

ToolOne (Classic und AddOn) Teil 2 – Gebäude

Inhalt

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines.....	3
Hinweise.....	3
Grundprinzip der Bearbeitung.....	4
<CreateAssetChild> oder <Paste>?.....	5
Vorbereitung.....	6
Kopierbeispiel.....	6
Allgemeine Gebäudeeinstellungen.....	7
Bewohneranzahl.....	7
Baukosten.....	7
Baumaterial (ProductCost).....	8
Einflussreichweite(Influence).....	8
Hitpoints.....	9
Marktkarren und Arbeiter (WorkerCount).....	9
Lagerkapazität (Capacity).....	9
Lagerkapazität Produktionsstätten(Production Capacity).....	10
Produktionsmenge/Produktionsdauer (ProductionCount).....	10
Rohstofflager(RawCapacity).....	10
Rohstoffbedarf(RawNeeded).....	10
Rohmaterial (RawMaterial).....	11
Farmfelder (FarmFieldCount).....	11
Objektverfügbarkeit (NeedsIntermediateLevel).....	11
Sonderobjekte.....	12
Ziergebäude.....	13

Sonstiges.....	13
Ein neues Gebäude.....	14
Eine „Papierwindmühle“.....	14
Grundlage.....	14
Die Properties.....	15
<NeedsIntermediateLevel> (ErforderlichesZwischenLevel).....	15
<BuildingLevel>(BauwerkLevel(Menü)).....	15
<StatisticsCategories>.....	15
<RawMaterial1>.....	15
<WareProduction>.....	15
<PreDecessorGUIDs>.....	16
<SuccessorsGUIDs>.....	17
Iconzuweisung.....	17
<ToolTip>.....	17
<Baumenü>.....	19
<Sample><Bauwerke><Produktion>.....	20
<Sample><Texts><Assets> den.....	20
Der Salzfischer.....	21

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Anno 1404> oder des <ToolOne> autorisierte Fassung eines Handbuchs für die Verwendung des Editors sondern stellt eine Verfahrensbeschreibung dar, 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.

Allgemeines

Zum <ToolOne> und dem <WorldEditor2> gibt es Manuale des Herstellers. Diese sollten Sie zumindest gelesen haben, da wir hier nicht auf die Handhabung und den Aufbau der Tools eingehen. Die Verwendung der Tools ist vorgesehen für den Singleplayer Szenarios.

<ToolOne> ist die in ein eigenständiges Programm gegossene Endlosspieloption des Spiels und liefert komplett spielbare Zufallskarten erzeugt aus Ihren in Textform gesetzten Angaben. Die Spielkarte wird erst beim Start erzeugt und ist nicht im <WorldEditor2> editierbar.

Der <WorldEditor2> verfügt auch über eine Zufallsoption, dient aber der differenzierten Bearbeitung einer Weltkarte. Die erzeugte Karte ist sofort spielbar, dabei werden die Spieleinstellungen aus Standardvorgaben in Anno 1404 vorgenommen.

Grundsätzlich wird bei Erstellung eines eigenen Szenarios zunächst die Weltkarte „gebaut“ und gespeichert. Diese .rdu Datei wird dann in <ToolOne> geladen und mit den gewünschten Einstellungen versehen.

Zur Vereinfachung haben auf unserer WebSite eine fertige Spielkarte bereitgestellt namens <sample.rdu> für die Classic Version bzw. <sample_addon.rdu> für die Venedig Version. Diese Datei enthält die notwendige Insel"menge" für drei CSP und den menschlichen Spieler. Wir beziehen uns in unseren Beschreibungen immer auf die genannten beiden Dateien.

Hinweise

Eine ärgerliche Eigenart von <ToolOne> ist die mangelhafte Aktualisierung der Anzeige wenn man Änderungen vorgenommen hat. Soll heißen: was Sie rechts eingestellt haben wird links nicht angezeigt. Sie sollten in einem solchen Fall im Menü <Ansicht> kurz ein anderes Menü wählen und dann wieder zurückschalten.

Der Punkt <Close> im Menü <File> reagiert scheinbar nicht. Nach unserer Erfahrung sollten Sie diese Option NICHT verwenden, denn es wird NICHT (immer) gefragt, ob Sie speichern wollen. Oder es passiert eben gar nichts.

Im Editmenü finden sich zwei Positionen zum zurücksetzen gemachter Änderungen. Diese sollten Sie NICHT benutzen. In einigen Fällen werden dann auch Querverbindungen zu anderen Einstellungen unerwünschter Weise zurückgesetzt.

Betreiben Sie BEIDE Tools ausschließlich im Vollbildmodus, da es sonst zu Ausnahmefehlern kommen kann.

Wollen Sie eine Karte bearbeiten nehmen Sie bitte neben dem Herstellermanual unseren Text <World Editor Kartenerstellung.pdf> von unserer WebSite als Wegweiser zur Hand.

Grundprinzip der Bearbeitung

Ein Asset bezeichnet einen Datensatz, der ein bestimmtes Feature des Spiels <Anno 1404> beschreibt, beispielsweise ein Haus, ein Quest, ein Item oder ein KI-Profil. Mit dem <ToolOne> kann man die Assets des Spiel bearbeiten und (in einem gewissen Rahmen) neue hinzufügen. Eine GUID (Globally Unique Identifier) ist eine eindeutige Nummer für ein Asset, im folgenden Beispiel ein Gebäude.

Beispiel:

Name	Preview
Objects	Name
PlayerBuildings	
Units	
-NotPlaceable	
Landscape	
Props	
Streets	
NativeBuildings	
-Disasters	
CampaignObjects	
-Achievements	
sample_addon	
Balancing	Balancing

Sie möchten das die Dattelfarm nicht wie normal 5 Felder benötigt sondern aus Platzgründen nur 4 Felder. Sie kopieren über das Kontextmenü den Datensatz <DateFarm> aus den Originaldaten (grüner Rahmen) und fügen ihn in Ihre Karte (roter Rahmen) ebenfalls über das Kontextmenü ein mittels:

1.) <CreateAssetChild> und erzeugen damit eine KOPIE des Elementes mit der Original GUID. Die Änderung die Sie dann in dieser Kopie vornehmen nutzt auch der CSP, weil die GUID, anhand dessen das Spiel Elemente identifiziert, die gleiche bleibt.

oder

2.) <Paste> und erzeugen damit ein neues Element mit einer neuen GUID. Die Änderung die Sie dann in diesem neuen Element vornehmen kann der CSP nicht nutzen, weil er diese neue GUID nicht kennt. Dem Spieler müssen Sie diese neue GUID und damit das bearbeitete Gebäude allerdings auch erst bekanntmachen, was mit weiteren Arbeiten verbunden ist.

<Gebäude: CreateAssetChild> oder <Paste>?

Der CSP kann also auf neue Gebäude nicht zugreifen. Dieses Asset wird komplett neu angelegt und liegt mit der neuen GUID außerhalb seiner Reichweite kann damit von ihm nicht genutzt werden.

Es ist nun so das der CSP nicht alle Änderungen die Sie an Gebäuden vornehmen auch so einsetzt wie ein menschlicher Spieler dies tut.

1.) Im obigen Beispiel – also 4 statt 5 Farmfelder wird der CSP dies tun, begrenzt durch andere Einstellungen im Balancing aber nur eingeschränkt. (OverProductionFactor) Soll heißen: im Gegensatz zum menschlichen Spieler wird der CSP nur knapp am mindestens erforderlichen Warenbestand für seine weitere Entwicklung produzieren. Man könnte also für diesen Fall die Kopiermethode <CreateAssetChild> bevorzugen.

2.) Oder die Erweiterung von Einflussbereichen. Während der Spieler ein größeren Einflussbereich des Marktplatzes sicherlich nutzt, tut der CSP dies nur begrenzt. Er ist an Bauvorgaben der Programmierer gebunden. Dies lässt sich leicht daran erkennen das die Städte der CSP ziemlich identisch aufgebaut sind. Auch hier wäre ein <CreateAssetChild> ausreichend.

3.) Oder wenn Sie dem Wachturm mehr Reichweite zuordnen (MaxRangeCombatRadius) wird der CSP dies mit Sicherheit nutzen. Die Anpassung von Militärassets ist also eindeutig ein Fall für den <Paste> Befehl und den damit verbundenen weiteren Anpassungen.

4.) Die Herabsetzung der Betriebskosten (ActiveCost) und Baukostenänderungen (ProductCost) nutzt bei Verwendung von <CreateAssetChild> ebenfalls sowohl dem Spieler als auch den CSP. Wer sich allerdings die Anzahl der Produktionsgebäude ansieht die ein CSP nutzt kann locker darüber hinwegsehen – der Effekt wäre nicht erwähnenswert.

5.) Auf neue Gebäuden (Salzfischer, siehe am Ende dieses Textes) allerdings – also letztlich alles was man per <Paste> einfügt - kann der CSP nicht zugreifen. Dieses Asset wird komplett neu angelegt und verfügt dann über eine dem CSP nicht bekannte GUID und kann damit von ihm nicht genutzt werden.

Die Frage lautet also immer : lohnt sich der Aufwand einer <Paste> Aktion oder reicht ein <CreateAssetChild>?

Wir haben bei den folgenden Ausführungen zu den einzelnen Element jeweils vermerkt, was die Computerspieler nachweisbar nicht nutzen. Für andere Einstellungen bleibt lediglich das testen der Auswirkungen übrig.

Übrigens: die Sultansmoschee oder den Kaiserdom bauen die CSP nicht.

Vorbereitung

Zur Bearbeitung eines Objektes und der Verwendung später in der Karte muss dieses wie beschrieben kopiert und eingefügt werden. Damit bei 20 Gebäuden die Übersicht nicht verloren geht ist eine Anordnung wie in den Originaldaten angebracht. Dafür werden zunächst Gruppen für die verschiedenen Gebäudetypen angelegt.

Wählen Sie im linken Rollfeld den Eintrag <sample_...rdu>. Ein Rechtsklick öffnet das Kontextmenü, hier wählen Sie <CreateGroup> aus. Es wird eine Gruppe angelegt namens »AssetGroup«.

Ändern Sie diesen Namen in »Bauwerke« um. (Doppelklicken auf den Namen) Mit dieser Methode legen Sie unterhalb der Gruppe »Bauwerke« weitere Gruppen an:

- Wohnbauten - Funktion - Farmen - Ressourcen - Produktion - Armee

sample_addon	
📁	Bauwerke
📁	Wohnbauten
📁	Funktion
📁	Farmen
📁	Ressourcen
📁	Produktion
📁	Armee
🌱	Balancing
	Balancing

Kopierbeispiel

Wählen Sie folgenden den Pfad im linken Rollfeld :

<Objects><PlayerBuildings><Residence>

Wählen Sie das Objekt <PeasantHouse>, öffnen Sie das Kontextmenü und wählen Sie <Copy>.

Markieren Sie dann die Gruppe <Wohnbauten>, rechtsklicken Sie darauf und wählen den Punkt <CreateAssetChild>.

Jetzt befindet sich eine Kopie des Objektes im Ordner <Bauwerke> der neuen Karte und kann angepasst werden. Nachfolgend gehen Sie für jedes weitere gewünschte Objekt genauso vor. Speichern Sie regelmäßig!

Die Pfade zu den beschriebenen Einstellungen stehen unter den Überschriften.

Allgemeine Gebäudeeinstellungen

Wenn Sie das kopierte Gebäude auswählen werden dessen Werte im rechten Bereich des <ToolOne> ausgegeben. Die im folgenden definierten Pfade beziehen sich auf diese rechte Seite der Einstellungen. Nicht alle Gebäude verfügen über identische Vorlagen : ein Bergwerk braucht keine Einwohnereinstellungen.

Bewohneranzahl

<ResidenceBuilding><MaxResidenceCount>/<MinResidenceCount>

Nutzt der Computerspieler nicht

Für jedes Wohnhaus ist ein minimale/maximale Bewohneranzahl festgelegt. Während des Aufstiegs einer Siedlung wird nach und nach ein Haus mit Bewohnern angefüllt bis der Maximalwert erreicht ist. Sind dann alle weiteren Aufstiegsbedingungen erfüllt wird das Haus in die nächst Zivilisationsstufe versetzt.

Um den Platzbedarf einer großen Stadt kleiner zu halten kann man diese min./max. Einstellung anpassen.

Eine Anpassung der Einwohner pro Haus sollte ein Anstieg von +10 bis zu +16 am Maximalwert nicht überschreiten. Im Falle des Bauernhauses wären anstelle der Werte 1 bis 8 eine Kombination von min. 1 bis max.18 (+10) ausreichend. Das bedingt das alle folgenden Wohngebäude entsprechend angepasst werden müssen. Daraus ergibt sich ein Stadtflächenbonus von 30%. Höhere Werte lassen die Zeitdauer beim Wechsel in eine höhere Zivilisationsstufe ansteigen, da das Haus für den Aufstieg erst komplett gefüllt sein muss.

Wer möchte kann seine Häuser auch sofort mit Bewohnern aufstellen: eine Wertkombination von min. 4 bis max. 18 startet das Bauernhaus sofort beim Aufstellen mit 4 Personen. Mehr erzeugt wieder spielmechanische Probleme.

Bei der Anpassung der Bewohneranzahl ist zu beachten, das alle Objekte dieser Gruppe bis auf <ResidenceRuin> und <AmbassadorRuin> bearbeitet werden müssen. Kopieren Sie also alle Wohnobjekte in den neuen Ordner »Wohnbauten«.

Bei den Orientbewohnern kann die Steigerung beim Startwert etwas größer ausfallen, die zweite Ausbaustufe ist wieder moderater. **Achtung: Der Minimalwert einer Hausklasse ist immer um einen Punkt höher anzusetzen als der Maximalwert der vorhergehenden Klasse!**

Baukosten

(<BuildCost>)

Für alle Gebäude können Baukosten in Form von Goldstücken, Materialbedarf und Ruhmespunkten festgelegt werden.

Neben einer einfachen, allgemeinen graduellen Erhöhung der Werte kann zum Beispiel für jeden Ausbau eines Wohnhauses zur nächsten Stufe außer dem erforderlichen Standardbaumaterial wie Holz, Werkzeug Steine etc. auch eine Anzahl Goldstücken oder/und Ruhmespunkte gefordert werden. Natürlich muss bei Ruhmespunkten bedacht werden, das der Spieler auch genügend Möglichkeiten hat solche Punkte zu erwerben.

Die Kosten für alle anderen Gebäude sind letztlich beliebig. Insbesondere zu einem fortgeschrittenen Zeitpunkt im Spiel ist die Verteuerung von Produktionsgebäuden im Luxusbereich denkbar, parallel dazu eine Kostenerhöhung für die dazugehörigen Rohstoffgebäude, auch die Felder gehören dazu.

Baumaterial (ProductCost)

(<BuildCost><ProductCost>.....der jeweilige Warenname)

Jedes Gebäude benötigt bekanntlich für den Bau und/oder den Ausbau Rohstoffe. Bei einer schnellen Karte mit starken Gegnern wird es oft eng. Diese Baustoffmengen kann man anpassen, für Bauernhäuser zum Beispiel nur noch Holz, kein Werkzeug. Die große Kirche wird mit halb so viel Glas gebaut usw. Alternativ ist natürlich die Erhöhung des Materialbedarfs möglich um die Sache noch schwerer zu machen. Im Übrigen kann jede Ware als erforderliches Baumaterial gefordert werden – zum Beispiel Teppiche und Kerzenhalter (!) für die Sultansmoschee.

Das völlige Entfernen eines vorgesehenen Baustoffes ist nicht zu empfehlen, um für die weitere Entwicklung der Stadt die Bereitstellung dieser Elemente erforderlich zu machen.

Entfernt man aus allen Bauwerken den Baustoff Mosaik stellt sich die Frage, warum dann noch Mosaik produziert werden soll. Also braucht man keine Tongrube/Lehmabbau und bestenfalls eine Quarzmine für Glas.

Die bei dieser Einstellung im ToolOne verwendeten Tausenderwerte stellen die Kiloberechnung dar, d.h. 1000 kg = 1 t. Im Spiel selbst wird immer in Tonnen (t) oder Einheiten angegeben, hier im ToolOne gibt es viele Bereiche, in denen mit Kilo – also Tausenderwerten – gearbeitet wird.

Einflussreichweite(Influence)

(<Influence><InfluenceRadius>

Nutzt der Computerspieler nicht

Die Vergrößerung des Einflussbereiches von Bauwerken hat unterschiedliche Auswirkungen je nach Objekttyp. Öffentliche Bauwerke mit vergrößertem Einflussbereich wie zum Beispiel der Marktplatz/Basar ersparen das mehrfache Bauen des Objektes und kommt den „Schönbauern“ entgegen.

Großbauten wie die Kirche oder der Schuldturm können durchaus einen Bereich von 50 vertragen, der Markt/Basar ist mit 26 gut bedient, die Kapelle, Taverne und Badehaus ebenso. Handels-, Produktions- und Dienstleistungsgebäude die „Mitarbeiter“ aussenden sind nur mit Vorsicht in eine solche Erweiterung einzubeziehen.

Beispiel Feuerweh: Wählt man den Bereich zu groß kommt die Feuerwehr erst an wenn alles abgefackelt ist.

Beispiel Markthaus: wird der Einflussbereich hier erweitert, holt ein Marktkarren Waren zwar auch aus weiter entfernten Gebäuden ab, das dauert aber naturgemäß ziemlich lange, was wieder die Effizienz beeinflusst und dauernd die Meldung „.....stellt keine Waren mehr her!“ provoziert, da mit das Markthaus mit der Abholung nicht nachkommt. Für eine Erhöhung der Marktkarren siehe den nächsten Punkt „Marktkarren und Arbeiter“. Diese Erhöhung hat aber auch ihre Probleme: Sie müssen im Spiel unbedingt auf eine entsprechend gefasste Strassenanbindung achten. Sind alle Strassen miteinander verbunden rennt der Karrenschieber überall zu jeder Produktionsstätte innerhalb seines Einflussbereiches.

Manche Gebäude haben gar keinen Einflussradius zu verzeichnen wie die Minen oder das Armenhaus und benötigen auch keinen.

Hitpoints

(<Hitpoints><MaxHitpoints>)

Wie üblich in Aufbauspielen wird die Widerstandsfähigkeit gegen Angriffe in Hitpoints angegeben. Je mehr Hitpoints desto widerstandsfähiger. Setzt man diesen Wert für ein Objekt auf 25000 muss der Gegner so richtig lange darauf eindreschen. Oder man macht das Objekt mit <Invulnerable> eben unzerstörbar. Das hat aber natürlich Folgen: Die CSP „merken“ diese Einstellungen und greifen nur sehr zögerlich oder gar nicht an. Das führt letztlich quasi alle militärischen Aktionen ad absurdum.

Marktkarren und Arbeiter (WorkerCount)

(<Building><WorkerCount>)

Die Erhöhung der Marktkarrenanzahl beim Warenhaus/Markthaus bringt eine Erhöhung der Transportfrequenz für Waren. Siehe bitte hierzu auch den Punkt <Einflussbereich>.

Die drei Markthäuser besitzen in Standard jeweils 1, 2 bzw. 3 Marktkarren. Ein praktikabler Maximalwert ist hier 4, mehr haben wir nie herumlaufen sehen selbst wenn 20 gesetzt waren. Hinweise: das Item »zusätzliche Marktkarren«, das erworben werden kann, setzt die Anzahl NICHT noch einmal herauf.

Eine Erhöhung der Arbeiteranzahl bei Produktionsgebäuden/Farmen beschleunigt die Arbeit nicht. Bei Dienstleistern wie etwa bei der Feuerwehr, dem Arzt und anderen in der Stadt ist auch Unsinn, wenn es brennt rennen alle Feuerwehrleute zum gleichen Brand.

Betriebskosten (ActiveCost/InactiveCost)

(<MaintenanceCost><ActiveCost><InactiveCost>)

Die laufenden Betriebskosten bzw. die Kosten bei stillgelegten Gebäuden können bei jedem Gebäude nach Gusto geändert werden.

Manche Gebäude besitzen bekanntlich keinen Status der Inaktivität, den man mit dem Setzen von inaktiven Kosten auch nicht aktivieren kann. Laufende Betriebskosten für Wohnhäuser andererseits sind eine nette Methode zur Spielverschärfung.

Das Herabsetzen der Kosten auf 0 bei Produktionsbetrieben soll wie in einigen Foren berichtet dazu führen, das auch nichts mehr produziert wird. Das konnten wir nicht feststellen.

Lagerkapazität (Capacity)

(<Warehouse><Capacity>)

Die Kontore besitzen ja nach Baustatus Lagerkapazitäten, die man durch Errichten von Markthäusern erweitern kann. Bei Kontoren ist der Wert also als einmaliger Startwert zu sehen. Dabei wird dem ersten Kontor ein Wert von 20 zugeschlagen, denn eine Insel ohne Kontor (wenn vom Gegner zerstört) hat eine Grundlagermenge von 20 t. Den Kontoren – also allen drei (!!) - kann man also getrost eine höhere Startkapazität zugestehen. Hier sollte man maximal auf 350 Tonnen gehen.

Im Standard kann man mit dem Bau von Markthäusern erst ab Stufe 3 (Patrizier) die Insellagerkapazität um je 5 t erhöhen, jedes Orientmarkthaus erhöht grundsätzlich um 5 t. Ein Wert von 10 Tonnen für alle Markthäuser (!) ist angemessen. Werte um 10 t sind angemessen, wenn man denn will das der Spieler auch eine Speicherstadt baut. Grundsätzlich gilt: bei 999t ist keine Erhöhung der Lagerkapazität einer Insel mehr möglich.

Lagerkapazität Produktionsstätten(Production Capacity)**(<WareProduction><ProductionCapacity>)**

Die einzelnen Warenproduzent und Farmen haben ebenfalls eine Lagerkapazität für ihre Endprodukte/Rohstoffe. Diese Einstellung steht zumeist bei 5 t.

Der Auslöser für die Abholung von Waren liegt bei 3t. Das kann man zwar ändern im Balancing (<Economy>/<IntermediateGoodsTransportAmount>), aber die Karrenschiebergeschwindigkeit muss dann auch erhöht werden weil sonst die anschwellende Abholliste irgendwann Probleme verursacht. Im Extremfall rasen die Marktkarren dann mit Lichtgeschwindigkeit durch die Gegend. Eine Erweiterung Produktionskapazität empfehlen wir daher nicht.

Die Norias nehmen eine besondere Stellung ein. Hier ist dieser Wert der Startinhalt bzw. Nachfüllwert der Quelle. Durch den Erwerb von Errungenschaften kann man diesen Wert anheben – oder eben an dieser Stelle gleich höher ansetzen.

Produktionsmenge/Produktionsdauer (ProductionCount)**(<WareProduction><ProductionTime>/<ProductionCount>)**

Jeder Produktionsbetrieb stellt in einem bestimmten Produktionszyklus, angegeben im Format HH:MM:SS, ein angegebene Menge von Waren (<ProductionCount>) aus den für das Produkt angegebenen Rohstoffmengen her (siehe Rohstofflager).

Aber Achtung:

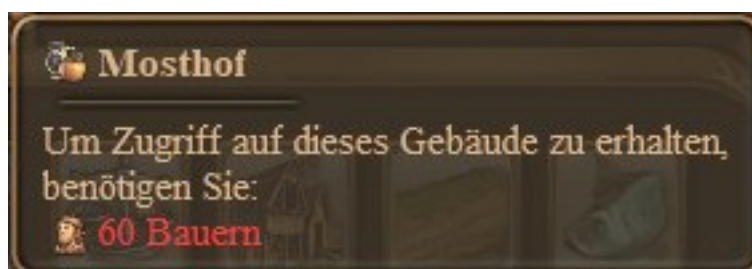
Im Standard erzeugt die Webstube aus 1000 kg Hanf in 30 Sekunden eine Tonne Leinenkutteln her. Ein Erhöhung auf zwei Tonnen (ProductionCount) hat somit die gleiche Wirkung wie eine weitere Webstube (siehe auch Baukosten).

Die Verkürzung der Produktionsdauer 5-10 Sekunden ist geradeso angemessen und bringt bereits im Laufe der Spielzeit einiges.

Rohstofflager(RawCapacity)**(<Factory><RawCapacity1>/<RawCapacity2>)**

Nutzt der Computerspieler nicht

Die Menge der Rohstoffe zur Herstellung eines Produktes ist so gut wie beliebig und beschreibt eigentlich nur die mögliche Lagermenge für Rohstoffe des Betriebes. Produktionsbeginn ist erst dann, wenn der Betrieb einmal ein volles Lager hat.

Rohstoffbedarf(RawNeeded)**(<Factory><RawNeeded1>/<RawNeeded2>)**

Nutzt der Computerspieler nicht

Hier wird die für die Herstellung einer Produktionsmenge erforderliche Menge Rohstoff festgelegt. Hat man also für die Herstellung von 1t Leinenkotten hier 1000 kg Hanf angegeben wird genau das verbraucht. Setzt man hier 850kg ein wird eben aus dieser Menge eine Tonne Leinenkotten erzeugt, somit braucht man weniger Hanffarmen. Was wieder Auswirkungen auf den erforderlichen Bau von Webereien hat.....

Rohmaterial (RawMaterial)

(**<Factory><RawMaterial1><RawMaterial2>**)

Nutzt der Computerspieler nicht

Werkstätten verwenden meistens zwei Rohstoffe zur Herstellung. Es ist problemlos möglich hier eine Einstellung festzulegen, die aus Salzfish und Holz das Produkt Brokatroben herstellt. Hübsch vorsichtig: Eine Ware aus gleichen Rohstoffen herzustellen, also besagte Brokatroben aus Holz und Holz, führt zum Absturz des Spiels!.

Anwendung kann diese Einstellungsoption bei den beiden Monumentalbauten finden, in dem man für jeden Bauabschnitt andere Baumaterialien setzt. Siehe auch hierzu weiter unten in diesem Text.

Farmfelder (FarmFieldCount)

(**<Farm><FarmfieldCount>**)

Die Farmen besitzen in der Regel im Spiel vier bis fünf Felder um 100% Produktivität zu erreichen. Hier kann man nun die Menge an Feldern herabsetzen – oder heraufsetzen. Bei letzterem ist aber dann auch die Reichweite der Farm (<Influence><InfluenceRadius>) anzupassen, sonst passen nicht alle geforderten Felder auf den Einzugsbereich der Farm.

Sonderstellungen nehmen hier die Objekte Holzfäller, Köhler und Waldglashütte ein. Hier existieren keine Felder, die in der Reichweite (Influence) festgelegte Einflussgröße ist das „Feld“. Wichtig ist bei diesen Gebäuden die <FarmfieldTolerance>. Damit wird festgelegt, wie viel des <Influence> Bereichs, der das Feld darstellt, durch andere Objekte verdeckt werden darf und die Produktionsquote trotzdem bei 100 % bleibt.

Standard bei der Köhlerhütte ist ein Einflussbereich von 9 bei einer Tolerance von 50%. Demnach könnte man 50 % der Einflussfläche der Köhlerhütte bebauen und hat trotzdem 100% Ertrag. Wer also den Einflussbereich der Köhlerhütte auf 6 festlegt sollte dann den Toleranzwert auf 0 setzen – sonst produziert das Gebäude letztlich aus 3 Bäumen haufenweise Kohle – sieht merkwürdig aus.

Objektverfügbarkeit (NeedsIntermediateLevel)

<NeedsIntermediateLevel> und <BuildingLevel> und <NeedsGUID>

Nutzt der Computerspieler nicht

Das Verändern der Objektverfügbarkeit – also dem Punkt im Spiel, ab dem man ein bestimmtes Gebäude bauen kann – ist ziemlich aufwendig.

Jedes Bauobjekt wird über eine Kombination der folgenden Angaben verfügbar gemacht. <IntermediateLevel> bezeichnet dabei innerhalb des Spiels verschiedene Punkte der

Aufstiegsleiter. „Um Zugriff auf dieses Gebäude zu erhalten benötigen Sie: 60 Bauern“ im Baumenü beschreibt dieser Text das <NeedsIntermediateLevel> "IntermediateCider"

Das <BuildingLevel> ist der Anzeiger, in welchem Baumenü im Spiel das Objekt normalerweise erscheint. Hier bei Prachtbauten wie der Kirche Bauern (Peasant) anzugeben führt zu nichts: Sie müssten dann auch das Baumenü selbst so ändern, damit dieses Gebäude auch im Menü der Bauern auftaucht. Von den erforderlichen Rohstoffen und den damit verbundenen Gebäuden ganz zu schweigen.

<NeedsGUID> ist eine Besonderheit im Bereich der Orientgebäude und findet nur hier Verwendung – bisher jedenfalls. Sie beschreibt die beim Großwesir erworbenen diplomatischen Ränge die für die Bauwerke erforderlich sind. Um nun die große Noria schon im Baumenü der Nomaden zur Verfügung zu haben muss man:

Das <IntermediateLevel>, das <BuildingLevel>, die <NeedsGUID> Angabe, die Baukosten und drei Baumenüs anpassen – ein ziemlicher Aufwand. Kann man machen – lohnt sich aber eher nur für neue Objekte – siehe unten.

Sonderobjekte

Nutzt der Computerspieler nicht

Die Sultansmoschee und der Kaiserdom sind besondere Bauobjekte, ebenso die Speicherstadt. Die Sultansmoschee besteht aus 4 Abschnitten, wobei der Abschnitt 0-3 die tatsächlichen Bauaktivitäten definiert, das nicht nummerierte Objekt nach Fertigstellung des Baus ebendieses definiert.

Jeder für sich ist als einzelnes Bauwerk zu betrachten.

Der jeweiligen Bereich Baukosten (BuildCost) sind für alle vier Stufen die gleichen Baukosten

<input type="checkbox"/> BuildCost	
MoneyCost	50000
HonorCost	0
<input type="checkbox"/> ProductCost	Wood=40000;Tools=80000;Mosaic=100000;
NeedsIntermediatelevel	<input type="checkbox"/> IntermediateImperialMosque
NeedsGUID	<input type="checkbox"/> 0 : INVALID
IsAchievable	False
ToolTipAddGUID	<input type="checkbox"/> 0 : INVALID
ToolTipAddCount	0

zugeordnet, die aber nur einmal während der gesamten Bauzeit anfallen.

Die Kosten der jeweiligen Baustufe werden aus diesen Werten – wie oben unter Rohstofflager/Factory (<Factory><RawMaterial1><RawMaterial2>) erwähnt – gesondert angegeben und eingestellt und auch wie Rohstoffe abgefordert.

<input type="checkbox"/> Factory	
RawMaterial1	<input type="checkbox"/> Mosaic
RawCapacity1	20000
RawNeeded1	144000
RawMaterial2	<input type="checkbox"/> Wood
RawCapacity2	20000
RawNeeded2	180000
WorkerGUID	<input type="checkbox"/> 0 : INVALID
ProductionHistorySize	5
TransporterGUID	<input type="checkbox"/> 10020 : Sack_carrier

Das Produkt ist dann eben die entsprechende Baustufe der Moschee. Hier kann man jetzt neben den Rohstoffen auch die Menge verändern (kg!) um dem Spieler den Bau zu erschweren. Oder zu erleichtern.

Ziergebäude

Nutzt der Computerspieler nicht

Den Zugriff auf die Ziergebäude des Spiels kann man recht einfach realisieren: Alle gewünschten Gebäude aus dem Bereich <PlayerBuildings><Ornamente> kopieren und jeweils mit »CreateAssetChild« in die eigene Karten einfügen, dann in <BuildCost> den Eintrag <IsAchievable> auf „False“ setzen. Fertig.

Sonstiges

Wie unschwer festzustellen und zu Anfang erwähnt : jede Gebäudegruppe hat neben den Standardeinstellungen aller Objekte auch einige besondere Optionen entsprechend der Verwendung im Spiel - man sehe nur die ganzen Militärgebäude. Oder die Hafenuwerke.

Hier kann prima herumgespielt werden, aber: selten steht ein Wert ganz alleine für eine steuernde Einstellung. Oft genug – wieder gerade bei Militäreinstellungen – gehören zu einer Option noch 3 weitere, durchaus an anderer Stelle stehende Werte.

Ein neues Gebäude

Mit den Elementen des ToolOne ist es wie gesagt möglich auch neue Gebäude mittels des <Paste> Befehls zu erstellen. Neu bezieht sich (leider) nicht auf das Aussehen eines Objektes, sondern auf dessen Nutzbarkeit. Für die folgenden Aktionen aktivieren Sie im Menü <Mode> Default Values, Expert Values und Original Data. Die Beschreibung die jetzt folgt ist sehr ausführlich. Sicher ist sicher.

Es ist von entscheidender Bedeutung, dem Texteditor die verwendete Sprache mitzuteilen. Im Menü unter dem Punkt <Texteditor><Language> setzen Sie das Häkchen vor <German>, wenn dies noch nicht der Fall sein sollte.

Eine „Papierwindmühle“

Das als Okzident Element Besitztum gekennzeichnete Buch bedarf des Papiers. Das bekommt man in der Papiermühle die eine Flussbauplatz benötigt. Nun braucht man ja auch für andere Bauwerke – Lederwämser, Pelzmäntel, Zuckermühle etc. auch einen solchen Flussbauplatz. Und diese sind bei knapper Inselanzahl schon mal rar. Also: eine Alternative wäre schön : die Papierwindmühle.

Grundlage

Zunächst brauchen Sie eine Grundlage, also ein Gebäude dessen Basisdaten zu unserem neuen Kunstwerk passen: Wählen Sie unter

<Objects><PlayerBuildings><Production><Factory>

das Gebäude <Mill>(Mühle) an, kopieren Sie diese über das Kontextmenü und fügen Sie sie mittels des Kontextbefehls **<Paste>** - **NICHT <CreateAssetChild>** - in den Ordner <Produktion> Ihrer Karte ein, was dann im Ergebnis so aussieht:

The screenshot shows the 'Assets' panel on the left and the 'Properties' panel on the right. The 'Assets' panel has a table with columns 'Name' and 'Preview'. The 'Properties' panel shows the configuration for a 'Mill' building, including its GUID, blocking rules, build cost, and building type.

Name	Preview
Objects	Name
-Achievements	
Addon_01	
Objects	
Targets	
Achievements	
ScenarioObjects	
sample_addon	
Bauwerke	
Wohnbauten	
Funktion	
Farmen	
Ressourcen	
Produktion	
Mill	Mill
Amee	
Balancing	Balancing

Template: FactoryBuilding Mill

Properties: BalancingView TextView Icons

Standard	
Name	Mill
GUID	100000001 : Mill
Blocking	
BuildBlockPrio	2
HarborType	0
HarborBlock Size	4
BlockingRules	
CreateWalkingUnitHeights	False
PathblockingPrio	0
WalkingUnitHeightOffset	0
BuildCost	
Building	
BuildingLevel	Citizen
BuildingType	Factory
WorkerCount	1
BuildEffect	data\graphics\effects\buil
HarbourOrigin	False

Ein neues Gebäude ist entstanden, erkennbar an der neuen GUID, wie gesagt so etwas wie eine Artikelnummer im Spiel. Die hier erstellte GUID setzt das Programm selbst, in diesem Falle ist es die erste GUID, Ihre Nummer kann auch anders aussehen.

Als nächstes ist der Name des Gebäudes zu ändern, damit dieses später auch im Spiel als etwas Besonderes zu erkennen ist.

Klicken Sie dazu auf den Schalter am Ende der GUID Zeile .

Es öffnet sich das Fenster des Texteditors .

Gehen Sie hier in das Feld <Text> - dort steht zur Zeit noch „Mühle“ - und überschreiben diesen Text mit „Papiermühle“.

Schließen Sie das Fenster über den Schalter >OK<.

Anschließend sollte in den »P Properties« die Zeile <Name> über der GUID auch noch geändert werden.

Hinweis: Später wird noch ein Tooltip Text gesetzt, der im Texteditor mit gleichem Namen auftaucht, aber eine höhere Nummer hat.

Die Properties

Jetzt geht es an die Einstellungen für das Gebäude. Sie befinden sich auf der Registerkarte »P Properties« und wir beginnen oben. Es werden nur die erforderlichen Elemente geändert. Da das Objekt als zusätzliches Bauwerk gedacht ist können fast alle Grundeinstellungen übernommen werden

<NeedsIntermediateLevel> (ErforderlichesZwischenLevel)

Hier wählen wir anstelle <IntermediateBread> die Einstellung <IntermediateBook>, da die normale Papiermühle in Laufe der Zivilisationsstufe Patrizier ja auch erst zu einem späteren Zeitpunkt kommt als Brot.

<BuildingLevel>(BauwerkLevel(Menü))

Wundern Sie sich nicht über das hier stehende <Citizen>, die Einstellung kann so bleiben.

<StatisticsCategories>

Hier setzen wir <Property> statt <Food>.

<RawMaterial1>

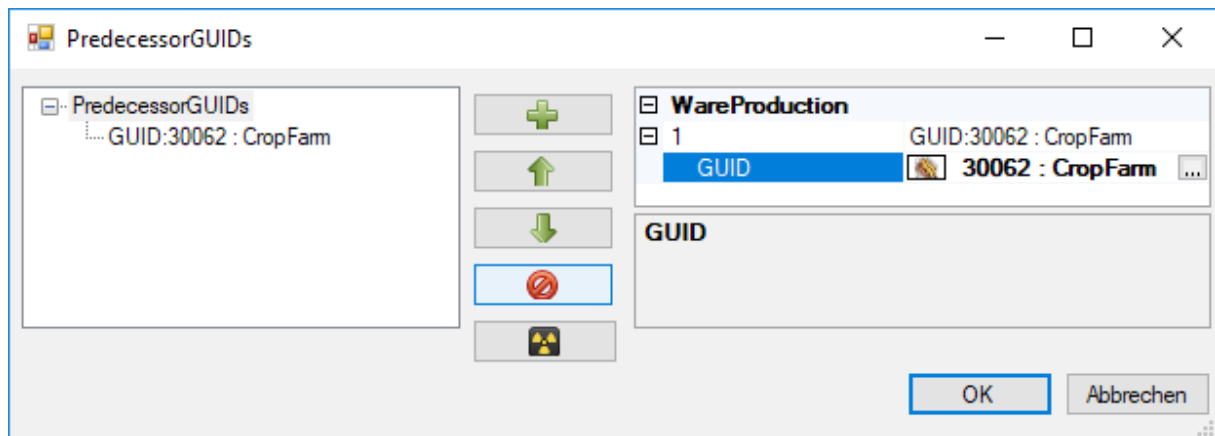
Das hier angegeben <Wheat> ersetzen Sie durch <Wood>.

<WareProduction>

<Flour> (Mehl) ersetzen Sie durch <Paper>.

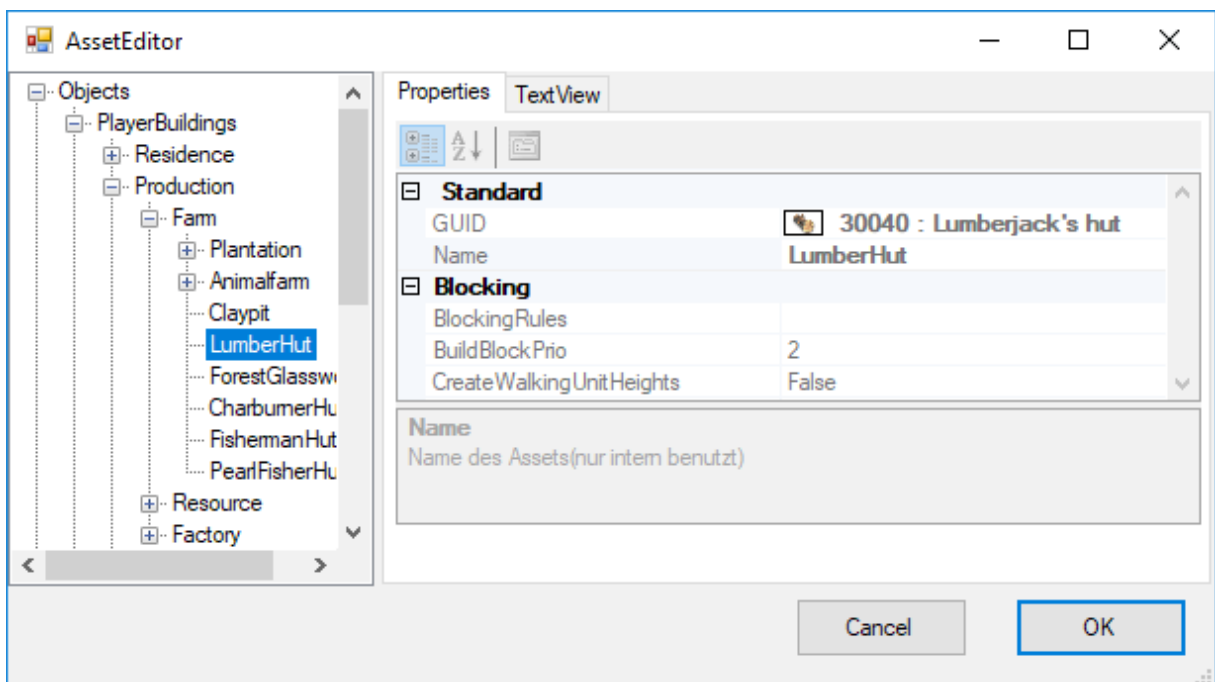
<PreDeccessorGUIDs>

Dies ist der Betrieb der Rohwaren (Vorprodukte) für die Mühle liefert. Da wir als Rohmaterial



<Wood> gesetzt haben kommt hier brauchen wir hier statt <CropFarm> (Weizenfarm) die <LumberHut> (Holzfäller). Dazu öffnen Sie mit dem Schalter am Ende der Zeile PredecessorsGUIDs den Auswahlbildschirm <AssetEditor>:

Auf der rechten Seite dieses Bildschirms steht die <CropFarm>. Mit dem Schalter am Ende der Zeile <GUID> öffnen Sie einen weiter Bildschirm:



Dort suchen Sie die <LumberHut> und wählen diese aus.

Bestätigen Sie diesen Bildschirm und den vorherigen mit <OK>

<SuccessorsGUIDs>

Hier steht <Bakery>, das muss natürlich geändert werden. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie oben. Setzen Sie hier <PrintigHouse>.

Iconzuweisung

Jetzt folgt die Iconzuweisung. Dies geschieht aus naheliegenden Gründen, denn der Spieler soll das neue Objekt im Baumenü ja auch identifizieren können.

Im linken Bereich von <ToolOne> ist das neue Gebäude immer noch markiert.

Wechseln Sie auf der rechten Seite vom Reiter <P Properties> zum Reiter <Icons>. Dort wird das momentan noch gültige Icon die Mühle angezeigt :



Wählen Sie aus den angezeigten Icons eines aus, das Ihnen am besten zu passen scheint für eine <Papierwindmühle>.

Achtung: Es existieren 3 Bildsammlungen, die oben rechts ausgewählt werden können. Sie dürfen nur unter den folgenden 2 wählen.

`gui_icon_map_anno4_sorted.png`

`gui_icon_map_1_anno4.p`

Die dritte Auswahl führt zu Programmabstürzen. Wir haben mal dieses Icon ausgewählt:

**<ToolTip>**

Nun folgen die notwendigen Schritte zur Bereitstellung des neuen Objekts für den Spieler. Dazu muss zunächst ein neuer ToolTip erzeugt und bearbeitet werden.

Der ToolTip dient bekanntermaßen im Baumenü dazu, dem Spieler Informationen zu Sinn und Zweck des Objektes, Verfügbarkeit und Kosten zu geben.

Das neue Gebäude ist im linken Bereich von <ToolOne> markiert.

Wechseln Sie auf der rechten Seite zum Reiter <TextEditor>

Navigieren Sie ganz oben in der Liste zu

<Texte><Interface><CentralInterface><BuildMenuPatricians>

und markieren den Listeneintrag <130025 : PaperMill>, kopieren diesen und fügen ihn unten unter

<Sample><Texts><Assets>

mit **<Paste> (!)** ein. Damit haben Sie einen neuen Tooltip erzeugt. Die Anzeige rechts ist nach dem Einfügen automatisch zum Reiter <TextView> gesprungen und zeigt die aktuellen Texte der Kopie an.

Wir haben nachstehend unsere Textvorschläge in den einzelnen Feldern aufgelistet. Beachten Sie bitte: die in eckige Klammern gesetzten Texte müssen **GENAU** so ausgeführt werden, da Sie als Variable des Programms verwendet werden. **[INHABITANT_PRECONDITION]** zum Beispiel gibt als Text aus, was im Objekt unter <NeedsIntermediateLevel> steht – hier also <IntermediateBook> -, welches wiederum in den Balancing Werten unter <IntermediateLevel> definiert ist : 940 Patrizier.

- Erstes Feld : **Papierwindmühle**
- Zweites Feld : **[AUTOSIZE_ICONGUID] Papierwindmühle**
- Drittes Feld : **[BUILDING_COSTS][CR] [CR]Benötigt Holz.[CR]Produziert Papier.**
- Viertes Feld : **[AUTOSIZE_ICONGUID] Papierwindmühle**
- Fünftes Feld : **Sie benötigen um Zugriff auf diese Gebäude zu erhalten[CR] [INHABITANT_PRECONDITION]**
- Sechstes Feld : **[AUTOSIZE_ICONGUID] Papierwindmühle**
- Siebtes Feld : **[BUILDING_COSTS][CR] [CR]Benötigt Holz.[CR]Produziert Papier.**

Text	Papierwindmühle	Papierwindmühle
Standard Header	[AUTOSIZE_ICONGUID] Papierwindmühle	[AUTOSIZE_ICONGUID] Papierwindmühle
Standard Body	[BUILDING_COSTS][CR]Stellt Papier für die Buchproduktion her. [CR]Benötigt Holz.[CR]Produziert Papier.	[BUILDING_COSTS] Stellt Papier für die Buchproduktion her. Benötigt Holz. Produziert Papier
Disabled Header	[AUTOSIZE_ICONGUID]Papierwindmühle	[AUTOSIZE_ICONGUID]Papierwindmühle
Disabled Body	Um Zugriff auf dieses Gebäude zu erhalten, benötigen Sie: [INHABITANT_PRECONDITION]	Um Zugriff auf dieses Gebäude zu erhalten, benötig
Activated Header	[AUTOSIZE_ICONGUID]Papierwindmühle	[AUTOSIZE_ICONGUID]Papierwindmühle
Activated Body	[BUILDING_COSTS][CR]Stellt Papier für die Buchproduktion her. [CR]Benötigt Holz.Produziert Papier.	[BUILDING_COSTS] Stellt Papier für die Buchproduktion her. Benötigt Holz.Produziert Papier.

Den Text geben Sie in die Felder in der Mitte mit dem schwarzen Text ein. ALLE hier gesetzten Texte tauchen im Spiel an verschiedenen Stellen auf. Lassen Sie bitte **KEINEN** Text aus. Fassen Sie die Texte nicht umfangreich ab, da sie sonst nicht in den im Spiel verwendeten Anzeigeboxen passen.

Sind alle Texte verfasst kehren Sie über das Menü <Mode> und <AssetEditor> zurück zur Anfang.

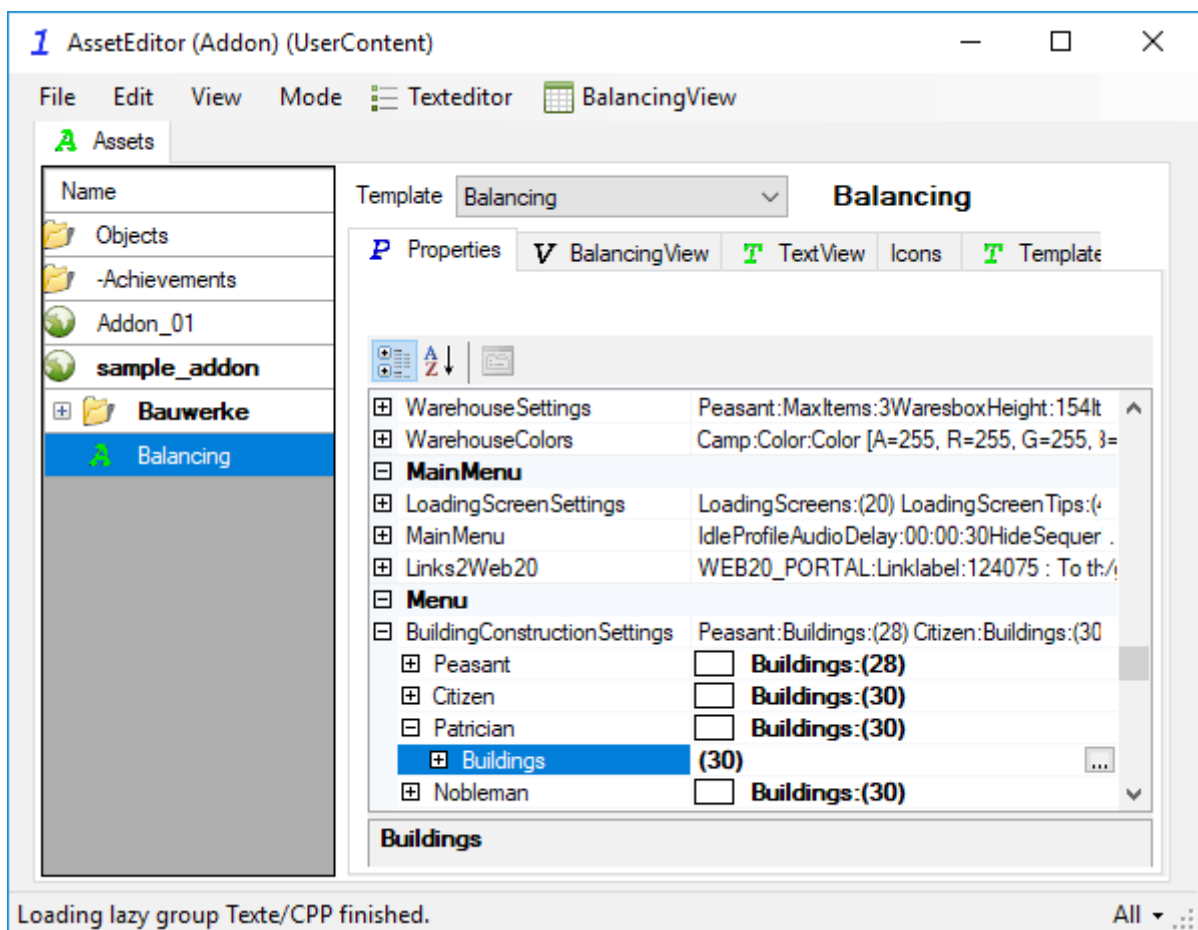
<Baumenü>

Damit der Spieler das neue Gebäude dann auch bauen kann muss es im entsprechenden Baumenü auftauchen.

Dazu wählen Sie im Menü <Mode> den <AssetEditor> aus und markieren im linken Bereich von <ToolOne> den Eintrag <Balancing>.

Dann folgen Sie dem Pfad

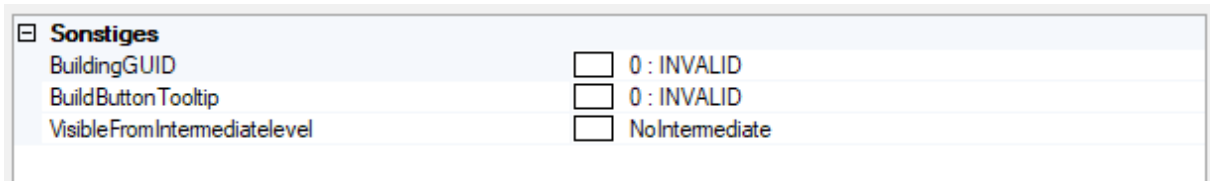
<Menu><BuildingConstructionSettings><Patrician><Buildings>



Dort öffnen Sie mit dem Schalter am Ende Der Zeile <Buildings> den gleichnamigen Bildschirm. Dort sehen Sie auf der linken Seite alle im Baumenü der Patrizier gesetzten Gebäude, rechts die Detailangaben zum auf der linken Seite ausgewählten Gebäude.

Klicken Sie auf das  im mittleren Bereich des Bildschirms.

Links unten wird daraufhin ein weiterer Eintrag namens <Buildings(31)> eingefügt, rechts Markieren Sie den Eintrag. Rechts ist jetzt folgendes zu sehen:

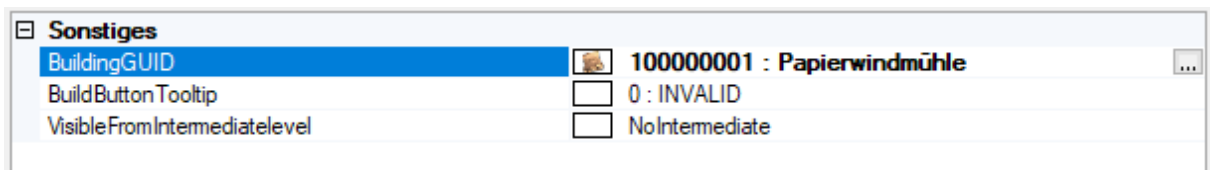


Klicken Sie hier auf den Eintrag <BuildingGUID> und öffnen Sie mit dem Schalter am Ende der Zeile den Bildschirm den Asseteditor.

Dort wählen Sie im rechten Bereich unterhalb

<Sample><Bauwerke><Produktion>

den Eintrag <Papierwindmühle> aus und bestätigen den Bildschirm mit OK.

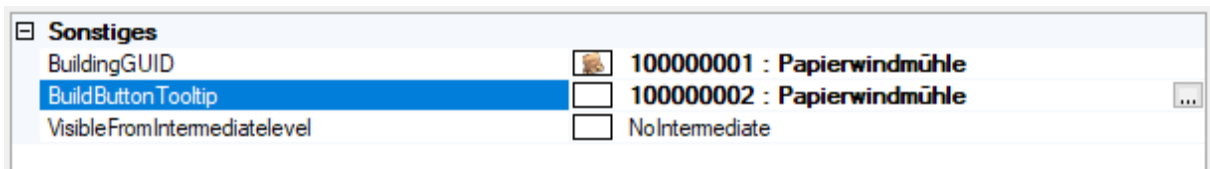


Nun markieren Sie den Eintrag <BuildingToolTipGUID> und öffnen mit dem Schalter am Ende der Zeile den Texteditor.

Wählen Sie im rechten Bereich über den Pfad

<Sample><Texts><Assets> den

zweiten Eintrag mit der höheren GUID <Papierwindmühle> und schliessen ebenfalls das Fenster mit OK.



Den dritten Eintrag <VisiblefromIntermediateLevel> lassen sie so wie er ist.

Jetzt muss der Eintrag noch an die richtige Stelle in der Liste links – und damit im späteren Baumenü im Spiel – bugsiert werden.

Sie befinden sich immer noch auf dem <Buildings> Bildschirm.

Markieren Sie den Eintrag <Papierwindmühle> ganz unten links.

Mit den Schaltern  und  verschieben Sie den Eintrag nun solange bis er unter der <Papiermühle> angekommen ist.

Beenden Sie den <Buildings> Bildschirm mit OK.

Damit wäre die <Papierwindmühle> im Baumenü platziert.

Jetzt muss das Gebäude noch in das Produktionsmenü – bekanntermaßen die zweite Baumenüansicht. Die Vorgehensweise ist dabei mehr oder weniger identisch.

Der Salzfisher

Einen haben wir noch. Den Salzfisher wie wir ihn nennen. Der gute Mann samt seinem Gebäude – das offensichtlich nicht ganz fertig wurde bei der Entwicklung des Spiels – ist in den Tiefen der Dateien versteckt. Da kann man ihn aber herausholen.

Kopieren Sie zunächst die normale Fischerhütte und fügen Sie per <Paste> in den Ordner <Factory> ein.

Benennen Sie das Gebäude um wie gehabt und bearbeiten Sie alles soweit, dass das Gebäude zur Verfügung steht wenn der Spieler das Level <IntermediateLeatherJerkin> erreicht, also entsprechend dem Patrizierstatus für <Lederwämser>.

Weiterhin sind folgende Werte sind zu bearbeiten:

<Farm><FarmerGUID>

Markieren Sie die dort stehenden Wert <10550 : Fisherman> direkt und schreiben <10530> - es wird umgehend der „Salt_harvester“ angezeigt. Alternativ können Sie natürlich auch über den Schalter am Ende Zeile gehen und den guten Mann zu Fuß auswählen.

<Object><Variations><1><Filename>

Das ist die anzuzeigende Grafik, also das Gebäude im Spiel. Hier tragen Sie die Adresse der Datei ein:

`data\graphics\buildings\farm\north\salt_pond\n_salt_pond.cfg`

<WareProduction><Product>

Hier wählen Sie natürlich <Salz> aus.

Fertig.



© SAET 1996 - 2008

© citybuilders 2008 - 2019