

ToolOne V1.2 (und AddOn) Teil 2 – Gebäude

Inhalt

Allgemeines.....	3
Vorbereitung.....	3
Kopierbeispiel.....	3
Die KI und die Zusammenhänge mit den Daten aus ToolOne.....	4
Properties.....	4
<i>Bewohneranzahl</i>	4
<i>Baukosten</i>	4
<i>Baumaterial</i>	5
<i>Einflussreichweite</i>	5
<i>Marktkarren und Arbeiter</i>	5
<i>Betriebskosten</i>	5
<i>Lagerkapazität Warenhäuser/Markthäuser</i>	6
<i>Lagerkapazität Produktionsstätten</i>	6
<i>Produktionsmenge</i>	6
<i>Rohstofflager</i>	6
<i>Rohstoffbedarf</i>	6
<i>Rohmaterial</i>	6
<i>Farmfelder</i>	7
<i>Trefferpunkte</i>	7
<i>Schiffsreperaturen</i>	7
<HealingPointsPerMinute>	7
<RepairRadius>	7
<SelfHealingPointsPerMinute>	7
<RepairBuildingsPointsPerMinute>	7
<i>Objektverfügbarkeit</i>	7
Außerdem	8
Sonderobjekte.....	8
Ziergebäude	9
Ein neues Gebäude	9
<i>Ein „Schwerer Küstenwehrturm“</i>	9
<i>Grundlage</i>	9
Die Properties	10
<SeaStrenght> (~ nominelle Kampfstärke)	10
<BlockingRules>(Baupositionsbestimmung).....	10
<MoneyCost>(BaukostenMonetär).....	10

<ProductCost>(BaukostenMaterial).....	10
<ToolTipAddGUID>(ErgänzungToolTipGUID).....	10
<ToolTipAddCount>(ErgänzungsToolTipPosition).....	10
<NeedsIntermediateLevel> (ErforderlichesZwischenLevel).....	10
<BuildingLevel>(BauwerkLevel(Menü))	10
<MaxHitpoints>(MaximaleTrefferpunkte).....	10
<Influence> (Einflussradius).....	10
<InfluenceRadiusTypeNeeded>(ErforderlicherEinflussRadius).....	10
<ActiveCost/InactiveCost>(AktiveKosten/InaktiveKosten)	10
<MilitaryClaimDemand>(ErforderlicheMilitärPunkte).....	10
<DamageRangeCombatMax/DamageRangeCombatMin>(Schadenszuweisung)	10
<DamageEfficiency>(Schadenseffizienz).....	10
<ProjectileGUID> (ProjektilTypGUID).....	11
<RegenerationsRates> (ReparaturfähigkeitsRate).....	11
<MaxRangeCombat> (MaximaleReichweiteFernkampf)	11
<ObjectPosition> (Platzierungsposition).....	11
<BaseHarbourSize> (MindestgrößeTilesImHafen)	11
<BuildWithStoneBase> (MitSteinSockelBauen)	11
Iconzuweisung.....	11
ToolTip Texte.....	12
Das Baumenü	13
Ein weiteres Beispiel	14
<GUID>.....	14
<NeedsIntermediateLevel>.....	14
<StatisticCategories>(Wertungskategorie)	14
<RawMaterial1>(VerwendetesRohmaterial).....	14
<Product>(HergestelltesProdukt)	14
<PredescessorGUIDS>.....	14
<SucessorsGUIDS>.....	14
Vorläufiger Abschluss.....	15

Allgemeines

Im ersten Teil zum Thema Startschiff haben wir die Grundfunktionen und das Arbeitsprinzip des ToolOne erläutert. Sie sollten jetzt in der Lage sein anhand von angegebenen Einstellungspfaden Werte zu finden und zu ändern. Dieser Teil unserer Texte beschäftigt sich mit Gebäudedaten, <PlayerBuildings>. Wir beschreiben was wir als sinnvollerweise änderbar ausgemacht haben.

Alle Einstellungen von Gebäuden basieren auf Vorgaben (Templates), die ihnen eine Reihe von Standardeinstellungen zuweisen sowie für den jeweiligen Typ erforderliche spezielle Einstellungen enthalten. So hat das Template für eine Farm („FarmBuilding“) die erforderlichen Bereiche mit den Angaben über die Feldanzahl oder das Produkt, der Hafenwehrturm natürlich nicht. Wir versuchen alle relevanten Einstellungen zu erklären.

Ein Teil der Gebäude hat neben den Einstellungen hier auch noch eine „Verdrahtung“ innerhalb des Spiels, die sich mit ToolOne nicht ändern lässt – der Marktplatz zum Beispiel. Man kann zwar anderen Objekten die Fähigkeit zur Generierung von Siedlungsflächen (Residence) zuweisen, diese aber nicht so einsetzen wie den Marktplatz ohne die Anpassung bestimmter, außerhalb von ToolOne befindlicher Dateien.

Viele Änderungen an einem Gebäude die im normalen Spielverlauf ausgebaut werden erfordern, dass alle Variationen des Gebäudes angepasst werden. Wenn das Markthaus Typ 1 (Bauern) drei Karrenschieber bekommt, muss das Markthaus Typ 2 (Bürger) wenigstens auch 3 Karren bekommen, da sonst die vom Spieler aufgestellte Planung den Bach runtergeht.

Erstellte Änderungen sind manchmal erst nach anderen Anzeigeeinstellungen zu sehen. Hier muss man im Menü »Mode« einfach mal eine andere Anzeige auswählen und dann an den Ursprungsort zurückkehren. Laden sie eine Karte, beispielsweise die Karte »Exodus_1.rdu« aus dem ersten Teil. Aktivieren Sie im Menü »View« vorläufig nur die Optionen »DefaultValues« und »OriginalData« sowie im Menü »Mode« den »AssetEditor«. Analog können Sie natürlich eine Zufallskarte mit dem ToolOne erzeugen.

Vorbereitung

Zur Bearbeitung eines Objektes und der Verwendung später in der Karte muss dieses wie bekannt 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 <exodus_1>. 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



Kopierbeispiel

Wählen Sie den Pfad im linken Rollfeld des ToolOne:

<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 Bereich der neuen Karte und kann angepasst werden.

Achtung : Verwenden Sie nicht den Befehl »Paste«!

Dies würde ein neues Gebäude mit einer dem Spiel unbekanntem GUID erzeugen, welche nur nach einigen Änderungen in anderen Bereichen verwendet werden kann.

Nachfolgend gehen Sie für jedes weitere gewünschte Objekt genauso vor. Speichern Sie regelmäßig!

Die Pfade zu den beschriebenen Einstellungen stehen unter den Überschriften.

Die KI und die Zusammenhänge mit den Daten aus ToolOne

Eine wichtige Sache noch: sehr viele Daten die man im Tool ändern kann haben direkte Auswirkung auf die KI – oder auch nicht. Beispiele:

Ändert man die Anzahl der notwendigen Felder für eine Farm wird die KI ebenfalls nur Farmen mit der neu definierten Feldanzahl setzen.

Erhöht man die Durchschlagskraft der Armeeeinheiten so besitzt auch die KI diese neue Einstellung, bezieht diese aber nicht in Planungen ein.

Die Platzplanung der KI nutzt den durch Erweiterung von Einflussbereichen bei Markhäusern entstandenen Vorteil nicht.

Gesteigerte Einflussbereiche von beispielsweise der Kapelle oder Feuerwehr werden ignoriert, ein große Erweiterung des Markplatz/Basareinflussbereichs führt auch zu nichts.

Im Kern benutzt das Spiel für den Bau der KI Niederlassungen ein sogenanntes Pattern, ein Muster. Dieses Muster liegt außerhalb der Bearbeitungsreichweite des ToolOne, benutzt aber die Standardwerte des Spiels.

Properties

Bewohneranzahl

<ResidenceBuilding><MaxResidenceCount>/<MinResidenceCount>

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. Die bringt dann am Ende, da alle folgenden Wohngebäude entsprechend angepasst werden müssen, einen 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. 8 bis max. 18 startet das Bauernhaus sofort beim Aufstellen mit 8 Personen.

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 sind Baukosten festgelegt in Form von Goldstücken, Materialbedarf und Ruhmespunkten und sind ein starker Schwierigkeitsfaktor. Neben einer einfachen, allgemeinen Erhöhung der Werte kann zum Beispiel für jeden Ausbau eines Wohnhauses zur nächsten Stufe außer dem erforderlichen Standardbaumaterial auch eine Anzahl Goldstücke 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. Im Übrigen kann jede Ware als erforderliches Baumaterial gefordert werden – zum Beispiel Teppiche und Kerzenhalter (!) für die Sultansmoschee.

Baumaterial

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

Jedes Gebäude benötigt für den Bau und den Ausbau zur nächsten Stufe 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.

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><InfluenceRadius>

Die Vergrößerung des Einflussbereiches von Bauwerken hat unterschiedliche Auswirkungen je nach Objekttyp. Öffentliche Bauwerke mit vergrößertem Einflussbereich wie zum Beispiel der Marktplatzes/Basar ersparen das mehrfache bauen 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 Zimmermannshaus: Der Zimmermann kann nur einen begrenzten Bereich erfolgreich mit seiner Arbeit bedienen. Wählt man den Bereich zu groß kommt er mit der erfolgreichen Arbeit nicht nach. Ebenso die Feuerwehr, die bekanntlich zum Gebäude laufen muss um zu löschen.

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

Marktkarren und Arbeiter

(<Building><WorkerCount>)

Die Erhöhung der Marktkarrenanzahl beim Warenhaus/Markthaus bringt eine Erhöhung der Transportfrequenz für Waren.

Die drei Markthäuser besitzen in Standard jeweils 1, 2 bzw. 3 Marktkarren. Ein praktikabler Maximalwert ist hier 5, mehr haben wir nie herumlaufen sehen. Hinweise: das Item »zusätzliche Marktkarren«, das erworben werden kann, setzt die Anzahl noch einmal herauf.

Eine Erhöhung der Arbeiteranzahl bei Produktionsgebäuden/Farmen beschleunigt die Arbeit nicht, eben so wenig bringt das etwas bei der Feuerwehr, dem Arzt und anderen in der Stadt ansässigen Dienstleistern.

Betriebskosten

(<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 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 Warenhäuser/Markthäuser

(<Warehouse><Capacity>)

Im Standard kann man mit dem Bau von Markthäusern erst ab Stufe 3 (Patrizier) die Inselagerkapazität um je 5 t erhöhen, Orientmarkthäuser erhöhen grundsätzlich um 5 t. Mit dem Wert <Capacity> kann man auch die Okzident Markthäuser anpassen. 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.

Die Kontore (Warehouse) erhöhen die Kapazität in den bekannten drei Schritten, aber man kann ja eh nur eines pro Insel bauen. Hier ist der Wert 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 (Zeile BaseStorage im Balancing)

Ergo: 20 t Grundlagermenge + 20 t Warenhauskapazität = 40 Inselstartlagerkapazität

Den Kontoren – also allen drei (!!) - kann man also getrost eine höhere Startkapazität zugestehen.

Lagerkapazität Produktionsstätten

(<WareProduction><ProductionCapacity>)

Die einzelnen Warenproduzent und Farmen haben ebenfalls eine Lagerkapazität für ihre Endprodukte/Rohstoffe. Diese Einstellung steht zumeist bei 5 t. Das Erreichen des Wertes 3t ist in der Regel der Auslöser für den Marktkarren die Ware abzuholen. Die Heraufsetzung der Lagerkapazität auf beispielsweise den dreifachen Wert der Produktionsmenge bietet die Möglichkeit mehr Waren auf einer Insel zu lagern als nur 999t, allerdings bleibt dieser Umstand unaufmerksamen Spielern verborgen.

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

(<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 Leinenkotten her. Ein Erhöhung auf zwei Tonnen (ProductionCount) hat somit die gleiche Wirkung wie eine weitere Webstube. Die Verkürzung der Produktionsdauer auf 15 Sekunden entspricht ebenfalls einer weiteren Webstube. Ändert man beides braucht der Spieler nur eine Webstube anstelle von dreien.

Rohstofflager

(<Factory><RawCapacity1>/<RawCapacity2>)

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

(<Factory><RawNeeded1>/<RawNeeded2>)

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 100kg ein wird eben aus dieser Menge eine Tonnen Leinenkotten erzeugt, somit braucht man weniger Hanffarmen.

Rohmaterial

(<Factory><RawMaterial1><RawMaterial1>)

Werkstätten verwenden meistens zwei Rohstoffe zur Herstellung. Es ist problemlos möglich hier eine Einstellung festzulegen, die aus Salzfish und Holz das Produkt Brokatroben herstellt. Es ist nicht möglich, eine Ware aus gleichen Rohstoffen herzustellen, also besagte Brokatroben aus Holz und Holz.

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. Oder bei Sonderbauten wie einer Papierwindmühle.

Farmfelder

(<Farm><FarmfieldCount>)

Die Farmen besitzen in der Regel im Spiel vier 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.

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, wieviel 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.

Trefferpunkte

(<Hitpoints><MaxHitpoints>)

Fast alle auf einer Spielkarte sichtbaren Objekte haben Trefferpunkte. Wesentlich sind diese wohl nur bei den großen Bauobjekten bzw. Militärbauwerken. Werte im Bereich über 5000 machen solche Objekte praktisch unzerstörbar. Insbesondere muss beachtet werden, dass diese Punkte auch der KI zur Verfügung stehen.

Schiffsreperaturen

(<RepairShips>)

Dieser Eintrag findet sich nur bei Schiffen, den Werften und dem Reparaturkran. Die Reparaturoption bezieht sich auf Schiffe und Gebäude. Standard ist, dass lediglich der Kran Schiffe reparieren kann. Natürlich kann man auch den anderen Objekten die diese Einstellung ermöglichen eine Reparaturoption zufügen.

<HealingPointsPerMinute>

das ausgewählte Gebäude kann Schiffe mit dem hier angegebenen Wert pro Minute reparieren, der Reparaturkran tut dies mit 300 Punkten – d.h. die verlorenen Hitpoints, die ja den Grad der Beschädigung eines Schiffes repräsentieren, werden pro Minute mit 300 Punkten wieder aufgefüllt.

<RepairRadius>

Eine Angabe ähnlich dem Einflussbereich eines Gebäudes. Hier gibt man also an wie dicht ein Schiff an das Gebäude mit der Reparaturfähigkeit heran muss.

<SelfHealingPointsPerMinute>

Diese Angabe entspricht den <HealingPointsPerMinute>, bezieht sich aber auf die „Selbstheilungskräfte“ eines Schiffes. Wenn das Schiff beschädigt ist repariert es sich analog zu Reparaturgebäude selbst.

<RepairBuildingsPointsPerMinute>

Alle Gebäude in Reichweite gemäß Influence/Repairradius werden mit diesem Wert repariert. Was passiert wenn man den die Reichweite extrem auf eine Insel ausdehnt ist nicht getestet.

Objektverfügbarkeit

<NeedsIntermediateLevel> und <BuildingLevel> und <NeedsGUID>

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



Jedes Bauobjekt wird über eine Kombination dieser 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.

Außerdem

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 Hafenbauwerke.

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.

Also: der Grundsatz jeder Veränderung sein hier noch mal vermerkt: Testen, Testen, Testen.

Sonderobjekte

Die Sultansmoschee und der Kaiserdom sind besondere Bauobjekte, ebenso die Speicherstadt. Alle drei setzen sich aus Bauabschnitten zusammen, wobei jeder für sich als einzelnes Bauwerk zu betrachten ist.

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

Beispiel Sultansmoschee: Den jeweiligen Bereich Baukosten sind für alle vier Stufen die gleichen Baukosten zugeordnet, die aber nur einmal anfallen. Die reinen Baukosten in Goldstücken sind in allen drei Fällen sehr bescheiden ausgefallen, wenn man bedenkt, dass sich ganze Fürstenhäuser ruinierten um sich mit dem Bau eines solchen Objektes ein Denkmal zu setzen.

BuildCost	
MoneyCost	50000
HonorCost	0
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

Alle Kosten für jede weitere Baustufe werden – wie oben unter <Rohstofflager><Factory> erwähnt – gesondert eingestellt und auch wie Rohstoffe abgefordert. Hier kann man jetzt neben den Rohstoffen auch die Menge verändern (kg!) um dem Spieler den Bau zu erschweren.

Ziergebäude

Den normalerweise über den Erwerb von Edelsteinen zu bekommenden 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.

Ein neues Gebäude

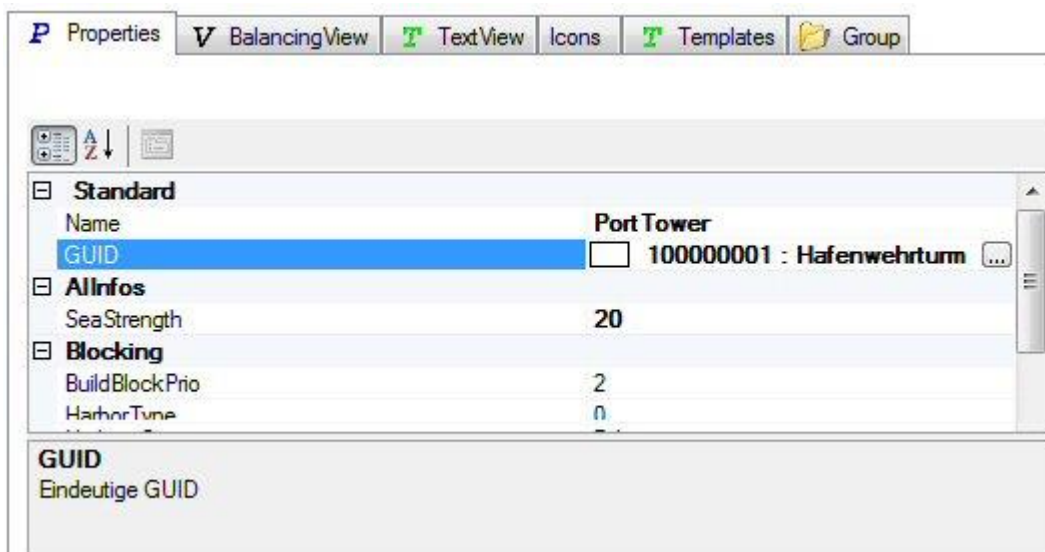
Mit den Elementen des ToolOne ist es wie gesagt möglich auch neue Gebäude zu „erstellen“. Neu bezieht sich hier (leider) nicht auf das Aussehen eines Objektes – also die Grafik -, sondern eben auf dessen Verwendung und Nutzbarkeit. Für die folgenden Aktionen aktivieren Sie bitte alle unter «View» stehenden Anzeigeeoptionen – Default Values, SecondaryTemplateValues, Expert Values und Original Data.

Ein „Schwerer Küstenwehrturm“


Wenn mal ein lieber Feind unterwegs ist um sich mit Trutzburg und Feldlagern auf unserer Hauptinsel niederzulassen gibt es ja die eine oder andere Möglichkeit: Hafenanlage mit Hafenwehrturm, Mauer mit Wachturm, Festung, Schiffspatrouillen. Vielleicht wäre eine spezielle Art von Küstenwachturm, schwer gesichert und sehr schlagkräftig gegen Transportschiffe und ohne besondere Bauvorgaben eine nette Sache. Was die Sache etwas aufwendig macht ist die Platzierung des Bauwerks in den Baumenüs. So macht es nur Sinn den Turm an einer Stelle im Baumenue zu platzieren, an der im Spiel ein solcher Turm auch sinnvoller Weise erst zum Einsatz kommen kann. Also bestenfalls mit dem normalen Hafenturm zusammen oder – da selten Krieg so früh ausbricht – erst wenn die Hafengebäude der Patrizier freigegeben werden.

Grundlage

Zunächst brauchen Sie eine Grundlage, also ein Gebäude dessen Basisdaten zu unserem neuen Kunstwerk passen: Wählen Sie den unter Objects>PlayerBuildings>Harbour befindlichen «PortTower», den Hafenwehrturm, kopieren Sie ihn über das Kontextmenü und fügen ihn dann mittels des Kontextbefehls <Paste> in den Ordner <Armee> Ihrer Karte ein, was dann im Ergebnis in etwa so aussieht:



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 Turmes zu ändern, damit dieser später auch im Spiel als etwas Besonderes zu erkennen ist. Klicken Sie dazu auf den Schalter . Es öffnet sich das Fenster des Texteditors. Gehen Sie hier in das Feld <Text> - dort steht zur Zeit noch „Hafenwehrturm“ - und überschreiben diesen Text mit „Schwerer Küstenwehrturm“. Schließen Sie das Fenster über den Schalter >OK<

Anschließend muss in den »P Properties« die Zeile über der GUID auch noch geändert werden, also den Begriff „PortTower“ ebenfalls ersetzen durch „Schwerer Küstenwehrturm“.


Die Properties

Jetzt geht es an die Einstellungen für das Gebäude. Sie befinden sich auf der Registerkarte »P Properties« und wir beginnen oben.

<SeaStrenght> (~ nominelle Kampfstärke)

Diese lassen wir nicht bei 20 sondern setzen hier 30. Die KI prüft an Hand dieses Wertes das Angriffsrisiko. In den meisten Fällen wird sie sich zurückziehen.

<BlockingRules>(Baupositionsbestimmung)

Hier setzen wir in der Liste – zu öffnen mit  - nur den Haken bei »CoastBuilding«, die anderen Haken entfernen wir. Der Turm soll ja nur an der Küste gebaut werden.

<MoneyCost>(BaukostenMonetär)

Hier setzen wir 4000 statt 1500, ein markanter Unterschied sollte schon sein.

<ProductCost>(BaukostenMaterial)

Auch hier ist mehr fällig als für den Hafenturm. Wood = 12000, Tools(Werkzeug) = 18000, Stone = 11000, Iron(Eisen) = 5000. Die Angaben erfolgen in 1000 kg

<ToolTipAddGUID>(ErgänzungToolTipGUID)

Hier markieren Sie die Zeile und schreiben eine 0. Nach dem Bestätigen steht dort »0 : INVALID«, also leer. Ansonsten würden Hafenhilfstexte angezeigt, werden ja aber hier nicht gebraucht.

<ToolTipAddCount>(ErgänzungsToolTipPosition)

Auch hier den Wert 4 auf 0 setzen, damit nichts angezeigt wird.

<NeedsIntermediateLevel> (ErforderlichesZwischenLevel)

Hier wählen wir anstelle <IntermediateHarbourCitizen> die Einstellung <IntermediateHarbourPatrician>

<BuildingLevel>(BauwerkLevel(Menü))

Wundern Sie sich nicht über das hier stehende <Nobleman>, wählen Sie hier <Patrician> aus.

<MaxHitpoints>(MaximaleTrefferpunkte)

Hier setzen Sie 5000 an Stelle der 1500. auch das überzeugt die KI sich zu verkrümeln. Wenn Sie es doch nicht tut und womöglich mit 2 oder 3 großen Kriegsschiffen angreift ist der Turm zumindest standfest genug.

<Influence> (Einflussradius)

Den Einflussradius setzen wir auf 24, so deckt ein Turm die meisten Landebuchten der Spielinseln ab.

<InfluenceRadiusTypeNeeded>(ErforderlicherEinflussRadius)

Um den Turm bauen zu können bedarf es normalerweise des Hafens, wir wählen aber hier die Einstellung »Production« aus der Liste, ggf. zusätzlich »Residence«. Somit ist ein Markthauseinflussbereich oder ein Marktplatzeinflussbereich erforderlich.

<ActiveCost/InactiveCost>(AktiveKosten/InaktiveKosten)

Beide Werte auf 50 gesetzt weisen ebenfalls auf den besonderen Status des Gebäudes hin.

<MilitaryClaimDemand>(ErforderlicheMilitärPunkte)

Ein wichtiger Wert: die Kosten an Militärpunkten für diese Gebäude. Der Hafenturm benötigt 3 Punkte und ist recht ineffizient. Da der Küstenturm mächtiger ist wäre eine 5 angebracht. Wenn man aber eine Insel komplett damit schützen will macht das durchschnittlich 40 Punkte aus – sehr teuer. Sind wir also großzügig und setzen 2 Punkte.

<DamageRangeCombatMax/DamageRangeCombatMin>(Schadenszuweisung)

Dieser Wert dient der Schadenszuweisung in Prozent an das bekämpfte Objekt. Hier ist eine 20 angebracht – in Zusammenhang mit dem folgenden Wert ergibt das einen ordentlichen Bums, ist aber auch nicht übertrieben.

<DamageEfficiency>(Schadenseffizienz)

Da wir einen Küstenwehrturm bauen sollten in der Liste der möglichen Ziele lediglich die Schiffe eine herausragende Position einnehmen. Hier setzen wir für die Position »Ship« und »TransportBoat« eine 200. Ergebnisbeispiel: Ein Transportboot hat 1800 Trefferpunkte. 15 Prozent davon wie im vorhergehenden Punkt (DamageRangeCombatMax) gesetzt macht 270 Punkte, die multipliziert mit 200 (Prozent) macht 570 pro Treffer des Turms, macht rund 4 Salven und das Transportboot ist zerstört.

<ProjectileGUID> (ProjektilTypGUID)

Obwohl der Spieler noch keine Kanonengießerei hat sind wir großzügig und setzen hier statt GUID 11502 : ballista arrow die GUID 11501 : cannonball. Dies hat aber einen rein kosmetischen Effekt. Man kann auch den HunterArrow auswählen.....

<RegenerationsRates> (ReparaturfähigkeitsRate)

Nach einem Gefecht hat auch der Turm Schaden genommen. Logisch ist also, das der Turm repariert werden muss, was er aber nur selbst kann. Standardmäßig steht hier in allen Stadien nur eine 0, wir setzen hier im Bereich »Idle« den Wert 0.1 (NullPunktEins!).

Bedeutet: Pro Sekunde werden vom entstandenen Schaden 1 % abgezogen und gutgeschrieben, bei einem Schaden von 500 ist nach 1:40 Minuten alles wieder repariert.

<MaxRangeCombat> (MaximaleReichweiteFernkampf)

Dieser Status – Fernkampf – ist bei Schiffen praktisch immer der Fall. Hier setzen wir eine 18, aufgrund des Einflussbereiches des Turms von 24 kann sich die KI noch zurückziehen bevor es zum Kampf kommt.

<ObjectPosition> (Platzierungsposition)

Diese Angabe dient dazu den Bereich der Positionierung des Turms festzulegen (Küste), dabei sind die »BlockingRules« wie oben festgelegt zu beachten, »CoastBuilding«, also nicht auf Kaimauern oder Hafengebäuden.

<BaseHarbourSize> (MindestgrößeTilesImHafen)

Auf 0 setzen, wird nur für Hafengebäude gebraucht.

<BuildWithStoneBase> (MitSteinSockelBauen)

Dies auf den Wert »False« setzen, es gibt sonst Probleme mit dem Hafengebieten. Auch in dieser Einstellung erhält der Turm einen Steinsockel.

Alle weiteren Einstellungen die möglich wären sind für dieses Bauwerk nicht von Bedeutung und sollten so wie standardmäßig eingestellt sind belassen werden. Insbesondere vielfältige Versuche das Hafengebiet zu vergrößern enden für gewöhnlich im Nirwana, will sagen auf dem Desktop. Bisher sind alle Versuche fehlgeschlagen. Im Kern ist das auch irgendwie albern, denn die Kollisionskontrolle müsste vermutlich auch geändert werden. Was nützen gewaltige Kaimauern wenn der Gegner einfach durch die Anlieger fährt. Ohne eine eingehende Kenntnis bzw. auch die Fähigkeit zu programmieren ist es unsinnig, hier Versuche vorzunehmen. Wer das unbedingt haben will muss sich an die allseits angebotenen Mods halten.

Iconzuweisung

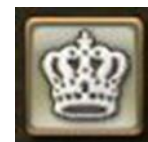
Es folgt jetzt noch die Iconzuweisung. Im aktuellen Patch 1.2 der Editoren funktioniert dies nun endlich richtig.

Wechseln Sie in den Reiter »Icons«, wählen Sie dort die Liste

»gui_icon_map_anno4_sorted.png«

oder

»gui_icon_map_anno4_2.png«



aus und suchen sich per Doppelklick ein Icon aus. Dieses sollte deutlich machen, das es sich bei dem Bauwerk nicht um ein Standardexemplar handelt. Und wenn Sie mehrere Gebäude „neu“ erstellen hat sich ein Standardicon, das alle diese neuen Gebäude bekommen als sinnvoll bewährt: der Spieler sieht sofort: da ist was Neues.

Die dritte Datei in der Iconliste dient den Features des Spiels. Diese Icons passen von der Größe und Positionierung nicht in das Baumenü.

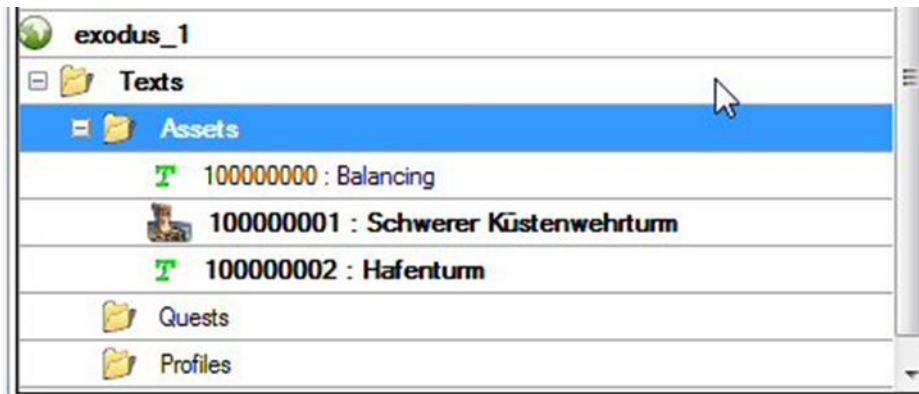
Kehren Sie anschließend dann auf den Reiter »P Properties« zurück.

ToolTip Texte

Die Anlage eines ToolTiptextes ist ein weiterer Baustein. Schließlich soll der Spieler auch problemlos ein neues Gebäude und dessen Kosten und Verwendung einordnen können.

Wechseln Sie im Menü des ToolOne in den Texteditor. Das kann einen Moment dauern. Gehen Sie dort in den Pfad:

<Texte><Interface><Central Interface><Buildmenu Noblemen>

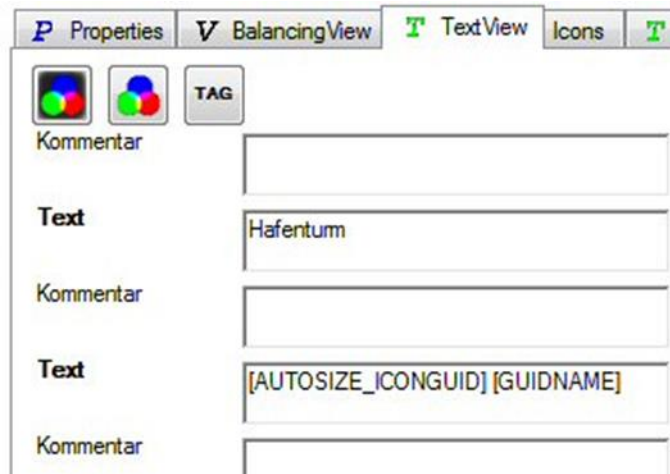


und suchen in der Liste den normalen Hafenwehrturm, GUID 132513. Kopieren Sie diesen Eintrag über das Kontextmenü und setzen ihn unten mit dem Befehl <Paste>(!) ebenfalls aus dem Kontextmenü am besten unter den Eintrag für den Küstenwehrturm – so wie hier im Bild.

Markieren Sie den neuen Eintrag und wählen Sie auf der rechten Seite den >TextView<.

Hier sehen Sie nun die Ihnen aus dem Spiel bekannten Texte eines Tooltips, aktuelle noch den des Hafenwehrturmes. Passen Sie diese Texte jetzt entsprechend an, also benennen Sie zunächst den Hafenwehrturm einfach durch überschreiben in „Schweren Küstenwehrturm“ um.

Die anderen Texte sind teilweise durch in eckige Klammern gefasste Bezeichnungen, die sogenannten TAGS, dargestellt, zusammen mit normalem Text. Beispiel:



[BUILDING_COSTS][CR] [CR]Muss im Hafengebiet errichtet werden.[CR]Bekämpft Feinde in Reichweite.

Mit dem [BUILDING_COSTS] Tag wird alles das angezeigt, was Sie beim Erstellen des Objektes als Baukosten angelegt haben – automatisch. [CR] heißt CarriageReturn, Zeilenvorschub also, eine neue Zeile im ToolTip wird angezeigt, dann kommt wieder normaler Text, wieder ein Zeilenvorschub, wieder Text.

Einige dieser Textbereiche wiederholen sich, wenn Sie einen der Texte ändern müssen Sie diese Stellen in den anderen Feldern ebenso anpassen.

Ändern Sie also jetzt den Text um mit folgendem Inhalt:

[BUILDING_COSTS][CR] [CR]Muss an der Küste errichtet werden.[CR]Verhindert Invasionen

Damit ist der Tooltip fertig.

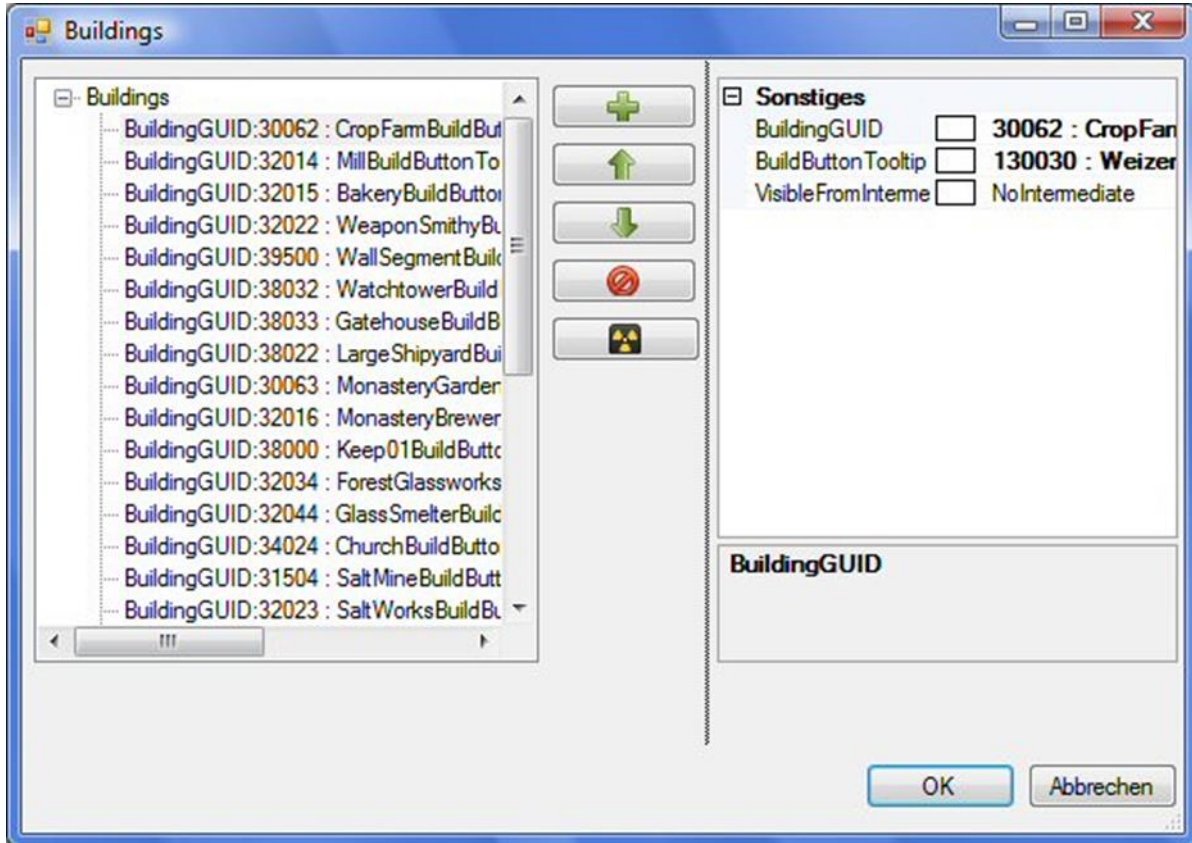
Das Baumenü


Nun muss das Objekt noch für den Spieler zugänglich gemacht werden. Hierzu muss das Baumenü für die Patrizier und die Typus Militär angepasst werden.


Der Pfad für das Baumenü lautet:

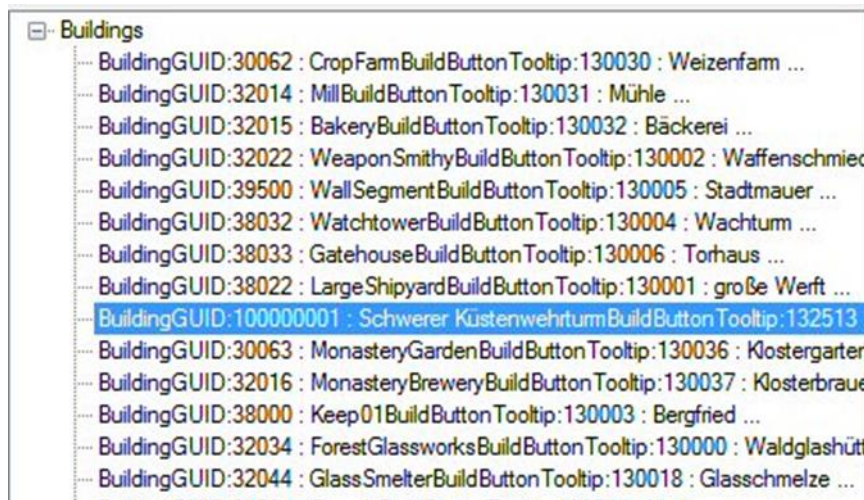
<Balancing><Menu><BuildingConstructionSettings><Patrician><Buildings>

Mit dem Schalter in der Zeile <Buildings> öffnen sie ein Fenster:



Dies sind die im Baumenü der Patrizier insgesamt vorhandenen Gebäude. Klicken Sie auf den Schalter .

Es wird ein leerer Eintrag angelegt. Im Feld Building GUID klicken Sie auf  es öffnet sich ein Fenster mit der Überschrift AssetEditor. Wählen Sie dort im linken Feld unten im Ordner Armee „Schwerer Küstenwehrturm“ aus.



Jetzt muss noch der eben angelegte ToolTipp für das Objekt eingetragen werden.

Klicken Sie auf den am Zeilenende von «BuildButtonToolTip». Es öffnet sich wieder der Texteditor. Wählen Sie nun den eben angelegten ToolTipp für den <Schweren Küstenwehrturm> aus.

Nun muss noch die Position im Baumenü festgelegt werden, also an welcher Stelle das Icon im Menü erscheint. Benutzen Sie hierzu die Tasten mit dem Pfeil nach oben bzw. Pfeil nach unten Symbol. Der im linken Rollfeld markierte Eintrag bewegt sich damit in der Liste auf und ab.

Gemäß unserer Einstellungen soll der Turm zur Verfügung stehen wenn das erste Hafengebäude für Patrizier freigeschaltet wird, also hier die große Werft. Schieben Sie also mit den Schaltern das Objekt nach oben an diese Position hinter «LargeShipyard» (Grosse Werft):

Schließen Sie dann das Fenster >Buildings< mit OK.

Da man ja auch im Spiel ein Militärbaumenü anzeigen lassen kann muss auch hier ein Eintrag gemacht werden. Im Pfad :

<Balancing><Menu><BuildingConstructionSettings><Military><Buildings>

finden sie diese Bauwerke. Gehen Sie dann so vor wie eben beschrieben, setzen abschließend das neue Objekt wie eben an die Position hinter «LargeShipyard».

Das wäre es gewesen. Es existiert ein neues Objekt, die Einstellungen sind für dieses neue Objekt gemacht, das Baumenü ist angepasst und sobald der Spieler die entsprechende Stufe erreicht hat kann er das Objekt bauen.

Ein weiteres Beispiel

Das eben beschriebene lässt sich mit vielen anderen Objekten machen, beispielsweise mit der Papiermühle, die ja bekanntlich immer einen Wasserbauplatz benötigt. Wäre nett wenn nicht. Hier benutzt man einfach die normale Mühle, tauf sie Papierwindmühle, passt die Produktionsteile an, setzt sie im Baumenü neben die normale Papiermühle, ToolTipp anpassen bzw. neu erstellen, fertig. Folgendes ist also in der Kopie der normalen Mühle anzupassen:

<GUID>

Anstelle von „Mühle“ den Namen „Papierwindmühle“ setzen

<NeedsIntermediateLevel>

Hier nicht »IntermediateBread« sondern »IntermediateBook« setzen, d.h. sobald die übliche Papiermühle freigeschaltet wird, gilt dies auch für die neue Papierwindmühle.

<StatisticCategories>(Wertungskategorie)

Nicht »Food« sonder »Property«

<RawMaterial1>(VerwendtetesRohmaterial)

Hier steht – wenn Sie die normale Mühle (Mill) kopiert haben – »Wheat« (Weizen). Hier muss natürlich »Wood« (Holz) ausgewählt werden.

<Product>(HergestelltesProdukt)

Hier muss anstelle von »Flour« (Mehl) »Paper« (Papier) gesetzt werden.

<PredessorGUIDS>

Diese Angabe gibt an, welches Objekt vorhanden sein sollte damit die neue Papierwindmühle auch das richtige Rohmaterial bekommt. Ersetzen Sie die «CropFarm» (Weizenfarm) durch die/den «LumberHut» (Holzfäller)

<SucsessorsGUIDS>

Ähnlich dem vorherigen Eintrag wird hier festgelegt wer das Produkt der neuen Mühle braucht. Setzen Sie hier anstelle der «Bakery» (Bäckerei) das «PrintingHouse» (Druckerei).

Alle anderen Werte wie Baukosten oder Produktionsgeschwindigkeit sind beliebig, eine Beschreibung zu den einzelnen Positionen siehe am Anfang dieses Textes.

Nun ist noch ein ToolTiptext anzulegen, analog wie beim <Schweren Küstenwehrturm> beschrieben – und abschließend wird das neue Objekt ebenso in die Baumenüs eingefügt – Patrizier und Produktion2 -, direkt hinter die normale Papiermühle.

Vorläufiger Abschluss

Nimmt man alle Erklärungen dieses Textes zusammen sollte es eigentlich jedem möglich sein eigene Wünsche und Ideen umzusetzen oder sich auch nur die ersten Stunden im Kampf gegen die Gegner ein paar Erleichterungen zu verschaffen. Das ist zunächst mit einiger Lernarbeit verbunden, geht aber mit der Zeit flott von der Hand.

© Citybuilders 2010-2015

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Anno 1404> oder des <ToolOne> autorisierte Fassung eines Handbuchs für die Verwendung des Editors 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.