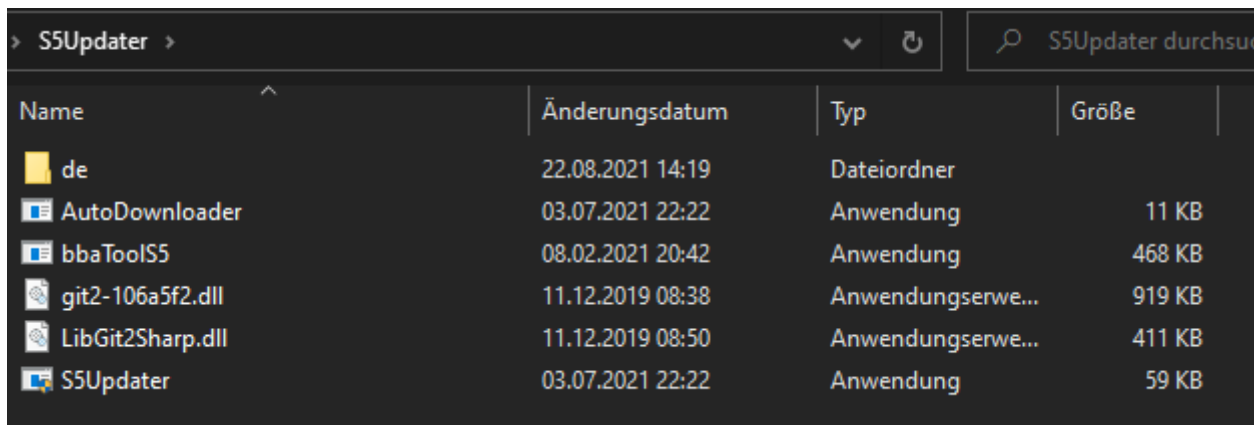
Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
1. Installation	4
2. Teilgebiete	5
2.1 Installationsort	5
2.2 Gold	6
2.3 Registry	8
2.4 History Edition	9
2.5 Gold Entwicklertools	10
2.6 Einstellungen	10

1. Installation

Der S5Updater ist einfach zu installieren. Unter folgendem Link kann er direkt heruntergeladen werden [Link](#). Falls Bedenken bestehen aufgrund von unbekannter Software, kann dies auch manuell getätigt werden über mcb's Github-Repository <https://github.com/mcb5637/S5Updater> mit vollständiger Einsicht in den Quellcode.

Alle Dateien müssen aus der **Release.zip** in einen Ordner entpackt werden. Der Ordner kann dabei frei gewählt werden.



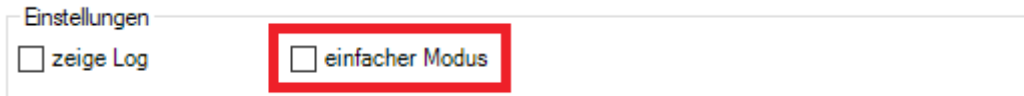
Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
de	22.08.2021 14:19	Dateiordner	
AutoDownloader	03.07.2021 22:22	Anwendung	11 KB
bbaToolS5	08.02.2021 20:42	Anwendung	468 KB
git2-106a5f2.dll	11.12.2019 08:38	Anwendungserwe...	919 KB
LibGit2Sharp.dll	11.12.2019 08:50	Anwendungserwe...	411 KB
S5Updater	03.07.2021 22:22	Anwendung	59 KB

Um den S5Updater zu benutzen, muss die S5Updater.exe ausgeführt werden. Die beiden anderen ausführbaren Dateien sind einmal das **bbatoolS5**, mit dem sich Karten im s5x-Format, als auch die bba-Dateien aus der Gold Edition, packen und entpacken lassen, und einmal ein **AutoDownloader**, der es ermöglicht bei einem vorhandenen Update des Updaters diesen auch automatisch auf Nachfrage zu aktualisieren für größtmöglichen Comfort.

Bei den übrigen DLL-Dateien handelt es sich um dynamische Bibliotheken, damit der S5Updater funktioniert und sich die nötigen Daten zur Bearbeitung von Aufgaben von Github aus bestimmten Repositories holen kann.

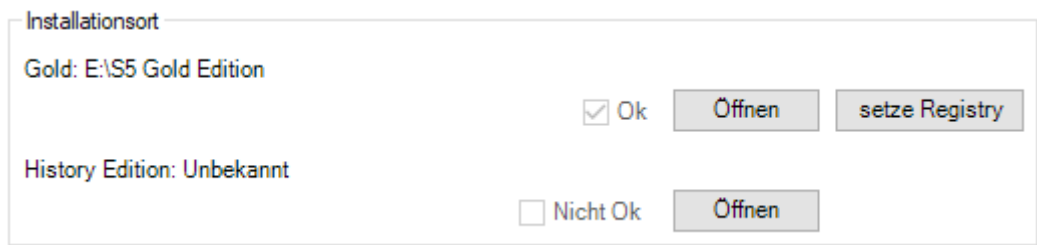
2. Teilgebiete

Der S5Updater hat für unterschiedliche Nutzer unterschiedliche Gebiete, wie in der Übersicht in der Einleitung bereits festzustellen war. Um Alles zu behandeln wurde der **einfache Modus** unten im Fenster deaktiviert um Alles zeigen zu können.



2.1 Installationsort

Der S5Updater bietet sowohl für die Gold Edition (auch bekannt als die ältere Version von 2004), als auch für die History Edition Unterstützung. Deshalb gibt es für beide Versionen einen Pfad, der gesetzt werden kann. Bei der Gold Edition sollte dieser bereits gesetzt sein, sofern sie installiert ist, während er bei der History Edition nicht gesetzt ist.



Je nachdem mit welcher Version gearbeitet wird, muss der Pfad zuvor stimmen. Um diesen zu setzen, kann man mit dem entsprechenden Knopf Öffnen der Ordner des Hauptverzeichnisses ausgewählt werden.

Hinweis: Im Hauptverzeichniss befinden sich Ordner, wie **base**, **bin**, **extra1**, **extra2** und **support**.

Bei der Gold Edition kann hierbei noch der Registry-Eintrag per Knopfdruck gesetzt werden. Sollte der Pfad der Gold Edition nicht stimmen, muss dieser neu gesetzt werden. Dadurch erkennt der S5Updater automatisch wo sich die Installation befindet und setzt den Pfad bei einem Neustart automatisch.

Sobald die Pfade und Versionen stimmen, zeigt der S5Updater dies mit einem **Ok** links neben dem Öffnen-Knopf.

2.2 Gold

In diesem Gebiet werden die aktuelle Version von Siedler 5, sowie Patches, Mehrspieler-Inhalt und der neu entwickelte Hook CppLogic bereitgestellt, sowie eine Funktion zur Überprüfung der Version und einer automatischen Installation einer Karte, sofern man eine heruntergeladen hat.



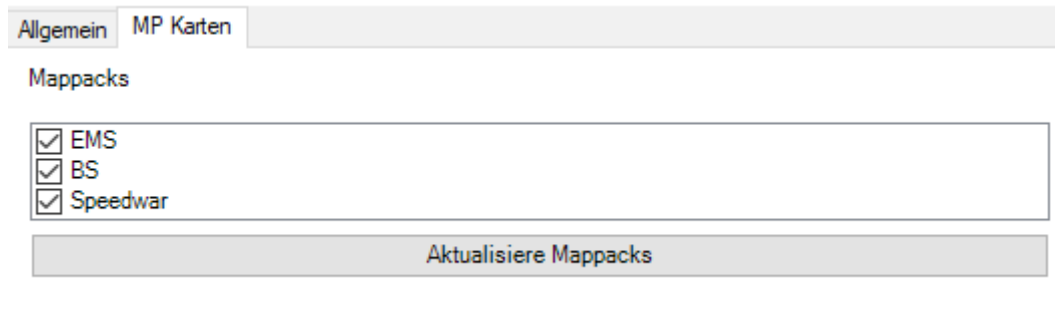
Bei der Installation von der Gold Edition wird in den meisten Fällen nicht die aktuellste Version genommen. Per **Update von 1.05** kann die neueste Version (1.06) installiert werden. Dies ist empfehlenswert, weil viele Karten auf dieser Version basieren.

In den neueren Versionen von Windows (Windows 7 und später) kann das Spiel mit dem Patch 1.06 nicht starten. Dies hängt daran, dass das Spiel nach Dateien im System sucht, die es unter diesen Betriebssystemen nicht mehr gibt. Abhilfe dagegen schafft der **Windows 10 fix**. Hierbei wird die originale ausführbare Datei von Siedler durch eine Modifizierte ersetzt, die nicht auf diese Dateien prüft. Die Korrektheit wird über den Haken **Patch OK** angezeigt.

Um Siedler funktionsfähig auf der neuesten Version zu haben, sind folgende Schritte nötig:

1. Die Siedler 5 installieren
2. Das Update auf 1.06 ausführen
3. Den Windows 10 Fix ausführen
4. Fertig, Siedler ist spielbar

Aktualisiere MP Karten bietet Inhalt für den Mehrspieler von Siedler. Der Knopf führt zum Tab **MP Karten** und bietet die Auswahl, welche Modi man für den Mehrspieler herunterladen möchte.



Durch einen Knopfdruck auf **Aktualisiere Mappacks** werden die nötigen Inhalte heruntergeladen und installiert. Um mehr über den Mehrspieler zu erfahren gibt es eine Anleitung, in der alles weitere dazu beschrieben wird:

Siedler 5 Mehrspieler Installationsguide

Durch den S5Updater ist auch ein neuer Hook benutzbar. Viele kennen den alten S5Hook und wissen um seine Funktionen und seine Probleme. Der neue Hook, auch bekannt als CppLogic, bietet den gleichen Funktionsinhalt und viele weitere und wird stetig weiterentwickelt. Dieser ist auch nicht in Skriptform vorhanden, sondern ist eine Dynamische Bibliothek (dll), welche in die bin-Ordner eingebunden werden.

Dieser kann jederzeit auch wieder abgeschaltet werden, in dem der Haken bei **Aktiviert** rausgenommen wird. Dies geschieht häufig im Mehrspieler.

Sollte eine Karte CppLogic benötigen, kann dies über **Aktualisiere CppLogic** installiert und über den Knopf **Aktiviert** aktiviert werden

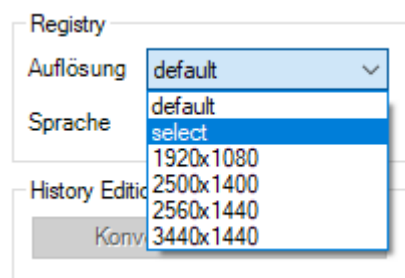
Mit dem Knopf **Installiere Map** können Karten von alleine installiert werden. Eine Karte im s5x-Format kann hiermit automatisch identifiziert und in die richtigen Ordner gepackt werden, sodass man nur noch das Spiel starten muss.

2.3 Registry

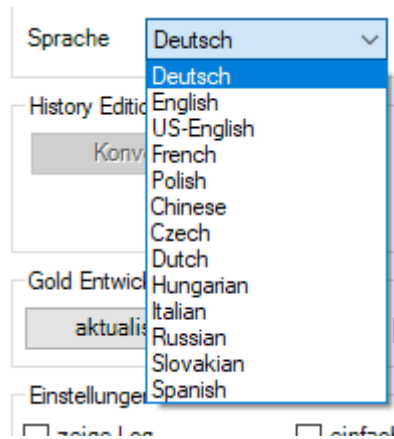
Mithilfe der Registry, die die Gold Edition betrifft, können erweiterte Einstellungen vorgenommen werden.



So ist es Möglich über den Reiter **Auflösung** eine höhere Auflösung auszuwählen, als es im Spiel möglich ist. Gleichzeitig wird der **Entwickler Modus** aktiviert, da dies besonderes Verhalten von Siedler erfordert. Die Auflösung ist dabei frei wählbar und auf Wunsch können auch weitere hinzugefügt werden (Ansprechpartner: schmeling65 oder mcb)



Für nicht-deutschsprachige Spieler gibt es auch eine Option Siedler in anderen Sprachen zu spielen. Allerdings haben nicht alle Sprachen eine Vertonung. Die Sprache kann unter dem Reiter **Sprache** ausgewählt werden.



Für Personen, die das Start-Intro direkt überspringen möchten, gibt es die Option **zeige Start Video**. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden die Sequenzen beim Start von Siedler automatisch übersprungen.

zeige Start Video

2.4 History Edition

In diesem Abschnitt gibt es 3 Funktionen: Die Konvertierung von der History Edition zur Gold Edition (man spricht dann auch von der konvertierten Gold Edition), einen vollständigen Versions-Check, sowie die selbe Methode zur Installation von Karten wie in der Gold Edition.



Das Installieren der Karten ist bereits im Abschnitt „2.2 Gold“ beschrieben. Sie erfüllen hier den selben Zweck.

Die Konvertierung von der History Edition zur Gold Edition hat unterschiedliche Gründe.

- Der S5Hook und auch CppLogic funktionieren nur in der Gold Edition
- Der Mehrspieler von Kimichura funktioniert nur über die Gold Edition

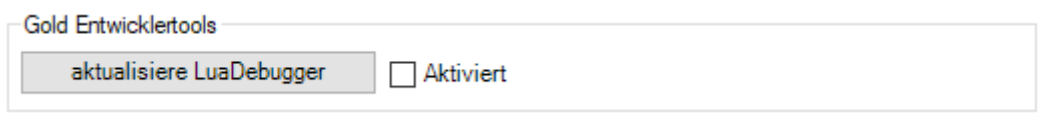
Weil viele Personen manuelle Konvertierungen falsch ausgeführt haben, wurde der Prozess automatisiert. Wichtig ist, dass für den Pfad der History Edition das Hauptverzeichnis der History Edition und für die Gold Edition ein **leerer** Ordner ausgewählt ist. Dann kann der Knopf **Konvertiere HE zu Gold** gedrückt werden. Anschließend werden folgende Schritte unternommen:

1. Es wird an der gegebenen Stelle ein neuer Ordner erstellt mit dem Namen SetthersHoK_ConvertedGold.
2. Es werden die Dateien aus der History Edition in den neuen Ordner kopiert.
3. Die ausführbaren Dateien werden durch die der Gold Edition mit allen Patches auf dem neuesten Stand und mit dem Windows-Fix installiert.
4. Die Daten werden alle aktualisiert um die aktuelle Version (1.06)
5. Die Schriftarten werden aktualisiert (in der History Edition fehlen Schriftarten, die es in der Gold Edition gibt).

Dieser Prozess dauert eine Weile. Die dabei neu entstandene Version ist eine unabhängige Version zur History Edition. Man kann jederzeit mit der History Edition weiterspielen, besitzt jetzt aber noch eine funktionsfähige Gold Edition, mit dem Features von Hook und Mehrspieler mit benutzen und auch Karten, die mit Hook gemacht worden sind, spielen kann.

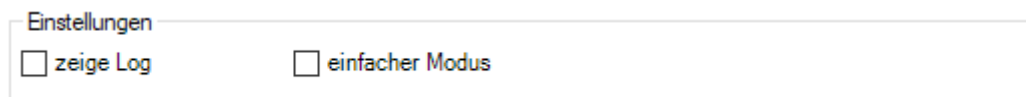
2.5 Gold Entwicklertools

Für Kartenersteller gibt es die Möglichkeit den LuaDebugger für Siedler 5 über die Schaltfläche **aktualisiere LuaDebugger** zu installieren. Ebenso ist es möglich diesen dort zu deaktivieren. Er ist ein nützliches Tool zum untersuchen von Karten, sowie Fehleranalyse bei verschiedenen Szenarien.



2.6 Einstellungen

Der S5Updater besitzt ein Log, wo alle Aktivitäten nochmal nachgeschaut werden können. Ebenso liefert das Log bei Fehler weitere Informationen und hilft so bei der Fehlersuche.



Es kann jederzeit an und aus geschaltet werden per **zeige Log**.

Der **einfache Modus** ist für jeden man Benutzer gemacht. Er versteckt kompliziertere Flächen und zeigt nur die wichtigsten Sachen an.

Hier zum Vergleich, wie der S5Updater mit dem einfachen Modus aussieht:

