

Unit Edit 5.0

Inhalt

Inhalt.....	1
Allgemeines.....	4
Das Programm.....	4
Zusammenhänge.....	4
Nicht alles ist machbar.....	5
Ernstzunehmende Hinweise.....	5
Programmstart.....	6
<Neu> <Öffnen> <Löschen>.....	6
<Reset>.....	8
<Die Einheitenbearbeitung>.....	9
<Index>.....	10
<Einheit>.....	10
<Register>.....	10
<Abbrechen>.....	10
<Reset>.....	10
<Einheit speichern>.....	10
<Die aktuelle Einstellungsdatei im Spiel verwenden>.....	10
<Die Standardspielfeile im Spiel verwenden>.....	10
<Zurück zur Versionsauswahl>.....	10
<Die Register>.....	11
<Register : Basis>.....	12
„Kosten“.....	12
„Baulimit“.....	12
„Zeitalter“.....	12
„Sichtweite“.....	12
„Bauzeit“.....	12
„Geschwindigkeit“.....	12
„Angerechnete Einheiten“.....	13
„unterstützte Bewohner“.....	13

„Einquartierungsanzahl“	13
„EP (Herstellung)/EP (Zerstörung)“	13
<Register : Sammeln>.....	14
<Register : Ressourcen>.....	14
„Ressourcen(start)wert“	14
„Ressourcentyp“	14
„Sammlerlimit“	14
„Automatische Ressourenerzeugung“	14
<Register : Kampfwerte>.....	15
„Hitpoints“	15
„Reaktionsreichweite“	15
„Harnisch (Armor)“	15
„Harnischtyp“	15
„Kampftypen“	15
„Hinweise : Kampftypen (Auszug)“	16
„Schaden“	16
„max.Reichweite“	16
„min.Reichweite“	16
„Feuertempo“	17
„Flächenreichweite“	17
„Fläschenschaden“	17
„Hinweise : Bonusoptionen“	17
„Anzeigebeispiel : Der Plänkler“	18
<Werte ?>.....	19
<Abschluss>.....	19

Dieser Text und das Programm >Proto Changer 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

Allgemeines

Die Eigenschaften der Objekte und Einheiten im Spiel <Age of Empires> hängen in erster Linie von den Daten in den XML Dateien innerhalb der DATA Sektion im Spieleverzeichnis ab. Dort befinden sich auch die Dateien Proto.xml für die jeweilige Spielversion.

Proto.xml	für Age of Empires Classic
Protox.xml	für das AddOn The War Chiefs
Protoy.xml	für das AddOn The Asian Dynasties

In der Proto.xml befinden sich die Basiswerte der einzelnen Objekte und Einheiten des Spiels. Dies sind zum Beispiel die Betriebswerte der Gebäude, die Kampfwerte der Einheiten, die Wertigkeiten der Ressourcen. Die Werte gelten für alle Zivilisationen, sofern es sich um allgemeine Einheiten handelt (Kaserne, Siedler, Pikeniere etc.) Bekanntermaßen hat aber jede Zivilisation Ihre Spezialeinheiten. Die Größe der Dateien liegt bei rund 30-100 Tausend Zeilen, womit die Bearbeitung schon mal 2-3 Sekunden dauern kann.

Das Programm

Das vorliegende Programm Unit Edit 5 ermöglicht nun die menügesteuerte Bearbeitung der wichtigsten Daten eines Objektes oder einer Einheit in der jeweiligen Protodatei und eröffnet damit einige spieltaktische Optionen - für den Kämpfer die Anpassung der Kampfwerte, den Pazifisten die enorme Verteuerung der Kampfeinheiten oder für den, der die anderen Zivilisationen schon immer für zu stark hielt, die Optimierung seiner spezifischen Einheiten. Die gemachten Einstellungen können gespeichert werden, auch in verschiedenen Versionen, zum Beispiel für ein wirtschaftliches Vorgehen oder ein Militärisches. Es kann aber auch jederzeit die originale Protodatei der jeweiligen Spielversion reaktiviert werden.

Zusammenhänge

Beispielzeilen für eine Einheit (Skirmisher = Plänkler) aus der Proto für die Classic Version:

<code><Unit id="240" name="Skirmisher"></code>	Kennzahl und ProtoName
<code><DBID>42</DBID></code>	DatenbankID in allen 3 Versionen
<code><DisplayNameID>22956</DisplayNameID></code>	Kennzahl der deutschen Namens in der Stringtable
<code><EditorNameID>25032</EditorNameID></code>	Kennzahl der Editornamens in der Stringtable
<code><PopulationCount>1</PopulationCount></code>	Anzahl der berechneten Spieleinheiten
<code><MaxHitpoints>120.0000</MaxHitpoints></code>	maximale Trefferpunkte dieser Einheit
<code><MaxVelocity>4.0000</MaxVelocity></code>	Geschwindigkeit der Einheit
<code><LOS>24.0000</LOS></code>	Sichtweite der Einheit (Line of Sight)

Die *id* der Einheit ist in allen Versionen unterschiedlich, der *name* nicht. Die *DBID* ist wiederum in allen Versionen identisch. Die *DisplayNameID* dient der Anzeige des Namens der Einheit in der jeweiligen Sprachversion, ebenso die *EditorNameID*. Die Zeile *PopulationCount* berechnet die Anzahl der Units, die von der Gesamtzahl der möglichen Einheiten des Spiels belegt werden, die *MaxHitpoints* geben die Anzahl der Trefferpunkte an, die diese Einheit bis zur Zerstörung aushält. *MaxVelocity* definiert die normale Marschgeschwindigkeit, nicht die Laufgeschwindigkeit(!), *LOS* die maximal Sichtweite der Einheit, nicht aber die Angriffsreichweite(!).

Das sind natürlich nicht alle Elemente, die die Eigenschaften einer Unit darstellen. Rund 60 Einstellungen sind mitunter vorhanden, allerdings empfiehlt es sich nicht hier von Hand tätig zu werden.

Nicht alles ist machbar

Eine Reihe von Einheiten werden Sie vielleicht vermissen, zum Beispiel die Politiker – zuständig beim Zeitalterfortschritt. Deren Daten befinden sich in mehreren Dateien, ein Zugriff dort würde das Programm hier erheblich erweitern.

Dann gibt es eine ganze Reihe von Einheiten, die der Anwender zu sehen bekommt, die er aber sinnvollerweise nicht beeinflussen kann – Kanonenkugeln zum Beispiel. Oder auch die speziell für die Kampagnen vorhandenen Figuren oder Gegenstände wie die Darsteller in den Kampagnen. Diese Objekte haben wir natürlich weggelassen. Bei der Masse an Objekten und Einheiten von insgesamt fast 600 in der Version „Asian Dynasties“ haben wir vielleicht auch mal eine übersehen – das ist aber eher unwahrscheinlich.

Die „besonderen“ Einheiten wie MonsterTruck oder LazerBear haben wir auch nicht gesetzt.

Ernstzunehmende Hinweise

Zu keinem Zeitpunkt bearbeiten Sie die Standard Proto der jeweiligen Version direkt. Zur Bearbeitung erzeugen Sie eine Kopie der jeweiligen Protodatei und treffen dort Ihre Einstellungen. Anschließend können sie diese bearbeitete datei als aktuell geltende, also vom Spiel zu benutzende Einstellungsdatei auswählen.

Grundsätzlich ist eine Kenntnis der Spielzusammenhänge erforderlich, um wirklich sinnvolle und funktionale Einstellungen vorzunehmen. Die Schaffung eines Supersoldaten ist lustig, aber auf Dauer Nonsens. Bombastische Einstellungen sind kontraproduktiv.

Einige Einheiten scheinen doppelt zu existieren oder weisen merkwürdige Vergleichswerte auf. Da wäre zum Beispiel der Heißluftballon, der in der Standardausführung (1) eine größere Sichtweite hat als in der erweiterten Version. Der Unterschied: Version 1 hat eine kurze Lebensdauer. Das kann man aber nicht einstellen respektive nicht so, wie man es gerne hätte.

Oder der Hundesoldat. Hier besteht der Unterschied in der Option, wo diese Einheit „hergestellt“ wird, in einem Indianerdorf, einem Handelsposten bzw. einer Botschaft.

Hier kommt letztlich wieder das zum tragen, was oben gesagt wurde: Sie müssen das Spiel schon gut kennen.

Achtung: Armeen werden in diesem Programm NICHT bearbeitet – das findet zwangsweise woanders statt.



Programmstart



So sieht der (verkleinerte) Startbildschirm aus. Da Änderungen an einer Einheit wie gesagt nur in der jeweiligen Version gelten müssen Sie die Version der Proto bearbeiten, die zu der von Ihnen gespielten Version gehört.

Beispiel: Haben Sie den <Plänkler> in der Version <Age of Empires III Classic> bearbeitet steht er auch nur in dieser Spielversion zur Verfügung. Sollten Sie also die Version <The Asian Dynasties> besitzen, wäre es sinnvoll nur diese zu benutzen und damit auch nur dort die Bearbeitungen

vorzunehmen. Die Schalter des Startbildschirms gelten diesen Vorbereitungen.

<Neu> <Öffnen> <Löschen>

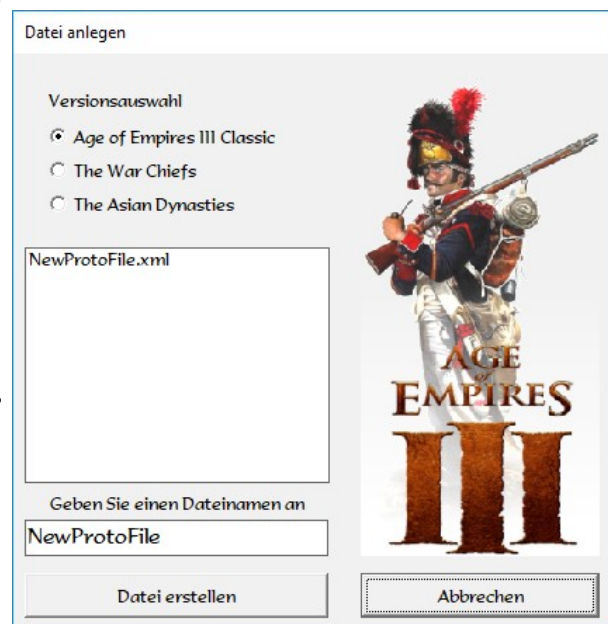
Die Schalter Neu, öffnen und Löschen öffnen ein Auswahlfenster analog zum nebenstehenden Muster.

Zunächst müssen die gewünschte Version auswählen, wobei nur die Versionen angezeigt werden die verfügbar sind.

Im Falle <Neu> müssen Sie einen Dateinamen angeben unter dem die Einstellungsdatei geführt wird. Welche Dateien bereits vorhanden sind ist im Listenfeld links zu sehen.

Im Falle <Öffnen> verwenden Sie diese Liste um eine bestehende Datei zu öffnen, bei Auswahl zum <Löschen> wählen die die gewünschte Datei hier aus.

Durch klicken auf den Schalter <Datei erstellen>, <Datei öffnen> und <Datei löschen> lösen sie die jeweilige Aktion aus.



<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 <Unit Edit 5> von Ihrem Rechner.

<Die Einheitenbearbeitung>

The screenshot displays the unit editor for 'Bronzehaubitze' (Bronze Cannon) in the 'Artillerie' category. The interface includes a unit list on the left, a description box at the top right, and a settings panel on the right. The settings panel is divided into four tabs: 'Basis', 'Sammeln', 'Ressourcen', and 'Kampfwerte'. The 'Basis' tab is currently selected, showing various unit attributes with 'aktuell' (current) and 'original' (original) values. The attributes include costs (Holzeinheiten, Nahrungseinheiten, Goldeinheiten), build limits (Baulimit), age (Zeitalter), sight range (Sichtweite), build time (Bauzeit), speed (Geschwindigkeit), and production/repair costs (angerechnete Einheiten, unterstützte Bewohner, Einquartierungsanzahl, EP (Herstellung), EP (Zerstörung)). Information icons (i) are present next to several attributes. At the bottom of the settings panel are buttons for 'Abbrechen', 'Reset', and 'Einheit speichern'. A footer bar contains the copyright notice '© Citybuilders 2006 - 2018' and a 'Zurück zur Versionsauswahl' button.

Einheitenindex	Einheiten	
Artillerie	Bronzehaubitze	Europa
Bauwerke	Culverine	Europa
Dorfzentrum	Falkonett	Europa
Fische	Grenadier	Europa
Heiler	Große Bombarde	Europa
Infanterie	Große Kanone	Europa
Jagdwild	Mörser	Europa
Kavallerie	Orgelkanone	Europa
Ressource	Rakete	Europa
Schiffe	Schwere Kanone	Europa
Söldner		
Wagen		

	aktuell	original
Kosten		
Holzeinheiten	0	0
Nahrungseinheiten	50	50
Goldeinheiten	100	100
Baulimit	0	0
Zeitalter	1	1
Sichtweite	22	22
Bauzeit	42	42
Geschwindigkeit	4,0000	4,0000
angerechnete Einheiten	2	2
unterstützte Bewohner	0	0
Einquartierungsanzahl	0	0
EP (Herstellung)	15	15
EP (Zerstörung)	15	15

Nach dem Sie Ihre Auswahl zur zu bearbeitenden Datei getroffen haben erscheint der eigentliche Bearbeitungsbildschirm.

Im oberen Bereich finden sich der Name der in Bearbeitung befindlichen Datei, die aktuell ausgewählte Einheit und der zugeordnete Index(hier: Artillerie – Bronzehaubitze) .

Ergänzend finden sich die spielinterne ID, der Originalname der Einheit, die im Spiel verwendete Grafik und die ebenfalls dort verwendete Beschreibung.

Im rechten Bereich finden sich 4 Register, auf denen die jeweils dem Registernamen zuzuordnenden Werte angezeigt und verwaltet werden.

Die Schalter im unteren Bereich dienen der Speicherung der Einstellung bzw. der Anwendungsanweisung der bearbeiteten Datei.

Die blauen Informationsmarker stellen Hilfstexte zum jeweiligen Element zur Verfügung.

<Index>

Die Basis der Einheitenbearbeitung ist der Index, der dem Index des Spiels seitens der Entwickler entspricht. Die deutsche Benennung sollte wohl deutlich genug ist.

Einheitenindex	Einheiten	
Artillerie	Bronzehaubitze	Europa
Bauwerke	Culverine	Europa
Dorfzentrum	Falkonett	Europa

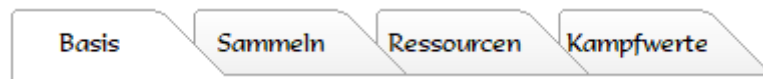
Sobald Sie hier eine Auswahl

treffen – bei Programmstart ist das der Index „Artillerie“- werden die diesem Index zugeordneten Einheiten rechts daneben in der Einheitenliste angezeigt.

<Einheit>

Die hier entsprechend der Indexauswahl aufgelisteten Einheiten werden mit den deutschen Namen angezeigt, zum Teil etwas klarer definiert als im Spiel. Wir haben außerdem zur besseren Übersicht den Einheiten Regionen zugeordnet, was spätestens bei den rund 550 Einheiten in der TAD Version hilfreich ist.

Sobald Sie eine der Einheiten ausgewählt haben werden die wiederum rechts daneben befindlichen Datenregister entsprechend aktualisiert.

**<Register>**

Hier nun finden Sie alle zur gewählten Einheit möglichen Einstellungen, die im Spiel vorliegen, also von den Entwicklern als Element dieser Einheit vorgesehen sind. Einige der Optionen sind auch nicht in jeder Version verfügbar und erscheinen dann ausgegraut. Außerdem sind Einstellungen, die für die Einheit nicht verwendet werden können, ebenfalls ausgegraut. Sobald Sie eine einstellung bearbeiten wird die Listen Einheitenindex und die Einheitenliste gesperrt. Die Sperre wird aufgehoben sobald Sie die Tasten <Abbrechen>, <Reset> oder <Einheit speichern> auswählen.

<Abbrechen>

Hiermit beenden Sie die Einheitenbearbeitung OHNE die Änderungen zu speichern und geben die Index/Einheitenliste wieder frei.

<Reset>

Mit diesem Schalter setzen Sie die Änderungen der aktuell bearbeiteten Einheit zurück auf den Originalzustand und geben die Index/Einheitenliste wieder frei.

<Einheit speichern>

Alle Änderungen die Sie vornehmen werden erst durch anwählen dieses Schalters übernommen. Anschließend werden die Index/Einheitenliste wieder freigegeben.

<Die aktuelle Einstellungsdatei im Spiel verwenden>

Haben Sie Ihre Bearbeitung fertig gestellt müssen Sie die Datei dem Spiel hinzufügen. Mit diesem Schalter wird die der gewählten Version zugehörige Einstellungsdatei ersetzt.

<Zurück zur Versionsauswahl>

Dieser Schalter bringt Sie zurück zum Hauptbildschirm

<Die Register>

Die vier Register dienen zur Einstellung der Werte der gewählten Einheit. Nach Auswahl des Index und der Auswahl der Einheit werden die dazugehörigen Daten eingelesen. Am Beispiel der Basiswerte beschreiben wir hier die Funktionen der Elemente:

Basis	Sammeln	Ressourcen	Kampfwerte
Kosten		aktuell	original
Holzeinheiten		0	0
Nahrungseinheiten		50	50
Goldeinheiten		100	100
Spalte 1		Spalte 2	Spalte 3

Es gibt 3 Spalten – Spalte 1 enthält den Name des Wertes ganz links, der aktuelle Wert steht in der Spalte 2, rechts in Spalte 3 der originale Werte Standardeinstellung des Spiels in der jeweiligen Version.

Die Spalte „aktuell“ und die dort in Steuerelementen angezeigten Werte nutzen Sie zur Einstellung der von Ihnen gewünschten Werte – die Funktion sollte verständlich sein.

Die verschiedenen Werte verlangen unterschiedliche Auf- und Abstiegsinkremente. So werden die Kosteneinheiten um jeweils 10 hochgezählt, andere um 100, bestimmte Kampfwerte wiederum nur um 0,25.

Lesen Sie dazu die einzelnen Registerbeschreibungen weiter unten. Einige Werte sind im Maximum bzw. Minimum begrenzt, um Fehler im Spiel zu vermeiden. Sie können Werte auch direkt eingeben.

In der Spalte „original“ stehen auf Schaltern angeordnet die originalen Werte der Standardspieldatei. Wenn Sie auf den Schalter der entsprechenden Zeile klicken wird der Wert der Spalte „aktuell“ auf diesen Wert eingestellt – also in den Originalzustand versetzt.

Im folgenden beschreiben wir für jedes Element der Registerkarten die Funktion und mögliche Einstellungen. Wie bereits erwähnt sind alle Einstellungselemente ausgeraut und somit nicht anwendbar, die von den Entwicklern diese Option nicht erhalten haben. Beispiel: Dorfzentrum. Es ist für diese Einheit logisch, dass sie keine Geschwindigkeitsoption hat. Ebenso wie die >Grosse Kanone< keine Werte auf dem Sammelregister besitzt – die Einheit sammelt ja nichts.



<Register : Basis>**„Kosten“**

Für fast alle Einheiten fallen Kosten zur Herstellung bzw. Erwerb an. Die Kosten ermöglichen neben der grundsätzlichen Funktion der Produktionsbegrenzung auch den Zeitpunkt, an dem der Spieler eine Produktion der Einheiten forcieren kann. Wenn zum Beispiel die Kostenposition Gold vergleichsweise hoch ist muss der Spieler zunächst Gold "ernten", was bekanntlich etwas dauern kann.

Für die TAD Version des Spiels kommt dann noch die Position Handelspunkte hinzu, welche für ausländische Unterstützung notwendig ist. Kostenerhöhungen bei expliziten Einheiten der Gegner stellen eine erhebliche Schwächung da.

„Baulimit“

Es gibt für einige Einheiten ein Baulimit, d.h. die Anzahl der Einheiten die gebaut werden dürfen ist begrenzt. Einheiten, die ein Baulimit zur Bearbeitung bereitstellen, müssen eine Wertangabe erhalten (maximal 100)

Eine '0' (null) bedeutet in diesem Fall das Sie keine Einheit erzeugen können. Ist das Feld zur Bearbeitung des Limits gesperrt (ausgegraut), können unberentz viele Einheiten gebaut werden.

„Zeitalter“

Das Zeitalter für die Verfügbarkeit der gewählten Einheit - maximal bis Stufe 5 - kann quasi beliebig festgesetzt werden. Allerdings sollte man beachten, das der Gegner im normalen Spielfortgang erst mit erreichen höherer Stufen auch selbst über schlagkräftige Einheit verfügen kann.

Eröffnet man seinen eigenen Armeeaufbau zu früh und mit sehr schlagkräftigen Einheiten kann es sehr einseitig werden. In jedem Falle muss die Produktionsstätte der Einheit auch in diesem Zeitalter Verfügbar sein.

„Sichtweite“

Die Sichtweite der Einheit ist der Bereich, der um die Einheit herum im Spiel aufgedeckt wird. Einheiten eines Gegners nimmt diese Einheit aufgrund dieses Wertes wahr und bekämpft sie. Für diesen Effekt sind weitere Einstellungen in den Kampfwerten (Reaktionsreichweite und max.Reichweite) erforderlich, die mit der Sichtweite zusammenhängen.

Gewehrscützen müssen in der Reaktions- und der Sichtweite identische Werte aufweisen. Bei zu großer Sichtweite ist die gezielte Zuweisung an die eigenen Einheiten mitunter mühsam, da sie den "befohlenen" Weg oft verlassen.

„Bauzeit“

Die Bauzeit- bzw. Ausbildungsdauer beschreibt die Geschwindigkeit mit der eine Einheit erzeugt wird. Diese Geschwindigkeit in realer Zeit (Sekunden) ist abhängig von der gewählten Spielgeschwindigkeit. Ein Wert von 30 ist bei Spielgeschwindigkeit ca. 30 Sekunden./n/nEine 0 stellt die Einheit praktisch sofort zur Verfügung. Mit einem Wert von 15 kann die Produktion von Militäreinheiten zumindest noch abgebrochen werden.

„Geschwindigkeit“

Die Bewegungsgeschwindigkeit der Einheit auf der Karte festzulegen der ist Gefühlssache. Der Wert 10 für die Kavallerie wäre bei Verwendung für die Infanterie (~4.00) wohl zu schnell. Werte über zehn können zum einen die Kontrolle durch den Spieler erschweren - wenn die Einheit nach erteilung eines Zielpunktbefehls davonstürmt -, zum anderen passen sie nicht zu den grafischen Effekten - ein Schritt überbrückt die halbe Karte. Außerdem kann es zu hektisch werden Pfeilgleiche Musketiere sind sicher nicht sinnvoll.

„Angerechnete Einheiten“

Die Anzahl an Bevölkerungseinheiten, die für diese Einheit vom Bevölkerungslimit (200) abgezogen wird. Einheiten wie die schwere Kanone und eine schlagkräftige Kavallerieeinheit kosten bis zu 7 Einheiten pro Stück. Das festlegen auf 0 bedeutet in der Masse in jedem Fall eine extreme Überlegenheit gegen jeden Gegner.

Spieltechnisch ist das aber schlecht zu handhaben, da eine Truppe von 150 Einheiten mehrfach angewählt und auf den Weg gebracht werden muss. Auch das "Sortieren" in Marschfunktion dauert. In wie weit das Spiel selbst mögliche Massen an Einheit überhaupt berücksichtigt ist nicht eindeutig zu sagen.

„unterstützte Bewohner“

Einige Bauwerke dienen der „Wohnraum“ Nutzung, die Häuser im Spiel beispielsweise. Eine Änderung dieses Wertes nach unten erzwingt mehr Gebäude, wobei dort dann das Baulimit bedacht werden muss. Die Heraufsetzung führt natürlich zum Gegenteil.

„Einquartierungsanzahl“

Einige Bauwerke und Schiffe können Einheiten aufnehmen, ggf. Schiffe diese auch transportieren. Bezüglich der Gesamtanzahl der Einheiten sind bekanntlich die Häuser von Bedeutung.

Wichtig ist aber auch, das der Gegner NICHT sehen kann, wieviele Einheiten sich im betreffenden Objekt befinden. Bei Aussenposten und Forts zum Beispiel. Kann man hier viele Einheiten "einlagern" ist die Überraschung beim Gegner groß.

„EP (Herstellung)/EP (Zerstörung)“

Die Erfahrungspunkte, die bei der Herstellung der Einheiten für den Spieler generiert werden. bzw. für den Gegner bei Zerstörung. Je kampfstärker eine Einheit ist desto mehr Punkte werden bei der Herstellung erzeugt. Diese Punkte dienen bekanntlich zur Berechnung der Stufe der Heimatstadt, was zum Beispiel verschiedene neue Heimatstadtkarten freischaltet. Bei der Zerstörung von Einheiten durch den Gegner werden dem Gegner Erfahrungspunkte aus der Zerstörung gutgeschrieben, bei Zerstörung durch den Spieler selbst werden diese Punkte ALLEN Gegner gutgeschrieben! Wer gerne seine Erfahrungspunkte und somit seine Heimatstadt schneller aufwerten will ist hier richtig.



<Register : Sammeln>

Zu den einzelnen namentlichen Werte ist nicht viel zu sagen. Der angegebene Wert wird von der gewählten Einheit in ca. 1 Sekunde gesammelt.

Entsprechend der Spielbedingungen sind Sammeleigenschaften zumeist den Einheiten rund um das Dorfzentrum zugeordnet. Die Inkrementierung der einzelnen Werte erfolgt in Schritten von 0,01 Punkten.

Das erscheint wenig, bringt aber in der Summe und auf Zeit einige Effekte. Wieviel man im Einzelfalle festlegt ist auch eine Frage des Ausprobierens. Stellt sich der Siedler vor den Beerenbusch und hat diesen in 5 Sekunden abgeerntet – das ist nicht besonders elegant. Die beiden untersten Werte kommen nur bei der Bearbeitung von Schiffen zum tragen, die dort als Sammler firmieren.

<Register : Ressourcen>**„Ressourcen(start)wert“**

Die Ressourcen des Spiels sind neben den gleichnamigen Einheiten im Bereich der Einheitenindexe auch das Jagdwild und die Fische sowie einige Bauwerke, bezogen auf die automatischen Sammelwerte zudem noch Wunder und andere Gebäude (Schreine). Der bei einigen Einheiten auftauchende Wert von 999 definiert die Unendlichkeit der Ressource. Es lässt sich mit einem erhöhen dieses Wertes also mehr des Ressourcentypes „erbeuten“. Bei den angegebenen Tieren der Einheitenlisten im Index Ressourcen ist dies der Startwert, ab dem die Tiere im Spiel nach und nach gemästet werden.

„Ressourcentyp“

Es lässt sich neben der Menge der Ressource der Einheit auch der Ressourcentyp festlegen. Im Spiel wird bekanntlich der Cursor in eine Spitzhacke umgewandelt, wenn die gewählte Einheit die Aufgabe zum Mineralienabbau zugewiesen wird. Hat man einem besonderen Tier (Bison!) zum Beispiel den Ressourcentyp Gold zugewiesen, wird nicht das übliche „Schnitzel“ beim Zuweisen angezeigt, sondern eben besagte Spitzhacke.

„Sammlerlimit“

Das Sammlerlimit ist der Spielmechanik geschuldet. 20 Sammler an einer Mine sind kein Problem, auch optisch nicht, 20 Mann an einem Truthahn schon eher. Hier kann ein zu hoher Wert zum Freezing des Spiels führen.

„Automatische Ressourenerzeugung“

Die automatischen Sammelwerte spielen eine wichtige Rolle in der TAD Version, hier insbesondere die Handelseinheiten. Achten Sie hierzu auf die angezeigten Einheitentexte.



<Register : Kampfwerte>

Die Kampfwerte sind noch mehr als alle anderen Werte eine komplexe Kombination. Besondere Beachtung ist hierbei den Kampfarten und den gelegentlich vorhandenen Bonustypen zu schenken.

„Hitpoints“

Dieser klassische Wert definiert die maximale Zahl an Trefferpunkten, den die Einheit aushält. Ergo ist ein sehr hoher Wert verantwortlich für eine hohe Lebensdauer im Kampf./n/n Für eine leichte Infantrieeinheit 2000 Hitpoints zu definieren ist natürlich möglich, aber kontraproduktiv. Ein Pikener der alleine eine Schadron Husaren besiegt?

„Reaktionsreichweite“

Der Bereich um die Einheit, im dem sie auf feindliche Einheiten reagiert. Sobald eine gegnerische Einheit in diesen Bereich kommt, geht die Einheit in der Regel zum Angriff über. Die Reaktionszeit ist gelegentlich etwas lang. Bei der Einstellung dieses Wertes ist unbedingt zu beachten, das er -1 unterhalb der Sichtweite der Einheit liegt. Und auch die maximale Reichweite bei den Attackarten "Ranged" muss angepasst werden, sonst passiert nichts.

„Harnisch (Armor)“


Man könnte auch Panzerung sagen. Das bedeutet, dass von dem eben bereits erwähnten Schaden dieser Wert prozentual abgezogen wird. Siehe das Beispiel unten nach dem Register <Damagebonus>.

„Harnischtyp“

Der Schutz der Einheit vor bestimmten Angriffstypen./n/nViele Einheiten besitzen einen solchen Wert. Dieser beschreibt die Widerstandsfähigkeit gegen Angriffe (e.g. Panzerung), wobei z.B. ein Wert von 30 den durch gegnerische Einheiten erzeugten Schaden um 30% mindert.(siehe Harnischtyp)/n/nEin Wert von 100 bedeutet logischerweise "Unverletzlichkeit", allerdings auch nur beim gewählten Harnischtyp.

„Kampfarten“

Es gibt etliche Angriffsarten, im folgenden haben wir die meisten aufgelistet. Man kann daraus eine Wissenschaft machen oder sich das wesentliche zu Gemüte führen. Da das Spiel letztlich ein amerikanisches ist – wahrscheinlich auch Expertensprache -sind einige Begriffe nur unvollkommen übersetzt, das meiste kommt aus der mitgelieferten Stringtable :

	aktuell	original
Hitpoints	200,0000	200,0000
Reaktionsreichweite	0,0000	0,0000
Harnisch	0,7500	0,7500
Harnischtyp	Fernangriff	Fernangriff
Kampfarten	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 2px;">CannonAttack</div> </div>	
		
Schaden	100,0000	100,0000
max. Reichweite	26,0000	26,0000
min. Reichweite	0,0000	0,0000
Feuertempo	4,0000	4,0000
max. Flächenreichweite	3,0000	3,0000
max. Flächenschaden	200,0000	200,0000
Bonusoptionen	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 2px;">AbstractInfantry</div> <div style="padding: 2px;">Building</div> <div style="padding: 2px;">Ship</div> </div>	
	3,000000	3,000000

„Hinweise : Kampftypen (Auszug)“

ChopAttack	Hackangriff	
BuildingAttack	Belagerungsangriff	
CannonAttack	Kanonenangriff	
AntiShipAttack	Anti-Schiff-Angriff	
BroadsideAttack	Breitseitenangriff	
TrampleHandAttack	Trampelangriff	
Bowattack	(Pfeil) und Bogen Angriff	
VolleyRangedAttack	Fernangriff	(als Gruppe)
CoverRangedAttack	Fernangriff	(aus der Deckung)
StaggerRangedAttack	Fernangriff	(gestaffelt)
RangedAttack	Fernangriff	(Distanz)
DefendRangedAttack	Fernangriff	(Verteidigung)
VolleyHandAttack	Faustkampfangriff	(als Gruppe)
StaggerHandAttack	Faustkampfangriff	(gestaffelt)
MeleeHandAttack	Faustkampfangriff	(Handgemenge)
HandAttack	Faustkampfangriff	(Einzelkampf)
DefendHandAttack	Faustkampfangriff	(Verteidigung)

Es ist oft nicht klar was da eigentlich gemeint ist. Puristen mögen sich damit befassen. Aber die wesentlichen sind doch klar: CannonAttack, BowAttack, RangedAttack, HandAttack.....

Soll heißen: Die betreffende Einheit produziert bei dem ausgewählten Kampftyp diesen dafür gesetzten Schaden, hat diese Reichweite, dem Feuertempo etc.

„Schaden“

Die Anzahl an Punkten, die von den Trefferpunkten(Hitpoints) der gegnerischen Einheit abgezogen werden. Dieser Wert ist von den Entwicklern des Spiels bewusst niedrig gewählt worden. Damit wird der Spielidee, das eine Einheit eigentlich mehrere Einheiten darstellen soll entsprochen. (Im Jahr 2005 war die Darstellung von hunderten Solo-Einheiten nicht machbar) Die Festsetzung auf einen Wert von 500 zum Beispiel würde so gut wie jede gegnerische Einheit bei jedem Treffer sofort zerstören, auch wenn nicht jeder Treffer komplett zählt. Einem Gegnern aber macht dies aber quasi unmöglich zu gewinnen!

„max.Reichweite“

Maximale Entfernung auf der die Einheit wirksam bzw. überhaupt kämpfen kann. Dieser Wert korreliert mit der Sichtweite und der Einstellung von Reaktionsreichweite. Eine Einstellung macht nur Sinn für Einheiten die mit Distanzwaffen kämpfen bzw. bei Belagerungsattacken. HandAttacken lassen manche Einheiten irgendwo in der Gegend stehen und mit Ihren Waffen fuchteln, wobei dann auch tatsächlich irgendwo ein Gegner dann umfällt.

„min.Reichweite“

Minimale Entfernung, auf der die Einheit Ihre Basiswaffe einsetzen kann. Unterschreitet die Einheit diesen Wert respektive der Gegner gelangt in diesen Bereich kommt es zum Nahkampf (Melee bzw. Handattacken).

Bei Distanzwaffen ist der Wert sinnvoll, bei Handwaffen kontraproduktiv.

„Feuertempo“

Dieser Wert muss ebenso wie die Bewegungsgeschwindigkeit mit Sorgfalt gesetzt werden, um grafische Effekte einigermaßen synchron zu halten. Eine Wert von 0,1 führt zu Maschinengewehrgeschwindigkeit, wobei die Animation nicht folgen kann, ein Wert von 8.0 wird zur Zeitlupe bei der Schussabgabe und die Animation wirkt etwas merkwürdig.

„Flächenreichweite“

Die Reichweite, in der der Angriffstyp um den Trefferpunkt herum nach aussen schwächer wirkt. Dafür ist die Angabe eines Flächenschadens erforderlich. Dieser Wert und der folgende Flächenschaden sind nur sinnvoll bei Einheiten mit "schweren" Distanzwaffen. Ein Säbelhieb bei dem im weiten Umkreis die Bäume umfallen sieht etwas komisch aus.

"Flächenschaden"

Die Höhe des Schadens um den Trefferpunkt. Hierfür ist die Angabe einer Flächenreichweite erforderlich. Auch hier gilt. Nur sinnvoll bei Einheiten mit "schweren" Distanzwaffen, also praktisch die komplette Artillerie.

„Hinweise : Bonusoptionen“

Wenn man den Erklärungstext zur Einheit und deren militärischen Fähigkeiten liest (.. Stark gegen Infanterie ...) und die hier angezeigten Angriffstypen und Bonustypen vergleicht kann man erkennen, welche Fähigkeit gemeint ist und welcher Bonus. Eine kleine Auswahl :

AbstractArtillery	alle als Artillerie definierten Einheiten (auch Grenadiere!)
AbstractCavalry	alle als Kavallerie definierten Einheiten
AbstractVillage	alle Dorfbewohner
Building	alle Gebäude.....

Wenn eine Einheit für einen bestimmten Typ einer Attacke einen bestimmten Typ an Bonus zugestanden bekommt, ergibt sich daraus eine Steigerung des Angriffstypes. Beispiel:

Komantschen Kavallerie

BowAttack + AbstractHeavyCavalryBonus = Stark gegen Kavallerie

Cherokee Gewehrschütze :

StaggerRanged + AbstractHeavyInfanterie = Sehr treffsicher auf Distanz


Culverine

CannonAttack + AbstractArtillery = Stark gegen Artillerie




„Anzeigebeispiel : Der Plänkler“

Der Text im Spiel : „**Infanterie mit wenigen Lebenspunkten, die über Angriffe großer Reichweite verfügt. Stark gegen Infanterie.**“



Leichte Infanterie mit wenigen Lebenspunkten, die über Angriffe mit großer Reichweite verfügt. Stark gegen Infanterie.

	aktuell	original
Hitpoints	120,0000	120,0000
Reaktionsreichweite	16,0000	16,0000
Hamisch	0,3000	0,3000
Hamischtyp	Femangriff	Femangriff








Plänkler



Lebenspunkte: 120/120

Geschwindigkeit: 4

Widersteht: 0.30

Fernangriff: 15  20  2x 

Belagerungsangriff: 12  6 

Faustkampfangriff: 6  2x 

Kampftypen

- BuildingAttack
- DefendHandAttack
- DefendRangedAttack
- MeleeHandAttack
- StaggerHandAttack
- StaggerRangedAttack
- VolleyHandAttack
- VolleyRangedAttack

Fernangriff

Schaden	15,0000	15,0000
max. Reichweite	20,0000	20,0000
min. Reichweite	2,0000	2,0000
Feuertempo	3,0000	3,0000
max. Flächenreichweite	0,0000	0,0000
max. Flächenschaden	0,0000	0,0000

Bonusoptionen

- AbstractHeavyInfantry
- AbstractLightCavalry

2,000000

Rechts sind die Einstellungen in der Anzeige des Programms zu sehen, links die Anzeige im Spiel.

Wichtig ist eines: Alle Kampftypen weisen ähnliche Werte auf, insbesondere die Bonusoption >AbstractHeavyInfantry< steht für alle Kampftypen auf 2. daraus ergibt sich schlicht der Satz der Einheitenbeschreibung.**stark gegen Infanterie**

<Werte ?>

Die Definition der Werte im Spiel ist ein kleines Kunststück. Bei den Hitpoints geht das sicherlich.

„Wenn die eigene Einheit auf den Gegner einhaut wird bei jedem Treffer der Schadenswert meines Soldaten beim Gegner von dessen Hitpoints abgezogen.“

Im Prinzip ist diese Definition richtig. Wie genau das alles aber berechnet wird ist kaum empirisch festzustellen. Das eine Kanonenkugel den normalen Soldaten umhaut ist klar. Wie genau aber sich jeder Treffer meiner Einheit auf die des Gegners rechnerisch auswirkt wissen nur die Entwickler. Im Netz waren insgesamt 4 Berechnungsarten zu finden, jede mit anderem Endergebnis.

<Abschluss>

Im Wesentlichen lautet unser Rat: ausprobieren was einem so einfällt. Einer unserer Spieler hat die Kampfwerte aller lebendigen Einheiten um 75% herabgesetzt. Das Ergebnis waren tatsächlich stundenlange Spielaktionen, mitunter bis keinerlei Ressourcen mehr auf der Karte waren.

Ein anderer hatte „seine“ Siedler doppelt so fleißig gemacht wie vorgesehen. Das reichte schon aus um zu gewinnen. Oder das Heraufsetzen der „Herstellungspreise“ der besonders schlagkräftigen Einheiten. Nicht mal die KI kauft solche Truppen ein. Kurz: Probieren.

Es sollte jedem klar sein, das vieles der hier beschriebenen Sachverhalte ausschließlich durch empirische Einschätzungen zu stande gekommen sind. Exakt können wir nicht wissen was die Entwickler sich so gedacht haben bei diesen oder jenen Einstellungen. Auch wissen wir nicht ob das Spiel jede Einstellung so annimmt oder ob ein Absturz die Folge ist. Ist uns allerdings nie passiert.

Citybuilders © 2006-2018

Version 5