

Nugget Edit 5

Inhalt

Inhalt.....	1
Allgemeines.....	2
Zusammenhänge.....	2
Möglichkeiten.....	5
AdjustResource.....	5
AdjustHP.....	5
AdjustSpeed.....	5
Convert Unit.....	5
SpawnUnit.....	5
GiveTech.....	5
Nicht alles ist machbar.....	5
Das Programm.....	6
Datei neu.....	6
Datei öffnen.....	6
Datei löschen.....	6
Reset.....	6
Nuggetliste erstellen.....	6
Nuggets auswählen.....	7
Was auswählen?.....	7
Nuggets bearbeiten.....	8
Schatzname:.....	8
Schwierigkeitsstufe.....	8
Kartentypen.....	8
Wächter.....	8
Animierte Wächter.....	9
Infotexte.....	9
Grafik.....	9
Ressourcen.....	9
Einheiten (Convert).....	9
Techniken (nur TAD).....	9
Einheiten (Spawn).....	10
Zielgruppe (AdjustHP und AdjustSpeed).....	10
Diese Liste im Spiel verwenden.....	10
Standardliste verwenden.....	10
<Zusammenfassung>.....	10

Allgemeines

Dieses Programm wurde für das Originalspiel <Age of Empires III> (Classic) und dessen Erweiterung <The War Chiefs>(TWC) und <The Asian Dynasties>(TAD) entwickelt.

In allen Versionen des Spiels gibt es Nuggets – Schätze – die in der Regel im Startverlauf des Spiels von den (Computer)spielern eingesammelt werden. Markante, spielbeeinflussend Elemente sind nicht unbedingt dabei, zumal oft genug schlagkräftige Wächter eine einfache Beute verhindern.

Die Idee zu diesem Programm kommt aus dieser beschriebenen Tatsache heraus. Sich für 50 Nahrungseinheiten mit 2 wilden Bären rumprügeln kostet Zeit. Die Abwägung dieser beiden Dinge – Aufwand und Nutzen – fällt zumeist deutlich aus: man lässt als Spieler die Schätze liegen.

Wenn man aber den Nutzen eines Schatzes deutlich erhöhen kann ändert sich das Bild. Wer mit einer Beute die Nahrungsvorräte um 1000 Einheiten statt um 50 erhöhen kann, der kloppt sich schon eher mal mit den besagten Bären herum. Erhöhungen der Lebenspunkte bei den Einheiten um 30% statt um 3% macht die Sache eben auch interessanter. In der Version Asian Dynasties kommen dann noch Optionen hinzu, Techniken „zu erbeuten“, was auch immer einer Überlegung wert ist.

Solche Einstellungen und noch weitere Anpassungen kann <Nugget Edit 5> einstellen.

Zusammenhänge

Die Schätze werden über eine Datei namens nuggets.xml gesteuert. In dieser Datei sind alle Angaben zusammengefasst, die zu den verschiedenen Typen gehören.

Je nach Version werden zwischen 20 und 60 Schätze bereitgestellt, aus denen ein Zufallsgenerator die in den Generatordateien vorgesehene Anzahl auf der Karte platziert oder die der Szenariobauer selbst platzieren kann.

Jeder Spieler kennt die nebenstehende Grafik, hinter der eine Schatz versteckt ist und die in der Nuggets.xml so aussieht:



<nugget>

```
<name>Cibola</name>
<type>AdjustResource</type>
<nuggetunit>NuggetCave</nuggetunit>
<rolloverstringid>32762</rolloverstringid>
<applystringid>32763</applystringid>
<resource>Wood</resource>
<amount>300</amount>
```

Der Schatzname
Der Schatztyp
Die verwendete Grafik
Der Textverweis (für den Finder)
Der Textverweis (für alle Spieler)
Die Ressource
Die Ressourcenmenge

```
<maptype>yukon</maptype>
<maptype>carolina</maptype>
<maptype>saguenay</maptype>
<maptype>greatPlains</maptype>
<maptype>newEngland</maptype>
<maptype>northwestTerritory</maptype>
<maptype>saguenay</maptype>
```

Die Kartennamen
benötigt der Zufallsgenerator, der damit steuert, wo dieser Schatz zu finden sein soll, in diesem Fall eben nur in Nordamerika.

```
<guardian>OutlawRifleman</guardian>
<guardian>OutlawRifleman</guardian>
<guardian>OutlawRifleman</guardian>
<guardian>OutlawRifleman</guardian>
<guardian>OutlawRifleman</guardian>
```

Die Liste der Schatzwächter

```
<difficulty>4</difficulty>
```

Der Schwierigkeitsgrad

</nugget>

Der *<name>* des Schatzes spielt nur eine Rolle für Szenariobauer. Der *<type>* ist wichtig und wird hier dazu benutzt die entsprechenden im Spiel enthaltenen Mechaniken aufzurufen, die dem Finder die Beute zurechnen.

Das Element *<rolloverstringid>* ist die Kennzahl, unter der in der Texttabelle (stringtable.xml) des Spiels der Satz zu finden ist, den der Spieler als Information angezeigt bekommt. Der *<applystring>* dagegen wird allen anderen Mitspielern als Info angezeigt.

<resource> definiert eben diese, hier also Holz, *<amount>* die zu erbeutende Menge. Der mehrfach vertretene *<maptype>* listet die Gefechtskarten auf, auf denen der Schatz zum Einsatz kommt. Dies dient vor allem dazu, beispielsweise in Südamerika keine chinesischen Schreine samt Orang-Utan anzuzeigen.

<guardian> ist die Liste der Schatzwächter, die eben dies tun: den Schatz bewachen.

Und zuletzt *<difficulty>*: Ob dies die Computerspieler abhalten soll ohne weitere Unterstützung wie fünf Gewehrscützen anzugreifen oder um eine ausgewogene Schatzmischung zu erreichen konnten wir letztlich nicht eindeutig feststellen.

Dateioperationen

Die verwendeten Dateien werden gespeichert und verwaltet im Verzeichnis

C:\User\Dokumente\My Games\Age of Empires 3\nuggets\...

sowie weitere Unterordner.

Die von Ihnen neu erzeugten Nuggetdateien werden, wenn Sie sie als im Spiel zu verwendende Nuggetdatei nutzen wollen, von in das Spielverzeichnis kopiert. Nehmen Sie nun nachträglich noch Änderungen an den Einstellungen vor müssen Sie die Datei erneut übertragen. Lesen Sie hierzu auch die Beschreibung der einzelnen Einstellungselemente.



Möglichkeiten

Neben <AdjustResource> gibt es noch weitere Typen:

Bezeichnung	
AdjustResource	Rohstoffe zuweisen
AdjustHP	Lebenspunkte von eigenen Einheiten einstellen
ConvertUnit	Einheiten konvertieren (recht beschränkt)
SpawnUnit	eigene Einheiten erzeugen, sehr mächtig
GiveTech	Techniken zuweisen, sehr mächtig (nur TAD : The Asian Dynasties)

AdjustResource

Das Beispiel führt die klassische Bedeutung des Wortes Schatz vor Augen: das Erbeuten von Ressourcen, was im Spiel bekanntermaßen Nahrung, Holz, Gold oder Erfahrungspunkte sowie in TAD Handelspunkte bedeutet.

AdjustHP

HP steht für Hitpoints, also sogenannte Lebenspunkte. Diese Aktion ist standardmäßig nur für den Kundschafter in Verwendung. Mit unserem Programm kann man auch Einheitengruppen verwenden wie Infanterie, Kavallerie oder auch die Dorfbewohner.

AdjustSpeed

Ein ziemlich langweiliges Element in der Classic und TWC Version: die Geschwindigkeit des Kundschafters kann erhöht werden. Die Version TAD bietet hierzu die <GiveTech> Option ein.

Convert Unit

Hiermit sind die Schätze gemeint, in denen der Spieler Gefangene befreien kann, zum Beispiel Siedler die vor wilden Tieren auf Bäume geflüchtet sind. Die Optionen zur Änderung sind hier begrenzt, was an den eng miteinander verbundenen Grafiken und Animationen liegt.

SpawnUnit

Ein solcher Schatz gibt bei „Hebung“ Einheiten frei. Im Standard sind das dann ein Lama, ein Soldat oder ein Affe. Mit unserem Programm kann man praktisch alles was Beine hat in fast jeder Menge erzeugen.

GiveTech

Verfügbar erst in der TAD Version, kann man hiermit viele Techniken dem Finder zur Verfügung stellen. Im Standard ist dies auf einige kleinere Erweiterungen gesetzt wie die Erhöhung der Einheitengeschwindigkeit oder die Kostensenkung. Wir haben noch Verschiedenes hinzugefügt.

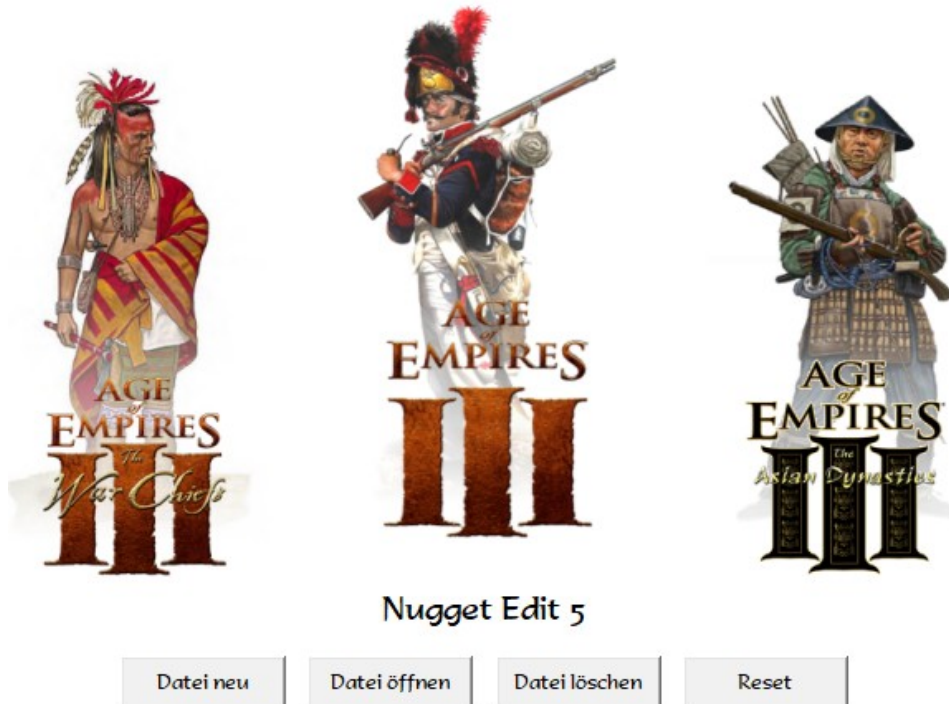


Nicht alles ist machbar

Wie bei allen Editoren die wir bisher erstellt haben ist auch in diesem Fall ein Kernelement die Aussage: Nicht übertreiben. Eine Ressourcenschatz von 10.000 Goldmünzen ist Blödsinn. Der Spawneffekt mit 100 Kavalleriesoldaten ebenso. Oder 200% mehr Lebenspunkte. Oder Geschwindigkeit. Kann man machen, muss man aber nicht. Das Spiel akzeptiert wie wir feststellen konnten fast jede Einstellung, aber ob das immer gut geht ist die Frage. Wir haben die Einstellungsmöglichkeiten auf ein „ungefährliches“ Niveau begrenzt. Wer seinen Schatz mit 20 Wächtern ausstatten will – bitteschön.

Der Schatztyp kann nicht ausgetauscht werden, die Schatzgrafiken schon. Hierbei sind die ConvertUnit Nuggets ausgenommen. Diese Grafiken beinhalten speziell animierte Figuren – im Bild oben der hoch springende Wolf – die nicht ausgetauscht werden können. Auch die Zuweisung dieser speziellen Grafiken an andere Schatztypen führt zu unerwünschten Ergebnissen. Grafiken, die Schätze im Wasser darstellen werden bei Gefechtskarten nicht gesetzt wie es vorgesehen sein sollte – also am oder im Wasser. Diese Nuggets kann der Szenariobauer aber durchaus verwenden.

Das Programm



Beim Start des Programms werden die erforderlichen Dateien für den Betrieb im MyGames Ordner angelegt. Der Anwender kann dann Dateien erzeugen und verwenden, die bei der Deinstallation entfernt werden.

Für die Textausgabe und einige andere Einstellungen werden den entsprechenden Spieldateielemente hinzugefügt. Diese Eintragungen werden bei einem Reset respektive der Löschung einer Nuggetdatei wieder entfernt. Bei der Speicherung eines Spielsstandes ist die Nuggetdatei in dieser Sicherung enthalten. Möchten Sie die Originaldatei der jeweiligen Version verwenden, können Sie dies mit einem entsprechenden Schalter auf der folgenden Programmseiten einstellen.

Datei neu

Hiermit wird nach Angabe eines Namens eine leere Nuggetdatei erzeugt. Der Name dieser Datei ist beliebig. Beachten Sie in jedem Fall die Spielversion. Eine für TAD erstellte Nuggetdatei funktioniert nur in dieser Version. Sie können beliebig viele Dateien erzeugen und auf den folgenden Programmseiten die bearbeitete Datei als Nuggetdatei dem Spiel zuweisen – allerdings immer nur eine. Nach der Vergabe eines Namens erscheint automatisch die Seite zur Nuggetzusammenstellung.

Datei öffnen

Angelegte Dateien können hiermit geöffnet und weiterbearbeitet werden. Nach der Auswahl erscheint automatisch die Seite zur Nuggetbearbeitung.

Datei löschen

Das dürfte klar sein. Es wird nur die im Programm erzeugte Datei gelöscht. Wurde diese Datei bereits als Nuggetdatei in das Spiel kopiert, bleibt sie dort bestehen und wird auch verwendet!

Reset

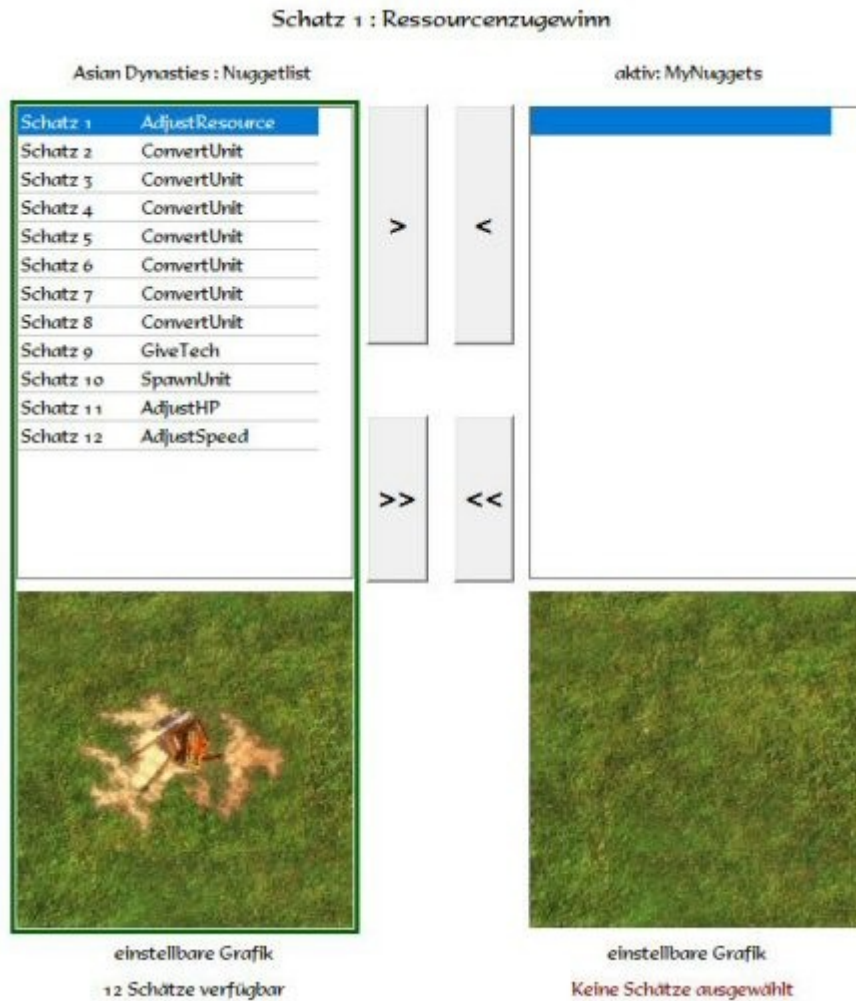
Dieser Schalter entfernt das Programm und alle erzeugten Dateien aus dem System und somit auch aus dem Spiel, auch eine evt. dorthin kopierte Nuggetdatei.

Haben Sie Ihre Wahl getroffen wird eine Registeranzeige geöffnet. Sie können zwischen der Zusammenstellung und der Bearbeitung mit den oberen Schaltern der Seite hin- und her schalten.

Nuggetliste erstellen

Die Auswahl der Schätze erfolgt auf der Basis der Schatztypen. Hier Bild sind die für die TAD Version des Spiels verfügbaren Elemente aufgelistet.

Nuggets auswählen



Nachdem Sie eine neue Datei angelegt haben gelangen Sie zunächst auf diese Seite des Programms. Hier müssen Sie die gewünschten Nuggets aus der Liste links auswählen. Bei der Auswahl eines Eintrages wird die diesem Schatz zugeordnete Grafik darunter angezeigt.

Die obere Schalter rechts neben dem linken Listenfeld befördert den ausgewählten Schatz in das rechte Listenfeld und somit in die neuen Nuggetliste – auch per Doppelklick auf den Eintrag. Der untere Schalter kopiert alle Einträge. Analog dazu funktionieren die Schalter links neben dem rechten Listenfeld.

Unten rechts wird angezeigt, wie viele Elemente Sie ausgewählt haben. Es ist erforderlich, entsprechend der jeweiligen Version eine Mindestanzahl von Schätzen anzulegen, da sonst der Zufallsgenerator der Gefechtsoption im Spiel keine Schätze plaziert – oder immer nur den gleichen.

AoE III Classic	8 Elemente
AoE III The War Chiefs	9 Elemente
AoE III The Asian Dynasties	10 Elemente

Haben Sie für die Spielversion die Mindestmenge erreicht färbt sich die Anzeige grün.

Was auswählen?

Ressourcenschätze sollten rund 6 mal vertreten sein, <SpawnUnit> 2 mal, <AdjustHP> ein Mal, ebenso <AdjustSpeed>. Die Option <GiveTech> in TAD vielleicht 2 fach. Letztlich können Sie machen was Sie wollen, Sie müssen halt auf die angegebene Mindestanzahl von Schätzen kommen.

Es kommt hierbei vor allem die Frage zum tragen, gegen wen man spielt und ob das Spiel automatisch generiert wird oder einem Szenario entspringt. Der Computergegner sammelt wie bekannt auch Schätze ein, oft genug aber nur die, die sich leicht erbeuten lassen – zumindest am Anfang. Gegen 5 Gewehrshützen geht er kein Risiko ein – oder sehr selten. Menschliche Spieler sind hier natürlich anders, zumal diese ja sehen können was für ein Schatz das ist – es sei denn man hat den Text zum Schatz angepasst.

Wir haben bei den Schätzen durchaus auch in Kauf genommen das Computerspieler „fette Beute“ machen können. Insbesondere die Technologieschätze (nur in TAD) können einen in Bedrängnis bringen. Menschliche Spieler gehen natürlich höhere Risiken wenn Sie erkennen das es sich lohnt – oder lohnen könnte.

Hinweis: Es gibt keine Garantie das alle angelegten Schätze platziert werden. In 90% der Fälle ist das zwar so, aber eben nicht immer. Auch muss man damit rechnen das Schätze mehrfach gesetzt werden.

Nuggets bearbeiten

Die Seite mit den Einstellungen für die einzelnen Schätze beinhaltet mehrere, immer vorhandene Einstellungselemente und je nach Auswahl des Schatztyps individuelle Auswahlen.

Auf der linken Seite findet sich die von Ihnen zusammengestellte Nuggetliste. Durch klicken auf einen Eintrag werden die Einstellungsoptionen für diesen Schatz angezeigt.

Sobald Sie Änderungen vornehmen bzw. Auswahlelemente anklicken erscheinen im unteren Bereich die Schalter <Abbrechen> und <Speichern> und die Bildschirmumrandung färbt sich rot, Sie können auch keinen anderen Schatz aus der Liste auswählen. <Speichern> tut genau dies: das neue Nugget wird gesichert, der rote Rahmen verschwindet und Sie können einen anderen Schatz auswählen. <Abbrechen> verwirft alle Änderungen und gibt die Bearbeitung ebenfalls wieder frei.

Schatzname:

Hier können Sie dem Schatz eine Namen verpassen, der jedoch nur von Bedeutung ist für den Szenariobauer, damit er das Element im Szenarioeditor auch identifizieren kann.

Schwierigkeitsstufe

Wie bereits gesagt ist nicht eindeutig klar für was diese Einstellung benutzt wird. Wir gehen davon aus das dies nur für Mischung der in der Gefechtsoption zufällig ausgewählten Schätze von Bedeutung ist. Schätze der Stufe 1 werden in der Regel öfter platziert als die der Stufe 4. Sie sollten sich schlicht an der Anzahl der Wächter und deren Fähigkeiten orientieren. 5 Wächter = Stufe 4.

Kartentypen

Hier finden sich die vom Spiel in der Gefechtsoption verwendeten Zufallskartennamen wieder. Stellen Sie sicher das die Gebietsnamen in der Liste sind, deren Karten Sie spielen möchten. Ist der Typ <Bayou> im ausgewählten Nugget nicht enthalten erscheint er auf den Karten des Typs <Bayou> auch nicht.

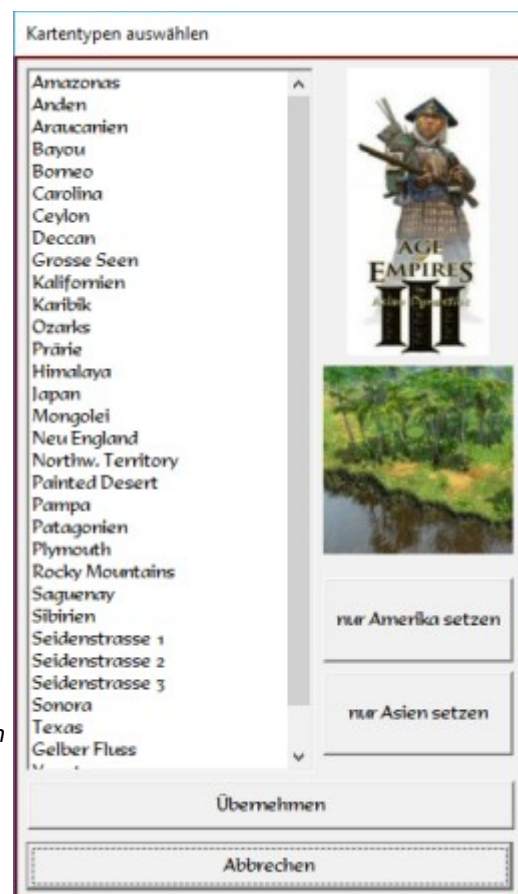
Sie können die Einträge die Sie nicht brauchen markieren und mit dem unter der Liste befindlichen Schalter mit dem Minuszeichen entfernen. Ein Eintrag muss aber bestehen bleiben.

Der Schalter mit dem Pluszeichen öffnet ein Formular, mit dem Sie die gewünschten Kartentypen auswählen können.

Sie können mehrere Typen auswählen und übernehmen. Die Anzahl der gewählten Karten spielt keine Rolle, aber Ihr bevorzugter bzw. gewünschter Typ muss dabei sein!

Wächter

Funktional gleich angelegt ist die Liste der Wächter. Markieren und mit Minus entfernen, mit Plus ein Formular zu Auswahl aufrufen. Hier können Sie dann unter fast allen Einheiten des Spiels auswählen. Übertragen werden die Einheiten nur Einzeln, Sie können aber bis zu 20 Wächter eintragen.



Hinweis: ALLE Einheiten, deren Beschreibung das Wort „Wächter“ enthält sind reagieren nur auf einen Angriff und kehren auch dorthin zurück. Alle anderen Einheiten reagieren wie üblich, das heißt Sie greifen von sich aus an (!) und (!) verfolgen den Angreifer unter Umständen hartnäckig. Auch kehren sie nicht immer zum Schatz den sie bewachen sollen zurück.

Animierte Wächter

Funktionsanalog mit den anderen Listen ist eine Zweiteilung enthalten. Das obere Listenfeld zeigt nur die festen Animationen des Typs <ConvertUnit>. Dies sind beispielsweise in einem Fall Wölfe oder Coyoten. Diese Wächter können Sie nicht entfernen. Im unteren Listenfeld erscheinen die weiteren Wächtertypen die für diesen Schatztyp gesetzt sind. Diese können Sie entsprechend der normalen Wächter ändern. Hinweis : Animierte Wächter gibt es nur eine begrenzte Anzahl. Diese Wächter sind agiler als die normalen Wächter und ortsgebunden.

Infotexte

Jedem Schatz ist ein Infotext zugeordnet, der den Finder und die anderen Spieler beim heben eines Schatzes informiert. Da die Original vorhandenen Texte nicht verändert werden sollten – falls Sie die originalen Nuggets wieder verwenden – haben wir für alle Schätze eine Anzahl von Standardsätzen entworfen.

Je nach Schatztyp werden hier die entsprechenden Informationen wie zum Beispiel die Menge und Art eines Ressourcenschatzes angezeigt. Mit dem Schalter <neuer Text> wird inhaltlich anders formulierter Satz erzeugt, <kein Text> bedeutet die Anzeige das niemand weiß was für ein Schatz das ist.

Grafik

Der Schalter <Edit> auf der Grafik öffnet ein Formular, aus dem Sie für den aktuell ausgewählten Schatz eine der vom Spiel zur Verfügung gestellten Grafiken auswählen können. Dies gilt NICHT für die schon mehrfach angegebenen <ConvertUnit> Typen.

Dies sind die Standardeinstellungsoptionen für alle Nuggets, nachfolgend die Typgebundenen:

Ressourcen

Haben Sie den Schatztyp <AdjustResource> ausgewählt steht befindet sich ganz rechts auf dem Bildschirm nebenstehende Grafik. Über den Schalter <Edit> öffnen Sie ein formular und können dort einen Ressourcentyp auswählen – Holz, Nahrung, Goldmünzen, Erfahrungspunkte und in der TAD Version noch Exportpunkte.

Im Spinfeld können Sie mit den beiden Schaltern die „Beutemenge“ festlegen. Direkt lässt sich eine Zahl nicht eingeben.

Die oben besprochenen Infotexte passen sich diesen Einstellungen an.

Einheiten (Convert)

Angezeigt wird im Listenfeld die aktuell zur Konvertierung nach heben des Schatzes vorgesehene Einheit. Mit dem Schalter <Edit> öffnen Sie ein Formular und können dort eine andere Einheit auswählen. Diese Auswahl ist zwangsweise begrenzt auf einige bestimmte Einheiten, die von den Entwicklern mit entsprechenden Animationen ausgestattet wurden.

Techniken (nur TAD)

Im Listenfeld wird die aktuelle Technik angezeigt. Mit dem Schalter <Edit> öffnen Sie ein Formular aus dem Sie eine andere Technik auswählen können. Beachten Sie hierbei die Anzeige rechts, welche Einheiten von dieser Technik betroffen sind. Falls die Technik einen Steigerungswert besitzt erscheint ein Spinfeld, in dem Sie den gewünschten Wert einstellen können.



Hinweis: Während des Spiels kann die Anzeige der Lebenspunktbalken unter dem Bild der Einheit nicht passen zu den daneben angegebenen Wert: ein gelber Balken trotz voller Lebenspunktzahl. Dies tritt zumeist auf bei exorbitanten Erhöhungen über 100%.

Einheiten (Spawn)

Standardmäßig wird im Listenfeld <Außenpostenwagen> angezeigt, darunter wiederum in einem Spinfeld die Anzahl der zu erzeugenden Einheiten. Mittels der Schalter mit dem Pluszeichen öffnen Sie ein Formular und können sich eine andere Einheit aussuchen, die nach der Übernahme im Listenfeld angezeigt werden. Sie können mehrere verschiedene Einheiten einstellen, die Anzahl bleibt immer gleich, d.h. setzen Sie hier eine 5 erscheinen von jeder Einheit die Sie festgelegt haben 5 Exemplare. Zum entfernen markieren Sie die gewünschte Einheit im Listenfeld und klicken auf den Schalter mit dem Minuszeichen.

Zielgruppe (AdjustHP und AdjustSpeed)

Für die Erhöhung von Lebenspunkten können Sie die Zielgruppe selbst auswählen. Standardmäßig ist dies der Kundschafter, mit dem Schalter <Edit> öffnen Sie wie gehabt ein Formular und können hier die neue Zielgruppe festlegen. Mit dem Spinelement können Sie den prozentualen anstieg der Lebenspunkte festlegen.

Die Erhöhung der Geschwindigkeit einer Einheit ist der Classic und TWC Version nur für den Kundschafter bzw. deren Entsprechungen möglich. Wie hoch diese ausfällt legen Sie wiedermit dem Spinelement fest. In der TAD Version kann auf <GiveTech> zurückgegriffen werden.

Diese Liste im Spiel verwenden

Haben Sie alle Einstellungen gemacht können Sie diese neue Nuggetliste dem Spiel mit diesem Schalter zuweisen.

Grundsätzlich sind wir davon ausgegangen, dass der Anwender alle seine „Schätze“ bearbeitet. Sollten Sie aber keine Änderungen an einem Schatz vorgenommen haben wird dieser Schatz an dieser Stelle automatisch ebenfalls gespeichert und auch in der Liste verwendet. Das heißt, in dieser Liste können dann auch identische Schätze auftauchen.

Haben Sie an einer Liste, die Sie im Spiel bereits verwenden, weitere Änderungen vorgenommen müssen Sie die Liste erneut dem Spiel mit diesem Schalter zuweisen!

Standardliste verwenden

Dieser Schalter entfernt die Nuggetliste aus dem Spiel und aktiviert die Standarddatei.

<Zusammenfassung>

Mit ein wenig Geschick lässt sich mit der Bearbeitung der Schätze im Spiel so einiges anstellen. Beim Spielen gegen menschliche Gegner sowieso, aber auch die Computergegner nutzen durchaus die zusätzlichen Optionen. Erbeutete Einheiten (SpawnUnit) zum Beispiel werden gerne gleich in die Schlacht geschickt, Ressourcen ebenso zügig verwendet.

Ausprobieren.

Dieser Text und das Programm >Nugget 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