

## ToolOne V1.2 (und AddOn) Teil 4 – Balancing

---

### Inhalt

|   |   |
|---|---|
| <Balancing> .....                         | 3 |
| <BaseStorage>.....                        | 3 |
| <ShipValues>.....                         | 3 |
| <ShipBuildWarehouseRadius> .....          | 3 |
| <ShipTradingDistance>.....                | 3 |
| <ShipTradeTime> .....                     | 3 |
| <EmptyTradeRouteRoundCount> .....         | 3 |
| <Military>.....                           | 3 |
| <MilitaryClaimResidentPrecondition> ..... | 3 |
| <MilitaryClaimMax>.....                   | 3 |
| <ShipClaimResidentPreconditon>.....       | 4 |
| <ShipClaimMaximal>.....                   | 4 |
| <Tournament> .....                        | 4 |
| <TournamentRoundCount> .....              | 4 |
| <TournamentCoolDown>.....                 | 4 |
| <MinHonour/MaxHonor> .....                | 4 |
| <HounourPerResident>.....                 | 4 |
| <TournamentCostGUIDS> .....               | 4 |
| <TownAcquisition> AddOn.....              | 5 |
| <FoundingShares>.....                     | 5 |
| <TownAcquisitionIntermediateLevel> .....  | 5 |
| <BuyForeignSharesAchievement> .....       | 5 |
| <TownAcquisitionCooldown> .....           | 5 |
| <MinSharePrice><MaxSharePrice> .....      | 5 |
| Das AI Profil.....                        | 5 |
| <Espionage> AddOn .....                   | 6 |
| <Cooldown> .....                          | 6 |
| <InfiltrationCost> .....                  | 6 |
| <InfiltrationUpkeep> .....                | 7 |
| <Actions>.....                            | 7 |
| <ActionForResidentLevel> .....            | 7 |
| <Disaster> .....                          | 7 |
| <Fire> .....                              | 7 |
| <ResidentDamageFactors> .....             | 7 |

|   |    |
|---|----|
| <Plague>.....   | 8  |
| <Twister>.....  | 8  |
| <Thunderstorm> .....  | 8  |
| <Sandstorm> .....   | 8  |
| <DisasterManager>.....  | 8  |
| <Volcano> .....   | 8  |
| <InitialEruptionDelayMin>/<InitialEruptionDelayMax>.....        | 8  |
| <EruptionDelayMin>/<EruptionDelayMax> .....                     | 8  |
| <ChanceFake><ChanceSmall><ChanceLarge> .....                    | 9  |
| <Economy>.....  | 9  |
| <DemandTiming> .....  | 9  |
| <ResidentTime> .....  | 9  |
| <PopulateRepeater> .....  | 9  |
| <UpgradeSystem> .....   | 9  |
| <BeggarPerUpgradeRight>.....                                    | 9  |
| <AmbassadorPerUpgradeRight< .....                               | 9  |
| <ResidentUpgradeAmountPercent> .....                            | 9  |
| <Beggars>.....  | 10 |
| <BeggarRespawnInterval> .....                                   | 10 |
| <BeggarLeaveIntervall>.....                                     | 10 |
| <BeggarLeaveAmount> .....                                       | 10 |
| <MinBeggarPerShip><MaxBeggarPerShip> .....                      | 10 |
| <SoulhunterCooldown> .....                                      | 10 |
| <ResidentReaction> .....  | 10 |
| <Menu> .....  | 10 |
| <NeutralBuildings>.....   | 10 |
| <Inventor>.....   | 10 |
| <RewardPool> .....  | 11 |
| <InventionProhabilityMin>/<InventionProhabilityMax> .....       | 11 |
| <InventionCheckIntervallMin>/<InventionCheckIntervallMax> ..... | 11 |
| <Pilgrimage>.....   | 11 |
| <PilgrimageHouourPerMinute> .....                               | 11 |
| <PriceBalancing> .....  | 11 |
| <StrategyMap>.....  | 11 |
| <DefaultLoadAmount> .....                                       | 12 |
| <Nachlese>.....   | 12 |

### <Balancing>

*Im Bereich des Balancing stehen eine ganze Reihe von Optionen zur Verfügung, um das Spiel an besondere Spielsituationen, Spielideen oder einfach nur eigene Wünsche anzupassen.*

*In Kombination mit der Bearbeitung von Gebäuden und der Starteinstellungen kann ein fast neues Spielgefühl hergestellt werden. Bei allen Möglichkeiten ist jedoch Vorsicht geboten oder auch eine zu hohe Erwartungshaltung, denn viele der Einträge suggerieren eine Einstellungsmöglichkeit, die oft nicht vorhanden ist. Einige Teile des Balancing sind auch nicht für irgendwelche Einstellungen ausgelegt. Angaben hier sollte man unbearbeitet lassen, zumal sehr viele Werte auch nicht für sich allein stehen.*

*Wir haben alle Einstellungen, die sich sinnvoller Weise bearbeiten lassen, aufgeführt und die, welche kein handfestes Ergebnis zeitigen oder schlichtweg nichts bringen, weggelassen.*

*Beispiel : GUIBalancing – Graphical User Interface – die Bildschirmanzeige der einzelnen Bedienelemente. Hier kann man alles Mögliche einstellen, aber außer zu fehlerhaften Anzeigen führt das zu gar nichts, denn kaum eines der Elemente steht für sich allein. Irgendwo in den Tiefen des Spiels liegen weitere Steuerungen die Einfluß nehmen.*

*So ist die maximale Anzahl der Transportslots für Schiffe mit 6 angegeben. Ein 8 bringt nichts auch keine 100. Man kann ein Schiff entwerfen, das 100 Slots besitzt, man kann diese 100 Slots auch mit Ware vollstopfen und auch verwenden – aber man wird sie nie sehen, was wieder einige Bedienungsprobleme mit sich bringt.*

*Alles in allem: wir haben so ziemlich jede Einstellung ausprobiert und hier alle die aufgeführt, die einen sicht- und nutzbaren Effekt besitzen.*

### <BaseStorage>

*Das Kontor, welches bei Besiedelung einer Insel gesetzt wird, hat grundsätzlich 20 t Lagerkapazität pro Ware. Zusammen mit dem Wert BaseStorage von ebenfalls 20 t pro Ware ergibt sich eine Startkapazität von 40 t. Die BaseStorage dient dazu, dass eine Insel nicht gleich als Verlust gebucht werden muss wenn der Feind das Kontor zerstört. Dazu muss allerdings ein Markthaus auf der Insel noch intakt sein. Ein heraufsetzen des Wertes BaseStorage sichert einen größeren Bestand an geretteten Waren. Der Wert gilt allerdings auch für die Computerspieler.*

### <ShipValues>

#### <ShipBuildWarehouseRadius>

*Dies ist der Bereich, in dem ein Schiff bei Annäherung an eine neue Insel ein Kontor errichten kann. Dieser Wert ist zu vernachlässigen, kann aber auf 30 gesetzt werden.*

#### <ShipTradingDistance>

*ist da wichtiger. Diese macht es dem Spieler leichter im Durcheinander vor einem Hafen sein Schiff zu Be- und Entladen, der Wert sollte auch auf 30 gesetzt werden.*

#### <ShipTradeTime>

*Um die Handelszeit des automatischen Handels zu verkürzen kann man diesen Wert bearbeiten – auf 00:10:00 Sekunden zum Beispiel. Somit dauert das Be- und Entladen nicht solange, der Nachschub fließt zügiger.*

#### <EmptyTradeRouteRoundCount>

*Standardmäßig meldet das Spiel eine leere oder gestörte Handelsroute, wenn die Route 3 mal erfolglos ohne Waren abgefahren wurde. Leider bezieht sich das jedoch nicht auf alle Waren die transportiert werden, sondern nur auf die erste. Siehe auch >Strategiymap<*

### <Military>

#### <MilitaryClaimResidentPrecondition>

*Für alle Militärgebäude braucht der Spieler bekanntermaßen Militärpunkte. Vor allem dieser Punkt ist für die Änderung der Werte hier von Bedeutung. Im Standard erhält der Spieler pro 35 Bauern einen Militärpunkt, pro 40 Bürgern ebenfalls usw. Je nach Spielziel – bei einer kriegerisch geprägten Karte zum Beispiel – kann man diese Werte manipulieren und absenken.*

#### <MilitaryClaimMax>

*Die maximal möglichen Militärpunkte sind angesichts der Tatsache, das die KI beliebig viele Militärpunkte hat, mindestens auf 300 zu setzen. Mehr lässt sich kaum nutzen.*

### <ShipClaimResidentPrecondition>

Alle Schiffe – auch Handelsschiffe – benötigen ebenfalls solche Claimpunkte, die durch die Anzahl der „Untertanen“ bestimmt wird. Hier ist die KI eingebunden, eine Änderung der Werte kommt auch ihr zugute. Wer eigene Schiffe generiert muss bei deren Anlage auf den Eintrag <Ship><ShipClaimNeeded> achten.

### <ShipClaimMaximal>

Der maximale Wert ist ein ebenso wie bei Militärpunkten anzupassen. Wer gerne die maximale Anzahl an Schiffe haben will – 256 – muss da schon ein wenig rechnen. Die großen Schiffe benötigen 2 Punkte, also sichert hier eine 512 die maximale Anzahl an Schiffen. Was ohne eine Anpassung in <ShipClaimResidentPrecondition> kaum zu erreichen ist.

### <Tournament>

Eine gut Möglichkeit ohne viele Aufträge das Ruhmkonto zu füllen sind Ritterturniere. In der Standardeinstellung können diese allerdings nur alle 45 Minuten ausgerufen werden und sind auch - zumindest in der Anfangszeit – recht kostspielig.

### <TournamentRoundCount>

Dieser Wert spezifiziert letztlich die Dauer der Veranstaltung, das kann man so lassen oder auch erhöhen, nicht aber senken! Mit nur einer Runde verschluckt sich nach unseren Erfahrungen der Questbereich bei der Vergabe der Ruhmespunkte.

### <TournamentCoolDown>

Wie lange dauert es von Ende des Turniers bis zum möglichen Neustart? Der Standard von 45 Minuten ist ziemlich lang, ein Drittel tut's auch, also 15 Minuten. Gar keine Pause zwischen den Turnieren ist nicht besonders elegant und sorgt auch für Probleme bei der Ruhmvergabe.

### <MinHonour/MaxHonour>

Dies sind nur die Obergrenzen des möglichen Ruhmes, den man bei Abschluss des Turniers erhält. Und das gilt auch nicht in der Zivilisationsstufe der Adelligen. Damit aber in jedem Fall ordentlich was zusammenkommen kann sollte man als Minimum 200 und als Maximum 750 angeben.

### <HounourPerResident>

Hat man 355 Bürger und startet sein erstes Turnier wird man mit der Standardeinstellung das Minimum an Ruhmespunkten nicht überschreiten und landet bei 100 Punkten, mit einer Anpassung unter <MinHonour> zumindest bei 200. Eine Änderung auf 0,2 bringt schon reichlich mehr.

### <TournamentCostGUIDS>

Die Frage der Kosten ist natürlich entscheiden, gerade zu Beginn einer Partie. Diese Kosten lassen sich hier nicht ändern, dazu sind ein paar Arbeiten notwendig.

- 1) Die Karte ist im ToolOne geladen.
- 2) Wählen Sie im Menü unter <Mode> den <AssetEditor> aus.
- 3) Rechtsklicken Sie im rechten Bereich auf den Namen Ihrer Inselwelt. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl <CreateGroup>, ändern Sie den neu angelegten Eintrag <AssetGroup> in <Tournament> um.
- 4) Öffnen Sie im rechten Bereich oben den Pfad <Objects><-NotPlaceable>
- 5) In der Mitte der jetzt angezeigten Einträge finden Sie die drei Turniertypen SmallTournament, MediumTournament, LargeTournament.
- 6) Rechtsklicken Sie auf den Eintrag <SmallTournament> und wählen dann im Kontextmenü <den Befehl <Copy>.
- 7) Rechtsklicken Sie auf die eben angelegte Gruppe <Tournament> und wählen sie den Befehl <CreateAssetChild>.
- 8) Wiederholen Sie die Schritte von 6-8 ebenso für die beiden anderen Turniertypen.
- 9) Falls noch nicht angezeigt öffnen Sie den Pfad <Ihre Inselwelt><Tournament>
- 10) Wählen Sie den Eintrag <SmallTournament>.
- 11) Ändern Sie den Eintrag <MoneyCost> in 200 oder was Sie möchten um.
- 12) Wählen Sie den Eintrag <MediumTournament>.
- 13) Ändern Sie den Eintrag <MoneyCost> in 600 oder was Sie möchten um.
- 14) Wählen Sie den Eintrag <LargeTournament>.

15) Ändern Sie den Eintrag <MoneyCost> in oder was Sie möchten 1000 um.

Weiterhin sind bei den Turnieren auch Warenlieferungen fällig. Diese sind so abgestimmt das ein mittleres Turnier nur ab der Zivilisationsstufe Patrizier (Waffen), ein großes Turnier nur ab Stufe Adelige (Proviant) ausgeführt werden kann. Entweder man belässt diese Einstellung so oder entfernt die Produktangaben komplett, erhöht dafür den Preis des Turniers. Vorgehensweise:

- 1) Wählen Sie den <MediumTournament> aus
  - 2) Wählen sie den Eintrag <ProductCost>.
  - 3) Entfernen Sie die 15000 aus der Zeile Weapons ( eine 0 eingeben).
  - 4) Wählen Sie den Eintrag <LargeTournament>.
  - 5) Setzen Sie unter dem Eintrag <ProductCost> die Einträge für <Weapons> und <SupplyPackages> auf 0.
- Natürlich kann man auch andere Waren einfügen, man sollte jedoch darauf achten wann diese dem Spieler zur Verfügung stehen oder Sie bei einem der Handelspartner verfügbar machen.

#### <TownAcquisition> AddOn

Die Ratversammlungseinstellungen sind leider nur bedingt editierbar. Offenbar sind einige der Einstellungen noch in anderen, über das ToolOne nicht erreichbaren Dateien versteckt. Im Kern ist die Sache sowieso etwas heikel. Der Mindestpreis eines Ratssitzes einer eben gegründeten Stadt liegt bei 5000 Goldstücken (MinSharePrice) und steigt mit jeder Stadterweiterung oder Ausbaustufe. Hat man einen CSP mit einer vorgebauten Insel mittlerer Ausstattung versehen liegt man gleich bei ~ 12000 Goldstücken. Ermöglicht der Designer dem Spieler gleich zu Beginn den Kauf von Sitzen kann das Spiel schnell einen sehr anderen Verlauf nehmen. Alles in allem sind die Einstellungen genau so gewählt, das eine Ratssitzaktion der einer Militäraktion im Aufwand gleichkommt. Die KI betätigt sich zumeist erst spät bzw. bei Gefahr als Ratssitzkäufer. Das ist allerdings auch sehr abhängig von der Qualität des Spielers. Je schneller dieser ist desto weniger Gefahr besteht.

#### <FoundingShares>

Wieviel der Ratssitze zu Beginn dem Stadtbesitzer gehören (auch den CSP!), wird hier festgelegt. Eine gute Möglichkeit zur Stadtsicherung ist eine 5. Die CSP's kaufen so gut wie nie einen Spielersitz der Hauptinsel aus. Damit der Spieler seinerseits nicht für einen belegten Stadtsitz einer anderen Hauptinsel zu viel bezahlt muss man die Modifier (weiter unten) anpassen.

#### <TownAcquisitionIntermediateLevel>

Ein wichtige Position. Ein Herabsetzen des Levels ermöglicht eine frühzeitige Aktivität durch den Spieler, die CPS's nutzen diese Möglichkeit kaum – obwohl die Ratssitze zu einem frühen Zeitpunkt selten über das Mindestpreisniveau (MinSharePrice) hinausgehen.

#### <BuyForeignSharesAchievement>

Normalerweise muss der Spieler dieses Item ja in Venedig kaufen. Setzt man die Position auf 0 ist das nicht notwendig.

#### <TownAcquisitionCooldown>

Die Dauer zwischen dem getätigten Kauf und einem neuen Kauf – auch bei einem anderen Spieler ist mit 10 Minuten sehr lang. Eine Herabsetzung verhilft dem Spieler im Kriegsfall mit dem CSP eventuell zu schneller Reaktion ohne große militärische Aktionen.

#### <MinSharePrice><MaxSharePrice>

Gibt man dem Spieler die Möglichkeit quasi mit Spielbeginn Ratssitze zu kaufen dann ist hier ein wichtiger Punkt: was kostet der Ratssitz grundsätzlich? Denn bis der betroffene CSP durch den Stadtaufbau seine Ratssitze teurer machen kann dauert es. Die Sache wird sonst schlicht zu einfach. Der maximal Wert bei Spielen mit hohem Wirtschaftsfaktor ist mit 100.000 ausreichend, mehr als 56.000 ist noch nicht vorgekommen.

#### Das AI Profil

In jedem Fall ist in der gesamten Ratssitzaktion auch das AI Profil ein wichtiger Faktor. Hier wird festgelegt wie der Computerspieler auf Ratssitzkäufe reagiert bzw. insgesamt selber vorgeht. So wird dort die Wahrscheinlichkeit, das der CSP Ratssitze des Spielers bzw. seine eigenen kauft festgelegt, ausserdem auch die Geldmenge die des CSP für diese Aktionen zur Verfügung hat.

Möchte man die KI dazu bewegen aktiver mit Ratssitzen „zu handeln“ muss man die entsprechenden Werte im AI Profil des CSP ändern. Vorgehensweise:

- 1) Die Karte ist im ToolOne geladen.
- 2) Wählen Sie im Menü unter <Mode> den <AIProfile Editor> aus.
- 3) Wählen Sie im linken Bereich unter Profiles>CSP das gewünschte Profil aus.
- 4) Wählen Sie aus dem mit rechteckig geöffneten Kontextmenü den Befehl <Copy>.
- 5) Klicken Sie im linken Bereich des Fensters auf den Namen Ihrer Inselwelt und wählen aus dem Kontextmenü den Befehl <CreateAssetChild>
- 6) Markieren Sie das nun eingefügte Profil aus. Rechts werden die Daten des Profils angezeigt.
- 7) Suchen Sie den Listenpunkt <TownAcquisition>. Folgende Daten sind angezeigt:

| TownAcquisition            |                              |
|----------------------------|------------------------------|
| TownAquisitionInterval     | 00:15:00                     |
| BudgetPerMinute            | 800                          |
| BudgetAfterTakeover        | 0                            |
| Prios                      | HighDefense:                 |
| HighDefense                | <input type="checkbox"/> 400 |
| LowDefense                 | <input type="checkbox"/> 25  |
| ColoTarget                 | <input type="checkbox"/> 40  |
| HighAttack                 | <input type="checkbox"/> 80  |
| LowAttack                  | <input type="checkbox"/> 40  |
| DontBuy                    | <input type="checkbox"/> 10  |
| PreferMainDefense          | 75                           |
| PreferMainAttack           | 60                           |
| MinBalanceForSharePurchase | 50                           |

- 8) <TownAcquisitionInterval>: Wie oft wird von der KI geprüft, ob sie Ratssitze kaufen will. Je kürzer dieser Wert angelegt ist desto aggressiver agiert die KI.
- 9) <BudgetPerMinute>: Der KI wird automatisch dieser Wert pro Minute zugestanden um Aktien zu kaufen – unabhängig vom sonstigen Vermögen der KI!. Um den CSP zu mehr Aktivität beim Ratssitzkauf zu bewegen muss hier ein Wert von wenigstens 3000 stehen..
- 10) <BudgetAfterTakeover>: Hat die KI eine Stadt übernommen ist das Budget in der Standardeinstellung bei 0 und wird wieder aufgefüllt. Das sollte man so stehen lassen, sonst ist die KI zu schnell wieder handlungsfähig.
- 11) <Prios>: Diese Werte sollte man so lassen, lediglich unter <HIAttack> sollte eine 400 stehen, bei <DontBuy> eine 0. Das stellt ein aggressives Kaufverhalten sicher.
- 12) <PreferMainDefense>: Hier wird festgelegt wie die KI eigene Städte verteidigt. Eine Änderung über 75 hinaus macht es dem Spieler fast unmöglich eine CSP Stadt zu übernehmen – es sei denn er hat Unmengen Geld – einer Herabsetzung macht es zu einfach. Am besten so lassen.
- 13) <PreferMainAttack>: Ein hochsetzen auf 200 garantiert eine Attacke auf die Hauptinsel des Spielers – sehr unterhaltend.
- 14) <MinBalanceForSharePurchase> Sehr wichtig: damit die KI auch wirklich aktiv wird muss sie in der Standardeinstellung eine Wirtschaftsbilanz von 50 besitzen, als pro Zyklus wenigstens 50 Goldstücke verdienen. Für eine fortgesetzte Attacke der KI ist hier eine -(minus)3000 angebracht.

Diese Einstellungen garantieren eine doch recht unterhaltende Rangelei um Ratssitze. In jedem Falle muss man eine Karte mit derartig veränderten Werten komplett durchspielen um alle Effekte zu testen!

#### <Espionage> AddOn

Die Spionagefunktion des AddOn's ist eine nette Abwechslung oder geht auf die Nerven. Jedenfalls wenn man als Spieler alle paar Minuten einen Schergen suchen muss. Und genau das kann man nicht beeinflussen, die Steuerungsoptionen hierfür liegen ausserhalb von ToolOne.

Auch sonst kann man wenig tun. Alle Einstellungen nutzen auch die lieben Gegner. Stellt man zum Beispiel den Bereich der Auswirkungen einer Brandstiftung höher ein, brennt auch im Falle eines Falles die eigene Stadt weitläufiger ab. Folgende Elemente sind relativ sinnvoll nutzbar.

#### <Cooldown>

Wie lange muss man warten bis der Spion in seinen Unterschlupf eingezogen und zu Schandtaten bereit ist? Standard 5:00 Minuten, 1 Minute ist da schon lange genug. Negative Auswirkungen auf die Jagd nach einem Schergen in der eigenen Stadt hat das nicht.

#### <InfiltrationCost>

Je höher die Schwierigkeitsstufe des Gegenspielers – Kardinal Lucius zum Beispiel – desto schneller werden eigene Schlupfwinkel ausgeräuchert. Das wird teuer, man sollte sich hier einen Preisnachlass zumindest in den frühen Zivilisationsstufen gönnen. Die KI nutzt diese Tatsache nicht.

### <InfiltrationUpkeep>

Die laufenden Kosten sind durchaus eine Anpassung wert, denn wenn der Spion überall eingesetzt wird kann das neben den Infiltrationskosten auch teuer werden.

#### <Actions>

Die Einträge hier betreffen die vom Spion veranlassten Aktionen – Plaque(Seuche), Fire (Feuer), EnforcedProtest(Aufstand), Prophet(Falscher Prophet), Thief(Dieb), letzterer z.B. in Form einer Bauchtänzerin). Neben der Position <GoldCost> kann man vor allem die Reichweite (Area,AreaSize) und das Cooldown ins Visier nehmen. Letzteres ist mit einem Intervall von 20 Minuten für einen wirklichen Effekt, soll heißen richtige Probleme beim Ziel CSP, viel zu lang. 5-7 Minuten reichen da aus.

Die Reichweite (Area/AreaSize) gerade beim Feuer ist ein riskante Sache, wenn ein Spion in der eigenen Stadt erfolgreich ist. Setzt man hier eine 20 fackelt die halbe Stadt des Gegners ab – oder eben auch die eigene. Allerdings hat man Spieler mehr Reaktionsmöglichkeiten wie das schnelle bauen von ein paar Feuerwehren – kann man ja wieder abreißen. Also nochmal: Änderungen der Spionageeinstellungen nützen bis auf wenige Ausnahmen auch dem Gegner.

Sehr nachhaltig ist der falsche Prophet, wenn man seine Reichweite erhöht. Dazu muss man allerdings noch Einstellungen im FeatureEditor vornehmen.

- 1) Die Karte ist in ToolOne geladen.
- 2) Wechseln Sie zum FeatureEditor über das Menü <Mode>
- 3) Öffnen Sie den Pfad <AddOn1><Espionage>
- 4) Rechtsklicken Sie auf den Eintrag <Prophet> und wählen im Kontextmenü den Befehl <Copy>
- 5) Rechtsklicken Sie auf den Namen der Inselwelt und wählen Sie <CreateAssetChild>
- 6) Im rechten Bereich unter <P Properties> wird das Item <Erzwungener Aufstand> angezeigt, der Eintrag <InfluenceAreaSize> definiert die Reichweite.
- 7) Geben Sie hier eine 50 ein.

Damit ist bei einer „Revolution“ ordentlich was los und stört den CSP erheblich.

#### <ActionForResidentLevel>

Hier wird festgelegt in welcher Zivilisationsstufe welche Aktion des Spions zur Verfügung steht. Das kann man sich etwas anders einteilen. Zum Beispiel ist <Fire> bei den Adligen mit sogar etwas größerer Reichweite eine feine Sache die dem Ziel-CSP einige Goldstücke und Material kostet.

#### <Disaster>

Die so großartig als Disaster aufgestellten Katastrophen sind kaum geeignet jemanden zu erschrecken, da der Schaden eher marginal ist. Nur der Vulkan macht was her, aber außer den CSP's wird kaum jemand auf solch einer Insel „siedeln“.

#### <Fire>

Dieser Bereich ist eigentlich unterteilt in zwei Bereiche: <DamageIntermediateLevel> und <FireIntermediateLevel>. „Damage“ bezieht sich auf die im Spiel „Verrußung“ genannte Feuergefahr (Zimmermann), „Fire“ auf die Feuersbrunst (Feuerwehr)

In der Standardeinstellung gibt es Feuer(Fire) und Feuergefahr (Damage) erst, wenn der Spieler die Feuerwehr und den Zimmermann zur Verfügung hat, d.h. ab 355 Bürgern. Eine mit Zimmermann und Feuerwehr ausreichend versorgte Stadt brennt bestenfalls bei Blitzeinschlag, militärischen oder durch den Spion verursachten Aktionen. Eine Verschärfung der Einstellungen betrifft alle Spieler.

#### <ResidentDamageFactors>

Hier beginnt die Wertdefinition in der Zivilisationsstufe Bürger (Citizen). Anhand der Standardwerte kann man sich denken das ein ganze Zahl – eine 1 vielleicht – die Stadt aus dem Stand abfackelt. 0,05 ist schon recht ordentlich und zwingt den Spieler zur Platzierung von mehr Zimmerleuten und Feuerwehren.

Eine Änderung des <DamageIntermediateLevel> und des <FireIntermediatelevel> auf des Niveau der Bauernlevel erfordert in jedem Fall – oder auch als Probleme für den Spieler extra so gemacht – die Anpassung der Feuerwehr und des Zimmermanns als Gebäude (IntermediateLevel setzen) und eine Ergänzung des Baumenüs. Alles hierzu finden Sie in unserem Text »ToolOne\_2\_Gebäude« auf unserer WebSite.



Im Bereich <Fire> sollte man im nichts zu ändern, diese Werte sollten so bleiben – mehr schafft die Feuerwehr nicht. Auch die Bearbeitung des Gebäudes in den Assets führt zu nichts, eine Reichweiterehöhung ist riskant und mehr als einen Feuerwehrmann pro Wache gibt's nicht.

#### <Plague>

Auch hier gibt es eigentlich zwei Bereiche, einmal wenn in einem Haus irgendwer irgendwie krank ist und einmal die Pest (PestCataclysm) Einzug hält. Warum nur die vornehmen Leute krank werden können ist unklar, jedenfalls beginnt die Krankheitswelle erst ab der Zivilisationsstufe Adelige und davon brauchts dann noch 1600.

Eine Änderung der Werte <PlaqueIntermediateLevel> auf die Stufe <Citizen>, die Absenkung der <IslandResidentMinCount> auf 800 und die Bereitstellung des Medikus ab Level Bürger machen mehr her. Um die Sache nicht nervig zu machen sollte man eine Anpassung im Bereich <DoctorHealingtimeMin>/<DoctorHealingtimeMax> vornehmen. Sonst schweben ständig Totenköpfe über der Stadt. Analog zu kassenärztlichen Betreuung heutzutage also kürzere Werte.

Eine Pestepidemie (PestCataclysm) sollte ebenfalls mit der Anpassung der Werte <DoctorPestCataclysmHealingtimeMin>/<DoctorPestCataclysmHealingtimeMax> etwas entschärfert werden, ebenso die Mindestdauer wie lange eine Haus infiziert ist. (CataclysmInfectionTime)

#### <Twister>

Lediglich der Durchmesser und der angerichtete Schaden der Windhose sind hier zu bearbeiten. Der Weg der Verwüstung (DamageRadius), den ein Tornado anrichtet ist naturgemäß schmal, aber eine bisschen mehr kann es schon sein, eine 10 zum Beispiel. Und der Schaden ist mit 75 auch etwas angemessener.

#### <Thunderstorm>

Der Gewittersturm ist relativ harmlos, lediglich die Dauer des Sturms kann auf den Geist gehen. Diese Werte <DurationMin>/<DurationMax> sollte man auf die Hälfte reduzieren. Es gibt zwei markante Schadensauslöser, einmal Blitze und der Sturm selbst. Damit nun ein Gewittersturm auch ein wenig mehr Schaden anrichtet sollte man den <DamageRadius> auf 120 erhöhen, den Blitzschaden <FlashDamage> auf 450 setzen und die Sturmschäden <Stormdamage> auf 80 erhöhen.

Die Damageangabe ist ursächlich mit der Damagekategorie der Kategorie <Fire> verbunden. Die Zerstörung eines Gebäudes erfolgt im Gewittersturm nicht durch die Blitze oder den Sturm sondern durch Feuer bzw. durch die angestiegene Feuergefahr.

#### <Sandstorm>

Der Sandsturm ist ein nur dahingehend nerviges Ereignis, weil man kaum etwas machen kann während dieser Zeit, Schäden treten nicht auf. Zur Entspannung sollte man die Werte <DurationMin>/<DurationMax> absenken.

#### <DisasterManager>

Diese Einstellungen sind neben der grundsätzlich Aktivierungseinstellung in den <EndlessGamePresets><Disasters> dafür gedacht festzulegen, in welchen Zeitabständen per Zufall mit unterschiedlichen Gewichtungen eine der Naturkatastrophen eintritt. Die Zeitangaben sollte man nicht verändern, aber man kann die Gewichtungen anpassen, d.h. in der Standardeinstellung gibt es mit 5% Wahrscheinlichkeit einen Wirbelsturm, mit 80% einen Sandsturm, mit 60 % einen Gewittersturm und mit 5% Prozent passiert nichts. 10/30/70/5 macht eindeutig dem Spieler mehr Probleme.

#### <Volcano>

Der Vulkan gehört spielintern nicht zu den Naturkatastrophen. Ob man an den Optionen überhaupt etwas ändern sollte ist die Frage. So ein Ausbruch ist selten, der Spieler weiß um die Probleme mit solchen Inseln und wird versuchen sich sein Material anderswo zu beschaffen. Hat man seine Karte allerdings mit wenigen Rohstoffen versehen oder anderweitig für eine zwingende Besiedlung gesorgt sieht das anders aus.

#### <InitialEruptionDelayMin>/<InitialEruptionDelayMax>

Diese Werte geben in Sekunden an wann der erste Ausbruch erfolgt. (Standard: 5 Stunden!) Auf kleinen Karten muss das angepasst werden, sonst ist der Spieler vor dem ersten Ausbruch fertig.

#### <EruptionDelayMin>/<EruptionDelayMax>

Analog zu den beiden vorherigen Werten legen diese beiden den Abstand zwischen den folgenden Ausbrüchen fest.



## &lt;ChanceFake&gt;&lt;ChanceSmall&gt;&lt;ChanceLarge&gt;

Was für ein Ausbruch das sein soll bestimmen die nächsten Optionen. Analog zum Disastermanager wird hier mit Wahrscheinlichkeiten gearbeitet: Ein „vorgetäuschter“ Ausbruch ohne Schaden(ChanceFake) zu 30%, ein kleiner Ausbruch(ChanceSmall) zu 50% und die große Eruption (ChanceLarge) zu 40%. Eine Quote von 10/70/20 macht mehr her, ist aber natürlich abhängig von den Zeiteinstellungen und der Kartenstruktur. Insbesondere wenn der Spieler dringend auf die Ressourcen der Vulkaninsel angewiesen ist sollte nicht alle 10 Minuten die Gegend explodieren.

Eine numerische Definition der entstehenden Schäden ist so gut wie unmöglich. Ausschließlich über den Typ des Ausbruchs ansich – also Small oder Large – ist die Reichweite der Zerstörungen definiert und damit letztlich der Gesamtschaden.

## &lt;Economy&gt;

Dieser umfangreiche Bereich enthält leider nur wenige Bereiche, in denen Veränderungen möglich und sinnvoll sind, allerdings auch von tiefgreifender Auswirkung auf das Gameplay. Demands (Bedürfnisse), Taxes(Steuern) und IntermediateLevel gehören nicht dazu. Diese Optionen werden neben den Einstellungen hier auch durch andere, nicht mit dem Tool erreichbare Programmteile zur Steuerung eingesetzt.

## &lt;DemandTiming&gt;

In diesem Bereich findet sich gut versteckt die Besiedlungsgeschwindigkeit, d.h. Die Geschwindigkeit mit der sich die Häuser der Einwohner bis zum gesetzten Limit mit Bewohnern füllen – und damit dann einen Teil der Aufstiegsanfordernisse bestimmen.

## &lt;ResidentTime&gt;

Diese Sekundenangabe ist der Zeitanteil der Berechnung wie lange es dauert, bis ein neuer Bewohner einzieht und wie oft die Bedürfnisse der Bewohner geprüft werden.

## &lt;PopulateRepeater&gt;

Dies ist der zweite Teil der Berechnung. Im Standard liegt er bei 7, was zusammen mit dem Standard der <ResidentTime> - 00:00:04 – 28 Sekunden zwischen den einzelnen Bewohner ergibt.

Möchte man das schneller gestalten sollte ein Ergebnis von 10 Sekunden nicht unterschritten werden, sonst kommt unter Umständen die Versorgung nicht nach – die braucht eventuell länger um die schnell steigende Bevölkerung zu versorgen, Proteste sind programmiert.

## &lt;UpgradeSystem&gt;

Die meisten der hier verzeichneten Optionen sind ein wesentliches Spielmerkmal von Anno und sollten nicht verändert werden, um den Spieler der Karte nicht zu gänzlich verunsichern. Dies betrifft beispielsweise die Upgradestufen und Upgradezeiten. Änderungen an dieser Stelle werden oft vom Spieler gar nicht registriert – oder zu spät. Lediglich 2 Einstellungen zeitigen Ergebnisse die klar erkennbar sind.

## &lt;BeggarPerUpgradeRight&gt;

Innherhalb der Classicversion gibt es kaum einen Grund, Bettler abzuweisen weil sie ja diese Option mitbringen: Pro 40 Bettler darf ein Bauer mehr aufsteigen. Im AddOn ist das etwas anders, denn dort kann man wählen ob die Bettler bleiben dürfen oder ob man von den Stadtbewohnern eine doch recht ansehnliche Geldsumme erhält. (siehe weiter unten <Beggars>)

Hier entscheidet die Spielidee des Designers: Schnelles Geld oder langfristig mehr bessere Steuerzahler? Bezogen auf Aufstiegsrecht ist eine 20 jedenfalls angemessener.

## &lt;AmbassadorPerUpgradeRight&gt;

Hier ist eingestellt, wieviele Gesandte erforderlich sind um den Bürgern der anderen Inseln ein Aufstiegsrecht zuzugestehen. (Spieldmeldung: „Zahllose Gesandte.....“) Der Standard ist mit 110 etwas mickrig, 50 bringt ordentlich Zuwachs.

## &lt;ResidentUpgradeAmountPercent&gt;

Eine der markantesten Einstellungen. In jedem Spiel bleiben auch in der größten Stadt Bauern, Bürger, Patrizier und Adelige sichtbar durch Ihre Bauwerke vertreten. Von den Bauern dürfen nur 80 Prozent zu Bürgern aufsteigen, 60 davon zu Patriziern und 40 davon wiederum zu Adelligen. Wer nun gerne gigantische Städte hochziehen möchte kann schlicht alle Angaben auf 100 setzen – die Gesandte in den südlichen Siedlungen natürlich auch. Dadurch wird der Platzbedarf einer einwohnermäßig großen Stadt natürlich kleiner. Klotzt man eine große Insel voll mit Häuser kommt man auf wirklich sehr viele Einwohner! Zudem kann man die

Einwohnerzahl pro Haus erhöhen. Wie das geht steht ebenso wie vieles andere in unserem Text »ToolOne\_2\_Gebäude« auf unserer Website.

#### <Beggars>

Analog zu den Angaben unter <BeggarPerUpgradeRight> sind hier ein paar Einstellungspunkte zur Bearbeitung lohnenswert. Grundsätzlich sind diese Bearbeitungen ein recht aggressives Mittel um Aufstiegsrechte und Geld in die Taschen des Spielers zu spülen. Somit nimmt man starken Einfluss auf das Spielgeschehen und sollte sich die Auswirkungen gut überlegen.

#### <BeggarRespawnInterval>

Im Normalfall ist eine 20 minütige Pause (Standard) zwischen ankommenden Bettlerschiffen völlig ausreichend. Bei einer geplanten riesigen Stadt sind Aufstiegsrechte aber schon sehr wichtig, die Frequenz von 10 Minuten ist da durchaus angebracht. Ausserdem kann man im AddOn ja auch Bettlerschiffe abweisen und gutes Geld kassieren.

#### <BeggarLeaveIntervall>

Zusammen mit der folgenden Einstellung <BeggarLeaveAmount> wird hier angegeben in welchen Zeitabständen wie viele Bettler die Stadt verlassen. Hier sind aber nur die „freierumlaufenden“ Bettler gemeint, nicht die, die in den Hospizen untergebracht sind. 10 Minuten sorgen für mehr Platz und beeinflussen die Stadtzufriedenheit.

#### <BeggarLeaveAmount>

Dies ist der eben genannte zweite Wert. Insgesamt sollte man ruhig eine 40 angeben, da Bettler, die die Stadt verlassen, keine Auswirkung auf die Aufstiegsrechte haben.

#### <MinBeggarPerShip><MaxBeggarPerShip>

Wieviele Bettler pro Schiff werden bei jedem Intervall angelandet? Im Standard sind das minimal 90 und maximal 200, 150 zu 250 ist effizienter.

#### <SoulhunterCooldown>

Das Verjagen von Bettlern erhöht zwar das Risiko von Angriffen, hat aber bei zu diesem Zeitpunkt genutzten Aufstiegsrechten keine Auswirkungen. Die hier zu nennende Zeitspanne sollte aber 45 Minuten nicht unterschreiten.

#### <ResidentReaction>

Im AddOn wurde als eine Einnahmequelle neu eingeführt, das Stadtbewohner einen Geldbetrag anbieten, wenn man die Bettler nicht in die Stadt lässt. Dies wurde gemacht um dem Spieler für den Kauf von Ratssitzen mehr Geldeinnahmelmöglichkeiten anzubieten. Je nach Spielidee des Designers kann man hier Einstellungen vornehmen. Wird zum Beispiel eine kriegerische Auseinandersetzung per <InitialPeaceTreaty> in den Starteinstellungen verboten muss der Spieler natürlich mehr finanzielle Möglichkeiten erhalten um eventuell Inseln zu kaufen. Die Minimum/Maximumbeträge müssen hierbei der Einstellung <MoneyPerResident> angepasst sein. So sollte in der kritischsten Spielphase Patrizier der Wert vom Standard 10 auf 20 gesetzt werden, bei den Adeligen von 5 auf 15. Hat man dann bei Ablehnung eines Bettlerschiffes 2000 Patrizier gibt das satte 40.000 Goldstücke. Da zu diesem Zeitpunkt die Gegner für gewöhnlich pro Ratssitz der Hauptinsel auch schnell bei 25.000 liegen passt das.

#### <Menu>

Diesen Bereich erwähnen wir hier nur zur Warnung. Das versetzen oder ändern der Baumenüs ist ohne Anpassungen in den Gebäudedaten nicht von Erfolg gekrönt. Wer hier Änderungen wünscht – beispielsweise in der Verfügbarkeit – sollte sich mit unserem Text »ToolOne\_T2\_Gebäude« befassen.

#### <NeutralBuildings>

Die neutralen Gebäude werden im wesentlichen aus den AI\_Profilen heraus gesteuert oder durch Programmteile, die nicht von ToolOne bearbeitet werden können. Zwei der Neutralen Charaktere finden zumindest ihre Belohnungssteuerung hier im Balancing.

#### <Inventor>

Die Akademie des Wissens trägt nicht unwesentlich zum Ausbau einer Zivilisation bei. Die vorgegebenen Belohnungen für die Versorgung der Akademie mit Lebensmitteln kann man komplett ändern, ebenso die Frequenz und den Erfolg. Das alles macht natürlich nur Sinn wenn man sicherstellt, dass der Spieler auch die Insel mit der Akademie besitzt. Die KI nutzt die Erfindungen nur zum Teil. Im übrigen kann man die Akademie

durch entsprechende Änderungen auch mit anderen Lebensmittel versorgen oder nur mit Datteln – so kommt man früher zu Erfindungen. (siehe Pilgrimage)

#### <RewardPool>

Der hier angegebene Pool – also die Liste der möglichen „Erfindungen“ oder Entdeckungen der Akademie kann eingehend auf die Erfordernisse einer eigenen Spielidee angepasst werden. So ist die Bearbeitung des RewardPools <Akademie\_Item\_Pool> ein gutes Hilfsmittel um zum Beispiel passende Produktionsboosts einzustellen. Baupläne für bestimmte Gebäude sind da eher zu vernachlässigen, ebenso die diversen Seefahrer oder Heerführer. Das hängt aber natürlich von der Spielidee ab.

#### <InventionProbabilityMin>/<InventionProbabilityMax>

Ist die Akademie erstmal mit Lebensmitteln versorgt so wird innerhalb des „Erfindungsintervalls“ nach Standard in 50 % der Fälle etwas erfunden. Schön und gut, aber wenn schon denn schon: den Maximalwert auf 80 setzen ist angesagt, 100 geht schnell auf die Nerven, denn irgendwann ist alles erfunden.

#### <InventionCheckIntervallMin>/<InventionCheckIntervallMax>

Dies ist der eben angegebene Intervall, in dem Erfindungen gemacht werden. Standard ist eine Entwicklung innerhalb 10-15 Minuten. Hat man den Maximalwert der Erfolges <InventionProbability> auf 80 gesetzt ist dieser Zeitrahmen völlig ausreichend. Bedenken sollte man, dass zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel die Sache auch auf die Nerven gehen kann, wenn dauern was erfunden wird was man schon lange hat.

#### <Pilgrimage>

Die Pilgerstätte ist durchaus ein sehr hilfreiches und preiswertes Objekt um sich mit Ruhmespunkten zu versorgen. Die Werte des Standards sind eigentlich ausreichend, nur sollte die mögliche Höhe des Ruhmes schon zu einem frühen Zeitpunkt heraufgesetzt werden. Im übrigen hängt die Höhe des Ruhmes von der Dauer der Wallfahrt ab, nachdem Benedicta eine Erscheinung hatte. Alles in allem ist anzumerken, dass eine Änderungen der Versorgungsforderungen – also kein Brot sondern Fisch und Most zum Beispiel – den Spieler frühzeitiger mit Ruhm bekleckert. Diese Änderungen kann man folgendermaßen vornehmen:

- 1) Die Karte ist in ToolOne geladen
- 2) Wählen Sie im Menü unter <Mode> den <AssetEditor> aus.
- 3) Öffnen Sie den Pfad <Objects><NativeBuildings><North>
- 4) Rechtsklicken Sie auf <Place\_Of\_Pilgrimage>, wählen Sie im Kontextmenü <Copy>, rechtsklicken Sie auf den Namen Ihrer Inselwelt und wählen Sie <CreateAssetChild>.
- 5) Im rechten Bereich unter <P Properties> von ToolOne sind nun die Daten des Wallfahrtortes zu sehen.
- 6) Unter <Factory><RawMaterial1> finden Sie hier »Bread« eingestellt, wählen Sie aus der Liste (erreichbar mit dem Schalter am Ende der Zeile) »Fish« aus.
- 7) Unter <Factory><RawMaterial2> steht noch nichts, wählen Sie aus der Liste »Cider« aus.

Damit wird er Wallfahrtsort nun mit Fisch und Most versorgt und beginnt umgehend mit der „Ruhmesproduktion“ auf der Stufe Bauern. Entsprechend kann übrigens auch die Akademie geändert werden – nur auf Datteln beispielsweise.

#### <PilgrimageHouourPerMinute>

Dieser Punkt legt die Höhe des zu erwartenden Ruhmeffektes fest. Entsprechend der maximalen Dauer der Wallfahrt kann der Spieler im Standard auf der Stufe Patrizier maximal 400 Punkte sammeln. (Wallfahrtdauer 10 Minuten \* max. Punktezahl 40 per Minute )

Im Bereich der Bauern steht eine 5, was natürlich nichts bringt, da die Wallfahrtsstätte Brot verlangt was erst ab der Stufe Patrizier verfügbar ist. Mit der kleinen Anpassung oben geht das aber natürlich auch mit Bauern. Eine Pauschale über alle Zivilisationstufen hinweg auf 50 ist sehr hilfreich.

#### <PriceBalancing>

Eine Bearbeitung der Grundpreise, denn die sind hier vermerkt, ist ein reaktiv sinnloses Unterfangen. In fast allen Fällen eines Handels finden sich Bearbeitungsrechnungen. So kann im AI Profil eines Spielers angegeben werden, welchen Aufschlag dieser für bestimmte Waren bezahlt bzw. welchen Aufschlag der Spieler zu zahlen hat. Für die eine oder andere Spielidee mag die Bearbeitung hier Sinn machen.

#### <StrategyMap>

Der wichtigste und eigentlich einzige erwähnenswerte Punkt ist die Autolademenge per Slot.

*<DefaultLoadAmount>*

*Die Grundeinstellung von 40 t wird automatisch immer dann erhöht, wenn der Spieler ein Ladungsitem oder die Speicherstadt errichtet. Entwickelt der Designer der Karte einen anderen Schiffstyp mit anderer Ladefähigkeit bleibt es bei der automatischen Lademenge von 40t. Grundsätzlich sollte dies auf 125 gesteigert werden.*

*<Nachlese>*

*Damit wären eigentlich alle Dinge aufgezählt, die sich sinnvoller Weise bearbeiten lassen. Für jeden der sich damit befassen will sei gesagt: fast alle Bearbeitungen lassen sich durch weitere Feinabstimmungen in ganz anderen Bereichen nachbearbeiten und ergänzen.*

*In jedem Fall sollte man neben unseren Texten auf unserer WebSite auch die vom Hersteller bereitgestellten Informationen im Forum zu Hilfe nehmen. Viele Zusammenhänge werden erst dann klarer und lassen sich gezielt einsetzen.*

*© Citybuilders 2010-2015*

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Anno 1404> oder des <ToolOne> autorisierte Fassung eines Handbuchs für die Verwendung des Editors <ToolOne> sondern stellt eine Verfahrensbeschreibung da, die wir aufgrund der Arbeit mit dem Programm erstellt haben. Die Angaben und Arbeitsanweisungen werden ohne Gewähr auf Richtigkeit, Vollständigkeit oder Funktionsfähigkeit erteilt und stellen nur Vorschläge da, die wir nach bestem Wissen erarbeitet haben. Es wird keinerlei Haftung für jedweden Schaden der aus der Anwendung der hier gemachten Angaben entsteht übernommen. Alle genannten Markennamen oder Markenhinweise sind Eigentum der jeweiligen Markeninhaber.