

# Civ Edit 5.0

Allgemeines.....	1
Das Programm.....	1
Zusammenhänge.....	2
Ernstzunehmende Hinweise.....	2
<Programm entfernen>.....	2
Der Hauptbildschirm.....	3
<Speichern>.....	3
<Löschen>.....	3
<Reset>.....	4
<Einstellungen>.....	4
<Verschiffungszeit>.....	4
<Baugeschwindigkeit>.....	4
<Startguthaben>.....	4
<Starteinheiten>.....	4
<Einheitenauswahl>.....	5
<Index der Unit>.....	5
<Einheitenauswahl>.....	6
<Menge>.....	6
<OK>.....	6
<Zusammenfassung>.....	6

## Allgemeines

Dieses Programm wurde für das Originalspiel <Age of Empires III> und dessen Erweiterung <The War Chiefs> und <The Asian Dynasties> entwickelt. Alle Zivilisationen im Spiel haben Basiseinstellungen bezüglich der Startbedingungen und einiger anderer Spielparameter. Veränderungen an diesen Startbedingungen gelten für die betreffende Zivilisation in allen Spielteilen, soweit diese jeweils verfügbar sind.

Das bedeutet: Wenn Sie das Grundspiel und die Erweiterung <The War Chiefs> besitzen, können Sie beispielsweise die spanische Seite mit Elementen ausrüsten, die normalerweise nur einer der indigenen Zivilisation zur Verfügung steht. Dies erfordert dann aber auch, dass Sie die Spielversion <The War Chiefs> verwenden, um die spanischen Kolonisten zu verwenden!

### Das Programm

Neben den zum Start eines Spiels vorhandenen Einheiten – in der Regel Siedler und einige Rohstoffe – sind in diesen Basiseinstellungen auch Startguthaben, Zeitangaben für die Bereitstellungsdauer von Heimatstadtschiffsladungen und die Baugeschwindigkeit festgelegt und können bearbeitet werden. Es können weiterhin die Einstellungen die Sie gemacht haben gespeichert und geladen werden. Sie können also ein Datei erzeugen für die britischen Kolonisten und diese dann explizit als vom Spiel verwendete Einstellungsdatei verwenden. Oder eine Datei in der Sie Spanien, Frankreich und wen auch immer anpassen.

Eine Installation von Civ Edit 5 ist nicht erforderlich, Sie können das Programm direkt starten. Das Programm stellt beim Start fest, welche Versionen des Spiels installiert sind und somit welche Zivilisationen verfügbar sind und grenzt einige versionsabhängige Bearbeitungsfunktionen ein, zum Beispiel die Zuordnung von Handelseinheiten, die erst ab der Version <The Asian Dynasties> verfügbar sind.

### Zusammenhänge

Die Datei die bearbeitet wird heißt <Civs.xml> und ist normalerweise nicht im Verzeichnis des Spiels sichtbar sondern wird virtuell vorgehalten. Mit der Installation des Programms wird eine Civs.xml in das Data Verzeichnis kopiert und dort auch bearbeitet. Außerdem werden die Stringtable (die deutschen Texte) sowie die jeweilige Proto.xml der verschiedenen Versionen verwendet. Es kann jederzeit der Originalzustand wieder hergestellt werden.

Beispiele:

```
<hcshipmentmodifier>0.75</hcshipmentmodifier>
```

Dieser Wert bestimmt, wie schnell im Spiel Schiffsladungen aus der Heimatstadt vorbereitet werden. In der Regel ist dies der Wert 1.00, ein kleinerer Wert wie hier 0.75 sorgt für eine Beschleunigung, über 1.00 für eine Verlangsamung.

```
<buildingefficiency>0.3</buildingefficiency>
```

Dieser Wert legt fest, wie schnell die abgestellten Einheiten ein Gebäude errichten. Der Wert 0.3 findet sich bei fast allen Zivilisationen. Werte ab 8.0 beschleunigen das Bauen teilweise erheblich.

```
<townstartingunit>Settler</townstartingunit>
```

Diese Zeile – von insgesamt 5 – legt fest, welche (hier Siedler) Einheiten bei Spielstart am Dorfzentrum vorzufinden sind. Hier können fast alle Einheiten des Spiels eingesetzt werden. Sie können alle Änderungen jederzeit zurücknehmen, die Originaldatei des Spiels findet dann Verwendung.

### Ernstzunehmende Hinweise

Grundsätzlich ist eine Kenntnis der Spielzusammenhänge erforderlich, um wirklich sinnvolle und funktionale Einstellungen vorzunehmen. Beim Start des Spiels 50 Supersoldaten einzusetzen ist definitiv Nonsens. Oder 25 Kanonen. Geht alles, ist aber dem Spiel sehr abträglich.

In jedem Falle muss man berücksichtigen das höhere Kampfeinheiten mit mehreren Bevölkerungseinheiten angerechnet werden. Sie können sich durchaus 300 Einheiten als Startoption setzen, müssen dann aber „warten“ bis so viele ausgefallen sind, bis Sie die 200er Grenze für Einheiten wieder unterschritten haben.

Beispiel in <Asian Dynasties> für die britische Seite:

Unittyp	angerechnete Einheiten
50 Siedlerwagen	100
25 Mansabdar Belagerungselefanten	350
50 Dragoner	100
50 Plänkler	50
50 Veteranen-Hellebadiere	<u>50</u>
	Summe 650

Diese Masse an Einheiten können sie steuern, neue Einheiten sind aber eben erst möglich, sobald Sie unter die 200er Grenze fallen.

Die eben aufgezählten Einheiten wie die Mansabdar-Belagerungselefanten können Sie als „Brite“ natürlich später nicht selbst ausbilden. Alles in allem: Maß halten.

## Der Hauptbildschirm

aktiv: civs.xml

civs.xml

Spanier  
 Briten  
 Franzosen  
 Portugiesen  
 Holländer  
 Russen  
 Deutsche  
 Osmanen  
 Irokesen  
 Sioux  
 Azteken  
 Japaner  
 Chinesen  
 Inder

Erlangt Heimatstadt-Schiffsladungen schneller. Beste Einheiten: Pikenier, Rodelero, Lancier.

Verschiffungszeit: 0,75  
 Baugeschwindigkeit: 0,30  
 Startguthaben  
 Holzeinheiten: 0  
 Nahrungseinheiten: 0  
 Goldeinheiten: 0  
 Handelseinheiten: 0

Starteinheiten		aktuelle Werte				
Einheit	originale Werte	Einheit	aktuelle Werte	Bearbeiten	Hinzufügen	Reset
Siedler	6	Siedler	6	Bearbeiten	Hinzufügen	Reset
Kleine-Nahrungskisten	2	Kleine-Nahrungskisten	2	Bearbeiten	Hinzufügen	Reset
Kleine-Holzbündel	1	Kleine-Holzbündel	1	Bearbeiten	Hinzufügen	Reset
---	---	---	---	Bearbeiten	Hinzufügen	Reset
---	---	---	---	Bearbeiten	Hinzufügen	Reset

Löschen

Reset

Speichern

© Citybuilders 2006 -2018

Beenden

Auf der linken Seite finden Sie die Liste der verfügbaren Dateien, die Sie letztendlich selbst erstellt haben. Beim ersten Start ist dies zunächst nur die Standard Civs.xml, die immer vorhanden ist, nicht bearbeitet und auch nicht gelöscht werden kann. Diese Datei ist in diesem Moment wie darüber angegeben die im Spiel aktiv genutzte Einstellungsdatei. Mittig und rechts befinden sich die Elemente zur Bearbeitung der Zivilisationen, oben rechts die Anzeige welche Spielversionen gefunden wurden.

**Beispielablauf:**

Wählen Sie zunächst in der mittig angeordneten Liste der verfügbaren Zivilisationen die aus, die Sie bearbeiten möchten. Nach der Auswahl werden in den Einstellungsfeldern daneben die aktuellen Werte angezeigt, so wie sie in der ausgewählten, aktiven Datei gespeichert sind. Nun können Sie die verfügbaren Einstellungen verändern und Ihren Wünschen anpassen. Die möglichen Werte sind teilweise begrenzt aus der Notwendigkeit heraus, dass das Spiel nicht alle Werte akzeptiert.

### <Speichern>

Sind Sie fertig müssen Sie diese Bearbeitungen speichern. Dazu müssen Sie einen Namen für die zu erzeugende Datei angeben. Nach dem Speichervorgang erscheint diese Datei links in der Liste und ist als aktive Einstellungsdatei des Spiel eingestellt, d.h. Ihre Einstellungen werden jetzt verwendet wenn Sie das Spiel starten. Sobald Sie eine andere Datei der Liste wählen wird diese zur aktiven Einstellungsdatei. Somit können Sie mit der Auswahl der <Civs.xml> den Urzustand des Spiels wieder herstellen.

### <Löschen>

Damit löschen Sie die aktuell markierte Datei aus der Liste und machen die Standarddatei des Spiels zur aktuellen Datei.

### <Reset>

Dieser Schalter setzt die Einstellungen im Spiel auf den Standard des Herstellers zurück, entfernt die von Ihnen mit diesem Programm hier erzeugten Dateien und löscht das Programm <Civ Edit 5> von Ihrem Rechner.

## &lt;Einstellungen&gt;

Spanier Briten Franzosen Portugiesen Holländer Russen Deutsche Osmanen Irokesen Sioux Azteken Japaner Chinesen Inder		Verschiffungszeit	<input type="text" value="0,75"/>	<input type="text" value="0,75"/>	
		Baugeschwindigkeit	<input type="text" value="0,30"/>	<input type="text" value="0,3"/>	
	Erlangt Heimatstadt-Schiffsladungen schneller. Beste Einheiten: Pikenier, Rodelero, Lancier.	Startguthaben	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	
		Holzeinheiten	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	
		Nahrungseinheiten	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	
		Goldeinheiten	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	
		Handelseinheiten	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	
	<b>Starteinheiten</b>				
	originale Werte	aktuelle Werte			
	Einheit	Einheit			
Siedler	6	Siedler	6	Bearbeiten Hinzufügen Reset	
Kleine-Nahrungskisten	2	Kleine-Nahrungskisten	2	Bearbeiten Hinzufügen Reset	
Kleine-Holzbündel	1	Kleine-Holzbündel	1	Bearbeiten Hinzufügen Reset	
---	---	---	---	Bearbeiten Hinzufügen Reset	
---	---	---	---	Bearbeiten Hinzufügen Reset	

## &lt;Verschiffungszeit&gt;

Hier ist die Zeit gemeint, die vergeht bis in der Heimatstadt eine Schiffsladung abgerufen werden kann. Ein Wert wie hier (0,75) macht die Ladungen schneller verfügbar, ein Wert über 1 langsamer. Bei Werten um 2.0 geht das sehr schnell.

## &lt;Baugeschwindigkeit&gt;

Dies ist der Geschwindigkeitsmultiplikator, mit dem die Siedler (nicht der Kundschafter!) Gebäude errichten. Je höher der Wert desto schneller wird gebaut. Werte um 20 sollten nicht überschritten werden, da die grafische Darstellung eventuell nicht mehr mitkommt. Selbsterrichtende Bauwagen (Fort, Außenposten) sind davon nicht betroffen.

## &lt;Startguthaben&gt;

Dies sind die Ressourcen, die dem Spieler sofort bei Spielstart zur Verfügung stehen. Ein Wert von 50000 pro Element ist das Maximum.

## &lt;Starteinheiten&gt;

Hier nun können Sie festlegen welche Einheiten bei Spielstart der Zivilisation zur Verfügung stehen, insgesamt maximal 5. Zur besseren Übersicht sind hier die Originalwerte des Spiels und die aktuellen Werte in der aktiven Einstellungsdatei angegeben.



**Bearbeiten** Damit rufen Sie die im nächsten Abschnitt dieses Textes beschriebene Bearbeitungsmaske für Einheiten auf.

**Hinzufügen** Damit fügen Sie der Liste einen weiteren Eintrag hinzu, der dann bearbeitet werden kann.

**Reset** Damit setzen Sie den Urzustand der bearbeiteten Zeile wieder her, also den Standard des Spiels.

## &lt;Einheitenauswahl&gt;

Civ Edit 5

Zivilisation : Spanier



---

Index der Unit

Unitauswahl

Coureur-de-Bois	Europa
Cree-Coureur-de-Bois	Europa
Dorfbewohner	Amerika
Dorfbewohner	China
Dorfbewohner	Indien
Dorfbewohner	Japan
Gesandter	Europa
Kundschafter	Europa
Minuteman	Europa
Miskatonic-Indianerspäher	Europa
Pilger	Europa
Siedler	Europa
Siedlerwagen	Europa
Spürhund	Europa

erforderlich : AOE 3 Classic

Menge

angerechnete Einheiten : 6

Text im Spiel

Settler

Dorfbewohner, der Gebäude errichtet und Rohstoffe sammelt.

Zum Bearbeiten bzw. Hinzufügen einer oder mehrerer Einheiten wird dieses Formular geöffnet. Im oberen Bereich zur besseren Übersicht die Angaben zur aktuell bearbeiteten Zivilisation.

## &lt;Index der Unit&gt;

Hier sind die verschiedenen Einheitenindexe aufgelistet, nach denen die Einheitenliste sortiert ist. Bei der Auswahl eines Indexes wird die darunter angeordnete <Unitauswahl> aktualisiert. Je nach Version ist der Umfang der Indexliste – ebenso wie die Anzahl der verfügbaren Einheiten - natürlich unterschiedlich. Nicht alle aus dem Spiel bekannten Einheiten sind verfügbar – Bauwerke, Fische, Schiffe und andere, die aus Begrenzungen durch das Spiel nicht verwendet werden können.

## &lt;Einheitenauswahl&gt;

Die Liste der Einheiten ist insbesondere in der TAD Version teilweise recht umfangreich. Wir haben die Einheiten nach dem im Spiel verwendeten deutschen Namen sortiert. Wenn Sie eine Einheit auswählen, wird deren im Spiel verwendetes Bild sowie der dazugehörige Informationstext angezeigt.

Über dem Einheitenbild wird angezeigt, welche der Spielversionen für die gewählte Einheit erforderlich ist. Wie bereits erwähnt: Mansabdar-Elefanten können in der Spielversion Classic nicht verwendet werden.

**<Menge>**

Haben Sie eine Einheit ausgewählt bliebe noch die Anzahl. Wir haben die Menge auf 100 pro Eintrag wiederum aus spielechnischen Begrenzungen heraus begrenzt. Direkt unter der Mengenauswahl wird die Summe der angerechneten Einheit angezeigt. Darauf sollten Sie aus den anfangs genannten Gründen ein Auge haben.

**<OK>**

Mit diesem Schalter übernehmen Sie die Auswahl in die Kartenbearbeitung. Sollte Ihnen die Auswahl doch nicht gefallen können Sie diese ja mit dem <Reset> Button in der Kartenbearbeitung ja wieder entfernen.

Hinweis : unter der Mengenauswahl findet sich ein Hinweis, wie die Einheit im Spiel hinsichtlich des Baulimits und der Anrechenbarkeit der Einheiten eingestellt ist.

**<Zusammenfassung>**

Wie schon Eingangs erwähnt: nur nicht übertreiben. Beachten Sie auch unbedingt die in der Einheitenauswahl angezeigten Daten, inwieweit die Einheiten berechnet werden. Ein Test ist in jedem Falle anzuraten.

Wir haben etliche Einstellungen ausprobiert, sicher nicht alle. Sollten Fehler auftauchen bitten wir um eine kurze Mitteilung, damit wir das ausbessern können.

© Citybuilders 2006-2018

Version 5



Dieser Text und das Programm >HC Edit 5< sind kein vom Hersteller des Spiels <Age of Empires 3> autorisiertes Programm oder Text sondern stellen eine Verfahrensbeschreibung und Ausführung da, die wir aufgrund der Arbeit mit den vorliegenden Programmteilen 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 und der Benutzung des Programms entsteht, übernommen. Alle genannten Markennamen oder Markenhinweise sind Eigentum der jeweiligen Markeninhaber