

## ToolOne V1.2 (und AddOn) Teil 4 – Balancing

---

### Inhalt

<Balancing>.....	3
<BaseStorage>.....	4
<Diplomacy>.....	4
<ShipValues>.....	4
<ShipBuildWarehouseRadius>.....	4
<ShipTradingDistance>.....	4
<ShipTradeTime>.....	4
<EmptyTradeRouteRoundCount>.....	4
<Military>.....	4
<MilitaryClaimResidentPrecondition>.....	4
<MilitaryClaimMax>.....	5
<ShipClaimResidentPreconditon>.....	5
<ShipClaimMaximal>.....	5
<WarehouseTakeOverDecreaseRate>.....	5
<EndlessGamePreset>.....	5
<GameCreateParameters>.....	5
<Tournament>.....	5
<TournamentRoundCount>.....	5
<TournamentCoolDown>.....	5
<MinHonour/MaxHonuor>.....	5
<HonourPerResident>.....	6
<TournamentCostGUIDS>.....	6
<DifficultyPoints>.....	6
<OrientTitles>.....	6
<EffectConfig>.....	6
<MaxCSPsPerWorldSize>.....	6
<TownAcquisition> AddOn.....	6
<FoundingShares>.....	7
<TownAcquisitionIntermediateLevel>.....	7
<BuyForeignSharesAchievement>.....	7
<TownAcquisitionCooldown>.....	7
<MinSharePrice> <MaxSharePrice>.....	7
<Espionage> AddOn.....	7

<Cooldown>.....	7
<Actions>.....	7
<ActionForResidentLevel>.....	8
<Diplomacy>.....	8
<Disaster>.....	8
<Fire>.....	8
<ResidentDamageFactors>.....	8
<Plague>.....	9
<Twister>.....	9
<Thunderstorm>.....	9
<Sandstorm>.....	9
<DisasterManager>.....	9
<Volcano>.....	9
<InitialEruptionDelayMin>/<InitialEruptionDelayMax>.....	10
<EruptionDelayMin>/<EruptionDelayMax>.....	10
<ChanceFake> <ChanceSmall> <ChanceLarge>.....	10
<Economy>.....	10
<UpgradeSystem>.....	10
<BeggarPerUpgradeRight>.....	10
<AmbassadorPerUpgradeRight>.....	10
<ResidentUpgradeAmountPercent>.....	10
<Transporter>.....	11
<MarketWagonStreeSpeedUp>.....	11
<IntermediateGoodsMinTransportAmount>.....	11
<Beggars>.....	11
<BeggarRespawnIntervall>.....	11
<BeggarLeaveIntervall>.....	11
<BeggarLeaveAmount>.....	11
<MinBeggarPerShip> <MaxBeggarPerShip>.....	11
<SoulsHunterCooldown>.....	12
<ResidentReaction>.....	12
<Menu>.....	12
<NeutralBuildings>.....	12
<Inventor>.....	12
<RewardPool>.....	12
<InventionProhabilityMin>/<InventionProhabilityMax>.....	12
<InventionCheckIntervallMin>/<InventionCheckIntervallMax>.....	13
<Pilgrimage>.....	13
<PilgrimageHouourPerMinute>.....	13
<PriceBalancing>.....	13
<Nachlese>.....	13

**<Balancing>**

Im Balancing jeder im <ToolOne> geöffneten .rdu Datei finden sich wahre Berge von Einstellungsoptionen.

Diese teilen sich auf in :

- 1.) zur Bearbeitung geeignet
- 2.) zur Bearbeitung geeignet aber sehr komplex
- 3.) zur Bearbeitung geeignet aber besser nicht
- 4.) zur Bearbeitung nicht geeignet, weil unklar ist wozu die Option dient
- 5.) zur Bearbeitung völlig ungeeignet weil das jede Karte zerlegt (vermutlich)

**Wir haben alle Einstellungen, die sich sinnvoller Weise bearbeiten lassen, aufgeführt und die, welche kein handfestes Ergebnis zeitigen oder schlichtweg nichts bringen, weggelassen. Viele Optionen zeitigen zudem erst Wirkung – mitunter ungewollte – zu einem späten Zeitpunkt im Spiel. Manches lässt sich gar nicht feststellen : ist das jetzt die neue Einstellung oder ist das immer so?**

*Beispiel : GUIBalancing – Graphical User Interface – die Bildschirmanzeige der einzelnen Bedienelemente. Hier kann man alles Mögliche einstellen, aber außer zu fehlerhaften Anzeigen führt das zu gar nichts, denn kaum eines der Elemente steht für sich allein. Irgendwo in den Tiefen des Spiels liegen zudem weitere Steuerungen die Einfluß nehmen.*

*Beispiel: Die maximale Anzahl der Transportslots für Schiffe ist mit 6 angegeben. Ein 8 bringt nichts und auch keine 100. Man kann ein Schiff entwerfen, das 100 Slots besitzt, man kann diese 100 Slots auch mit Ware vollstopfen und auch verwenden – aber man wird sie nie sehen, was wieder einige Bedienungsprobleme mit sich bringt.*

**Alles in allem: wir haben so ziemlich jede Einstellung ausprobiert und hier alle die aufgeführt, die einen sicht- und nutzbaren Effekt besitzen.**

Sollten es dem Designer eines Szenarios in den Fingern jucken : Ausprobieren.



**<BaseStorage>**

Das Kontor, welches bei Besiedelung einer Insel gesetzt wird, hat grundsätzlich 20 t Lagerkapazität pro Ware. Zusammen mit dem Wert <BaseStorage> von ebenfalls 20 t pro Ware ergibt sich eine Startkapazität von 40 t.

Setzt man diesen Wert zum Beispiel auf 500 t. wären das dann 520 t. beim Inselstart. Das kommt allerdings auch dem CSP zu gute. Besser ist eine Anpassung der Lagerkapazität des Warenhauses selbst über die Bearbeitung des Gebäudes. Siehe hierzu <ToolOne T2 Gebäude.pdf“ auf unserer WebSite).

Im übrigen verhindert <BaseStorage> den Verlust der ganzen Insel bei Zerstörung des Kontors – sofern zumindest ein Gebäude mit Bauradius vorhanden ist. (Marktplatz, Markthaus)

**<Diplomacy>**

Diese Wertegruppe haben wir bearbeitet, getestet und sind zu dem Schluss gekommen: bringt nichts. In der Diplomatie sind da eher die Errungenschaften gefragt wie zum Beispiel die Erhöhung der Erfolgsaussichten beim „rumschleimen“.

Die Bearbeitung der Zeitbereiche in der Diplomatie gehen in der Hektik eines Spiels unter, kommt man endlich in den Bereich „Tribute“ braucht man sie zumeist nicht mehr.

**<ShipValues>****<ShipBuildWarehouseRadius>**

Dies ist der Bereich, in dem ein Schiff bei Annäherung an eine neue Insel ein Kontor errichten kann und den man so lassen sollte. Ein Wert von 500 würde bei manchen Karten das Bauen auf mehreren Inseln gleichzeitig ermöglichen. Und zum sofortigen Absturz führen.

**<ShipTradingDistance>**

Wie weit das Schiff vom Hafen entfernt be- und entladen werden kann sollte auch unbearbeitet bleiben. Abgesehen davon das es blöd aussieht wenn ein Schiff ausserhalb der Sichtweite des Hafens be- und entladen wird kann das zu Problemen mit Kontoren anderer Inseln führen. Und zu Programmabstürzen.

**<ShipTradeTime>**

Um die Handelszeit des automatischen Handels zu verkürzen kann man diesen Wert bearbeiten – auf 00:10:00 Sekunden zum Beispiel. Somit dauert das Be- und Entladen nicht solange, der Nachschub fließt zügiger.

**<EmptyTradeRouteRoundCount>**

Standardmäßig meldet das Spiel eine leere oder gestörte Handelsroute, wenn die Route 3 mal erfolglos ohne Waren abgefahren wurde. Leider bezieht sich das jedoch nicht auf alle Waren die transportiert werden, sondern nur auf die erste. Siehe dazu auch >Strategymap<. Kann man so lassen.

**<Military>****<MilitaryClaimResidentPrecondition>**

Für alle Militärgebäude (außer im AddOn) braucht der Spieler bekanntermaßen Militärpunkte. Im Standard erhält der Spieler pro 35 Bauern einen Militärpunkt, pro 40 Bürgern ebenfalls usw. Je nach Spielziel – bei einer bewusst kriegerischen geprägten Spielweise – kann man diese Werte manipulieren und absenken. Ob diese Einstellung auch auf die CSP wirkt war nicht feststellbar. Bei den starken Gegnern waren ab einem <Patrizier> offensichtlich ausreichend Punkte vorhanden um einen Bergfried hinzustellen..

**<MilitaryClaimMax>**

Die maximal möglichen Militärpunkte lassen sich kaum sinnvoll nutzen. Die CSP sind hier nicht gebunden. Kriegerische Naturen setzen das auf 150.

**<ShipClaimResidentPrecondition>**

Alle Schiffe – auch Handelsschiffe – benötigen ebenfalls solche Claimpunkte, die auch durch die Anzahl der „Untertanen“ bestimmt wird. Hier ist die CSP eingebunden, eine Änderung der Werte kommt auch ihnen zugute. Wer eigene Schiffe generiert sollte bei deren Anlage auf den Eintrag <Ship><ShipClaimNeeded> achten.

**<ShipClaimMaximal>**

Der maximale Wert ist ein ebenso wie bei Militärpunkten anzupassen. Wer gerne die maximale Anzahl an Schiffe haben will – 256 – muss da schon ein wenig rechnen. Die großen Schiffe benötigen 2 Punkte, also sichert hier eine 512 die maximale Anzahl an Schiffen. Was ohne eine Anpassung in <ShipClaimResidentPrecondition> kaum zu erreichen ist. Aber wer braucht 256 Schiffe? Und was sagt die PC Hardware dazu?

**<WarehouseTakeOverDecreaseRate>**

Wie lange braucht man für die Übernahme eines Objektes durch Landeinheiten. Mit dem hier angegebene Wert steht man sich die Beine in den Bauch. Bei diesem Wert (Promille!) haben wir mit unserer pazifistischen Einstellung keine Empfehlung. Und Achtung: der Wert gilt auch für die CSP!

**<EndlessGamePreset>**

Lesen Sie hierzu bitte unseren Text <ToolOne T3 Starteinstellungen.pdf>.

**<GameCreateParameters>**

Lesen Sie hierzu bitte unseren Text <ToolOne T3 Starteinstellungen.pdf>.

**<Tournament>**

Eine gute Möglichkeit ohne viele Aufträge das Ruhmkonto zu füllen sind Ritterturniere. In der Standardeinstellung können diese allerdings nur alle 45 Minuten ausgerufen werden und sind auch - zumindest in der Anfangszeit – recht kostspielig.

**<TournamentRoundCount>**

Dieser Wert spezifiziert letztlich die Dauer der Veranstaltung, das kann man so lassen oder auch erhöhen, nicht aber senken! Mit nur einer Runde verschluckt sich nach unseren Erfahrungen der Questbereich bei der Vergabe der Ruhmespunkte.

**<TournamentCoolDown>**

Wie lange dauert es von Ende des Turniers bis zum möglichen Neustart? Der Standard von 45 Minuten ist ziemlich lang, ein Drittel tut's auch, also 15 Minuten. Gar keine Pause zwischen den Turnieren ist nicht besonders elegant und sorgt auch für Probleme bei der Ruhmvergabe.

**<MinHonour/MaxHonour>**

Dies sind nur die Obergrenzen des möglichen Ruhmes, den man bei Abschluss des Turniers erhält. Und das gilt auch nicht in der Zivilisationsstufe der Adligen. Damit aber in jedem Fall ordentlich was zusammenkommen kann sollte man als Minimum 200 und als Maximum 750 angeben.

**<HonourPerResident>**

Hat man 355 Bürger und startet sein erstes Turnier wird man mit der Standardeinstellung das Minimum an Ruhmespunkten nicht überschreiten und landet bei 100 Punkten, mit einer Anpassung unter <MinHonour> zumindest bei 200. Eine Änderung auf 0,2 bringt schon reichlich mehr.

**<TournamentCostGUIDS>**

Siehe am Ende diese Textes <Tournamentbearbeitung>

**<DifficultyPoints>**

Dieser Punkt dient im Spiel zur Berechnung bzw. Basis für die Bestimmung eines Schwierigkeitsgrades und damit für die Verteilung von Medaillen. Allerdings werden aus selbsterstellten Szenarios heraus keine Medaillen verteilt.

**<OrientTitles>**

Je nach Status des Spielers, der durch diplomatische Empfehlungsschreiben beim Großwesir erarbeitet wird und basierend auf der Einwohnerzahl kann er entsprechende Orient Gebäude bauen. Dazu bedarf es des Ansehens vor Ort. Die hier aufgeführten Titel sind – in der Übersetzung - „Fremder“, „Besucher des Orients“, „Gast der Beduinen“ etc. Diese Wertegruppe bleibt unbearbeitet. Wer gerne eher als „Vertrauter des Sultans“ gelten möchte passt die Erfolge (Achievements) an.

**<EffectConfig>**

Hier gibt es nichts interessantes zu bearbeiten.

**<MaxCSPsPerWorldSize>**

Nur erforderlich wenn das ToolOne eine Karte erzeugen soll respektive als Hinweis für den Kartenbauer. Siehe dazu unseren Text <World Editor Kartenerstellung.pdf>.

**<TownAcquisition> AddOn**

Die Ratversammlungseinstellungen sind leider nur bedingt editierbar. Offenbar sind einige der Einstellungen noch in anderen, über das ToolOne nicht erreichbaren Dateien versteckt. Im Kern ist die Sache sowieso etwas heikel. Der Mindestpreis eines Ratssitzes einer eben gegründeten Stadt liegt bei 5000 Goldstücken (MinSharePrice) und steigt mit jeder Stadterweiterung oder Ausbaustufe. Hat man einen CSP mit einer vorgebauten Insel mittlerer Ausstattung versehen liegt man gleich bei ca. 12000 Goldstücken. Ermöglicht der Designer dem Spieler gleich zu Beginn den Kauf von Sitzen kann das Spiel schnell einen sehr anderen Verlauf nehmen. Alles in allem sind die Einstellungen genau so gewählt, das eine Ratssitzaktion der einer Militäraktion im Aufwand gleichkommt. Die CSP betätigen sich durchaus gerne als Einkäufer, einige mehr, andere weniger. **Ein solcher Erwerb wird übrigens nicht immer groß ausposaunt.** Man muss schon öfter mal selbst nachsehen.

Effektvoller insgesamt ist eine Bearbeitung der AIProfile, siehe <TownAcquisition der CSP>

**<FoundingShares>**

Wieviel der Ratssitze zu Beginn dem Stadtbesitzer gehören (auch den CSP!), wird hier festgelegt. Eine gute Möglichkeit zur Stadtsicherung ist eine 5. Die CSP's kaufen so gut wie nie



einen Spiellersitz der Hauptinsel aus. Damit der Spieler seinerseits nicht für einen belegten Stadtsitz einer anderen Hauptinsel zu viel bezahlt muss man die Modifier (weiter unten) anpassen.

#### <TownAcquisitionIntermediateLevel>

Ein wichtige Position. Ein Herabsetzen des Levels ermöglicht eine frühzeitige Aktivität durch den Spieler, die CPS's nutzen diese Möglichkeit kaum – obwohl die Ratssitze zu einem frühen Zeitpunkt selten über das Mindestpreisniveau (MinSharePrice) hinausgehen.

#### <BuyForeignSharesAchievement>

Normalerweise muss der Spieler dieses Item ja in Venedig kaufen. Setzt man die Position auf 0 ist das nicht notwendig.

#### <TownAcquisitionCooldown>

Die Dauer zwischen dem getätigten Kauf und einem neuen Kauf – auch bei einem anderen Spieler ist mit 10 Minuten sehr lang. Eine Herabsetzung verhilft dem Spieler im Kriegsfall mit dem CSP eventuell zu schneller Reaktion ohne große militärische Aktionen.

#### <MinSharePrice> <MaxSharePrice>

Gibt man dem Spieler die Möglichkeit quasi mit Spielbeginn Ratssitze zu kaufen dann ist hier ein wichtiger Punkt: was kostet der Ratssitz grundsätzlich? Denn bis der betroffene CSP durch den Stadtaufbau seine Ratssitze teurer machen kann dauert es. Die Sache wird sonst schlicht zu einfach. Der maximal Wert bei Spielen mit hohem Wirtschaftsfaktor ist mit 100.000 ausreichend, mehr als 56.000 ist noch nicht vorgekommen.

### <Espionage> AddOn

Die Spionagefunktion des AddOn's ist eine nette Abwechslung oder geht auf die Nerven. Jedenfalls wenn man als Spieler alle paar Minuten nach Schergen des Gegners suchen soll. Die eigenen „Polizeikräfte“ taugen eher wenig.

Die folgenden Einstellungen gelten für alle Spieler selbst. Man sollte Sie eher so lassen wie sie sind. Wenn nicht dann eigentlich nur diese Einstellungen bearbeiten.

Diese Steuerung des CSP für die Spionage – wie oft, welche Aktion etc. liegt in den AIProfilen: Kardinal Lucius ist da aktiver als Leif Jorgensen. Siehe dazu <Spionage der CSP>

#### <Cooldown>

Wie lange muss man warten bis der Spion in seinen Unterschlupf eingezogen und zu Schandtaten bereit ist? Standard 5:00 Minuten, 1 Minute ist da schon lange genug. Negative Auswirkungen auf die Jagd nach einem Schergen in der eigenen Stadt hat das nicht.

#### <Actions>

Die Einträge hier betreffen die vom Spion veranlassten Aktionen – Plaque(Seuche), Fire (Feuer), EnforcedProtest(Aufstand), Prophet(Falscher Prophet), Thief(Dieb) , letzterer z.B. in Form einer Bauchtänzerin).

Neben der Position <GoldCost> kann man vor allem die Reichweite (Area,AreaSize) und das Cooldown ins Visier nehmen. Letzteres ist mit einem Intervall von 20 Minuten für einen wirklichen Effekt, soll heißen richtige Probleme beim Ziel CSP, viel zu lang. 5-7 Minuten reichen da aus.

Die Reichweite (Area/AreaSize) bezieht sich in erster Linie auf Feuer und ist eine riskante Sache, wenn ein Spion in der eigenen Stadt erfolgreich ist. Setzt man hier eine 20 fackelt die halbe Stadt des Gegners ab – oder eben auch die eigene. Allerdings hat man Spieler mehr

Reaktionsmöglichkeiten wie das schnelle bauen von ein paar Feuerwehren – kann man ja wieder abreißen.

Die anderen Aktionen können im FeatureEditor „nestschärft“ oder „verschärft“ werden: Siehe dazu <Der falsche Prophet>

<ActionForResidentLevel>

Hier wird festgelegt in welcher Zivilisationsstufe welche Aktion des Spielerspions zur Verfügung steht. Das kann man sich etwas anders einteilen. Zum Beispiel ist <Plaque> bei den Adligen „beliebt“, <Fire> mit sogar etwas größerer Reichweite aber eine effektvollere Sache die dem Ziel-CSP einige Goldstücke und Material kostet.

### <Diplomacy>

Die Einstellungen an dieser Stelle sind nur optische Elementangaben. Die eigentlichen Einstellungen zum diplomatischen Verhalten der CSP finden sich in den <AIProfilen> zum Beispiel unter der Rubrik <Diplomacy> natürlich und unter <Reputation>. Alles sehr komplex und unserer Meinung nach eher nicht zum bearbeiten geeignet.

### <Disaster>

Die so großartig als Disaster aufgestellten Katastrophen sind kaum geeignet jemanden zu erschrecken, da der Schaden eher marginal ist. Nur der Vulkan macht was her, aber außer den CSP wird kaum jemand ohne Not auf solch einer Insel „siedeln“.

<Fire>

Dieser Bereich ist eigentlich unterteilt in zwei Bereiche: <DamageIntermediateLevel> und <FireIntermediateLevel>. „Damage“ bezieht sich auf die im Spiel „Verrußung“ genannte Feuergefahr (Zimmermann), „Fire“ auf die Feuersbrunst (Feuerwehr)

In der Standardeinstellung gibt es Feuer(Fire) und Feuergefahr (Damage) erst, wenn der Spieler die Feuerwehr und den Zimmermann zur Verfügung hat, d.h. ab 355 Bürgern. Eine mit Zimmermann und Feuerwehr ausreichend versorgte Stadt brennt bestenfalls bei Blitzeinschlag, militärischen oder durch den Spion verursachten Aktionen. Eine Verschärfung der Einstellungen betrifft alle Spieler.

<ResidentDamageFactors>

Hier beginnt die Wertdefinition in der Zivilisationsstufe Bürger (Citizen). Anhand der Standardwerte kann man sich denken das ein ganze Zahl – eine 1 vielleicht – die Stadt aus dem Stand abfackelt. 0,05 ist schon recht ordentlich und zwingt den Spieler zur Platzierung von mehr Zimmerleuten und Feuerwehren.

Eine Änderung des <DamageIntermediateLevel> und des <FireIntermediatelevel> auf des Niveau der Bauernlevel erfordert in jedem Fall – oder auch als Probleme für den Spieler extra so gemacht – die Anpassung der Feuerwehr und des Zimmermanns als Gebäude (IntermediateLevel setzen) und eine Ergänzung des Baumenüs. Alles hierzu finden Sie in unserem Text »ToolOne\_2\_Gebäude« auf unserer WebSite.

Im Bereich <Fire> sollte man im nichts zu ändern, diese Werte sollten so bleiben – mehr schafft die Feuerwehr nicht. Auch die Bearbeitung des Gebäudes in den Assets führt zu nichts, eine Reichweitenerhöhung ist riskant und mehr als einen Feuerwehrmann pro Wache gibt's nicht.



**<Plague>**

Auch hier gibt es eigentlich zwei Bereiche, einmal wenn in einem Haus irgendwer irgendwie krank ist und einmal die Pest (PestCataclysm) Einzug hält. Warum nur die vornehmen Leute krank werden können ist unklar, jedenfalls beginnt die Krankheitswelle erst ab der Zivilisationsstufe Adelige und davon brauchts dann noch 1600.

Eine Änderung der Werte <PlaqueIntermediateLevel> auf die Stufe <Citizen>, die Absenkung der <IslandResidentMinCount> auf 800 und die Bereitstellung des Medikus ab Level Bürger machen mehr her. Um die Sache nicht nervig zu machen sollte man eine Anpassung im Bereich <DoctorHealingtimeMin>/<DoctorHealingtimeMax> vornehmen. Sonst schweben ständig Totenköpfe über der Stadt. Analog zu kassenärztlichen Betreuung heutzutage also kürzere Werte.

Eine Pestepidemie (PestCataclysm) sollte ebenfalls mit der Anpassung der Werte <DoctorPestCataclysmHealingtimeMin>/<DoctorPestCataclysmHealingtimeMax> etwas entschärfert werden, ebenso die Mindestdauer wie lange eine Haus infiziert ist. (CataclysmInfectionTime)

**<Twister>**

Lediglich der Durchmesser und der angerichtete Schaden der Windhose sind hier zu bearbeiten. Der Weg der Verwüstung (DamageRadius), den ein Tornado anrichtet ist naturgemäß schmal, aber eine bisschen mehr kann es schon sein, eine 10 zum Beispiel. Und der Schaden ist mit 75 auch etwas angemessener.

**<Thunderstorm>**

Der Gewittersturm ist relativ harmlos, lediglich die Dauer des Sturms kann auf den Geist gehen. Diese Werte <DurationMin>/<DurationMax> sollte man auf die Hälfte reduzieren. Es gibt zwei markante Schadensauslöser, einmal Blitze und der Sturm selbst. Damit nun ein Gewittersturm auch ein wenig mehr Schaden anrichtet sollte man den <DamageRadius> auf 120 erhöhen, den Blitzschaden <FlashDamage> auf 450 setzen und die Sturmschäden <Stormdamage> auf 80 erhöhen.

Die Damageangabe ist ursächlich mit der Damagekategorie der Kategorie <Fire> verbunden. Die Zerstörung eines Gebäudes erfolgt im Gewittersturm nicht durch die Blitze oder den Sturm sondern durch Feuer bzw. durch die angestiegene Feuergefahr.

**<Sandstorm>**

Der Sandsturm ist ein nur dahingehend nerviges Ereignis, weil man kaum etwas machen kann während dieser Zeit, Schäden treten nicht auf. Zur Entspannung sollte man die Werte <DurationMin>/<DurationMax> absenken.

**<DisasterManager>**

Diese Einstellungen sind neben der grundsätzlich Aktivierungseinstellung in den <EndlessGamePresets> <Disasters> dafür gedacht festzulegen, in welchen Zeitabständen per Zufall mit unterschiedlichen Gewichtungen eine der Naturkatastrophen eintritt. Die Zeitangaben sollte man nicht verändern, aber man kann die Gewichtungen anpassen, d.h. in der Standardeinstellung gibt es mit 5% Wahrscheinlichkeit einen Wirbelsturm, mit 80% einen Sandsturm, mit 60 % einen Gewittersturm und mit 5% Prozent passiert nichts. 10/30/70/5 macht eindeutig dem Spieler mehr Probleme.

**<Volcano>**

Der Vulkan gehört spielintern nicht zu den Naturkatastrophen. Ob man an den Optionen überhaupt etwas ändern sollte ist die Frage. So ein Ausbruch ist selten, der Spieler weiß um die

Probleme mit solchen Inseln und wird versuchen sich sein Material anderswo zu beschaffen. Hat man seine Karte allerdings mit wenigen Rohstoffen versehen oder anderweitig für eine zwingende Besiedlung gesorgt sieht das anders aus.

<InitialEruptionDelayMin>/<InitialEruptionDelayMax>

Diese Werte geben in Sekunden an wann der erste Ausbruch erfolgt. (Standard: 5 Stunden!) Auf kleinen Karten muss das angepasst werden, sonst ist der Spieler vor dem ersten Ausbruch fertig.

<EruptionDelayMin>/<EruptionDelayMax>

Analog zu den beiden vorherigen Werten legen diese beiden den Abstand zwischen den folgenden Ausbrüchen fest.

<ChanceFake> <ChanceSmall> <ChanceLarge>

Was für ein Ausbruch das sein soll bestimmen die nächsten Optionen. Analog zum Disastermanager wird hier mit Wahrscheinlichkeiten gearbeitet: Ein „vorgetäuschter“ Ausbruch ohne Schaden(ChanceFake) zu 30%, ein kleiner Ausbruch(ChanceSmall) zu 50% und die große Eruption (ChanceLarge) zu 40%. Eine Quote von 10/70/20 macht mehr her, ist aber natürlich abhängig von den Zeiteinstellungen und der Kartenstruktur. Insbesondere wenn der Spieler dringend auf die Ressourcen der Vulkaninsel angewiesen ist sollte nicht alle 10 Minuten die Gegend explodieren.

Eine numerische Definition der entstehenden Schäden ist so gut wie unmöglich. Ausschließlich über den Typ des Ausbruchs ansich – also Small oder Large – ist die Reichweite der Zerstörungen definiert und damit letztlich der Gesamtschaden.

### <Economy>

Dieser umfangreiche Bereich enthält nur wenige Bereiche, in denen Veränderungen möglich und sinnvoll sind. Die Auswirkungen auf die Spielmechanik sind zumeist erheblich.

<UpgradeSystem>

Die meisten der hier verzeichneten Optionen sind ein wesentliches Spielmerkmal von Anno und sollten nicht verändert werden. Dies betrifft beispielsweise die Upgradestufen und Upgradezeiten. Änderungen an dieser Stelle werden oft vom Spieler gar nicht registriert – oder zu spät. Lediglich 2 Einstellungen zeitigen Ergebnisse die klar erkennbar sind.

<BeggarPerUpgradeRight>

Innherhalb der Classicversion gibt es kaum einen Grund, Bettler abzuweisen weil sie ja diese Option mitbringen: Pro 40 Bettler darf ein Bauer mehr aufsteigen. Im AddOn ist das etwas anders, denn dort kann man wählen ob die Bettler bleiben dürfen oder ob man von den Stadtbewohnern eine doch recht ansehnliche Geldsumme erhält. (siehe weiter unten <Beggars>) Hier entscheidet die Spielidee des Designers: Schnelles Geld oder langfristig mehr bessere Steuerzahler? Bezogen auf Aufstiegsrecht ist eine 20 jedenfalls angemessener.

<AmbassadorPerUpgradeRight>

Hier ist eingestellt, wieviele Gesandte erforderlich sind um den Bürgern der anderen Inseln ein Aufstiegsrecht zuzugestehen. (Spielmeldung: „Zahllose Gesandte.....“) Der Standard ist mit 110 etwas mickrig, 50 bringt ordentlich Zuwachs.

<ResidentUpgradeAmountPercent>

Eine der markantesten Einstellungen. In jedem Spiel bleiben auch in der größten Stadt Bauern, Bürger, Patrizier und Adelige sichtbar durch Ihre Bauwerke vertreten. Von den Bauern dürfen nur 80 Prozent zu Bürgern aufsteigen, 60 davon zu Patriziern und 40 davon wiederum zu

Adeligen. Wer nun gerne gigantische Städte hochziehen möchte kann schlicht alle Angaben auf 100 setzen – die Gesandte in den südlichen Siedlungen natürlich auch. Dadurch wird der Platzbedarf einer einwohnermäßig großen Stadt natürlich kleiner. Klotzt man eine große Insel voll mit Häuser kommt man auf wirklich sehr viele Einwohner! Zudem kann man die Einwohnerzahl pro Haus erhöhen. Wie das geht steht in unserem Text [<ToolOne T2 Gebäude.pdf>](#) auf unserer Website.

### <Transporter>

Dieser Bereich enthält neben Werten die man keinesfalls ändern sollte, da sie mit Einstellungen im Gebäudebereich interagieren, zwei nette Einstellungen:

#### <MarketWagonStreeSpeedUp<

In dichten „Industriegebieten“ sollte man für die Marktkarren Steinstrassen bauen. Der Wert hier bestimmt um wieviel schneller die Herrschaften sich bewegen. Eine 2 zum Beispiel verdoppelt schlicht die bisherige Geschwindigkeit. Mehr sieht mitunter albern aus. (Rockertmen)

#### <IntermediateGoodsMinTransportAmount>

Wann soll der Marktkarren loslaufen um Waren abzuholen? Dabei gilt zu beachten: verwendet man die Standardgebäude sollte die 3 bestehen bleiben. Hat man die Marktkarrenanzahl des Gebäudes erhöht (auf 4) geht auch eine 2. Wie die Marktkarrenanzahl eingestellt wird steht in unserem Text »[ToolOne T2 Gebäude.pdf](#)« auf unserer Website.

### <Beggars>

Analog zu den Angaben unter [<BeggarPerUpgradeRight>](#) sind hier ein paar Einstellungspunkte zur Bearbeitung lohnenswert. Grundsätzlich sind diese Bearbeitungen ein recht aggressives Mittel um Aufstiegsrechte und Geld in die Taschen des Spielers zu spülen. Somit nimmt man starken Einfluss auf das Spielgeschehen und sollte sich die Auswirkungen gut überlegen.

#### <BeggarRespawnInterval>

Im Normalfall ist eine 20 minütige Pause (Standard) zwischen ankommenden Bettlerschiffen völlig ausreichend. Bei einer geplanten riesigen Stadt sind Aufstiegsrechte aber schon sehr wichtig, die Frequenz von 10 Minuten ist da durchaus angebracht. Ausserdem kann man im AddOn ja auch Bettlerschiffe abweisen und gutes Geld kassieren.

#### <BeggarLeaveIntervall>

Zusammen mit der folgenden Einstellung [<BeggarLeaveAmount>](#) wird hier angegeben in welchen Zeitabständen wie viele Bettler die Stadt verlassen. Hier sind aber nur die „freierumlaufenden“ Bettler gemeint, nicht die, die in den Hospizen untergebracht sind. 10 Minuten sorgen für mehr Platz und beeinflussen die Stadtzufriedenheit.

#### <BeggarLeaveAmount>

Dies ist der eben genannte zweite Wert. Insgesamt sollte man ruhig eine 40 angeben, da Bettler, die die Stadt verlassen, keine Auswirkung auf die Aufstiegsrechte haben.

#### <MinBeggarPerShip><MaxBeggarPerShip>

Wieviele Bettler pro Schiff werden bei jedem Intervall angelandet? Im Standard sind das minimal 90 und maximal 200, 150 zu 250 ist effizienter.

**<SoulhunterCooldown>**

Das Verjagen von Bettlern erhöht zwar das Risiko von Angriffen, hat aber bei zu diesem Zeitpunkt genutzten Aufstiegsrechten keine Auswirkungen. Die hier zu nennende Zeitspanne sollte aber 45 Minuten nicht unterschreiten.

**<ResidentReaction>**

Im AddOn wurde als eine Einnahmequelle neu eingeführt, das Stadtbewohner einen Geldbetrag anbieten, wenn man die Bettler nicht in die Stadt lässt. Dies wurde gemacht um dem Spieler für den Kauf von Ratssitzen mehr Geldeinnahmemöglichkeiten anzubieten. Je nach Spielidee des Designers kann man hier Einstellungen vornehmen. Wird zum Beispiel eine kriegerische Auseinandersetzung per <InitialPeaceTreaty> in den Starteinstellungen verboten muss der Spieler natürlich mehr finanzielle Möglichkeiten erhalten um eventuell Inseln zu kaufen. Die Minimum/Maximumbeträge müssen hierbei der Einstellung <MoneyPerResident> angepasst sein. So sollte in der kritischsten Spielphase Patrizier der Wert vom Standard 10 auf 20 gesetzt werden, bei den Adligen von 5 auf 15. Hat man dann bei Ablehnung eines Bettlerschiffes 2000 Patrizier gibt das satte 40.000 Goldstücke. Da zu diesem Zeitpunkt die Gegner für gewöhnlich pro Ratssitz der Hauptinsel auch schnell bei 25.000 liegen passt das.

**<Menu>**

Diesen Bereich erwähnen wir hier nur zur Warnung. Das versetzen oder ändern der Baumenüs ist ohne Anpassungen in den Gebäudedaten nicht von Erfolg gekrönt. Wer hier Änderungen wünscht – beispielsweise in der Verfügbarkeit – sollte sich mit unserem Text »ToolOne T2 Gebäude.pdf« von unserer Website befassen.

**<NeutralBuildings>**

Die neutralen Gebäude werden im wesentlichen aus den AI\_Profilen heraus gesteuert oder durch Programmteile, die nicht von ToolOne bearbeitet werden können. Zwei der Neutralen Charaktere finden zumindest ihre Belohnungssteuerung hier im Balancing.

**<Inventor>**

Die Akademie des Wissens trägt nicht unwesentlich zum Ausbau einer Zivilisation bei. Die vorgegebenen Belohnungen für die Versorgung der Akademie mit Lebensmitteln kann man komplett ändern, ebenso die Frequenz und den Erfolg. Das alles macht natürlich nur Sinn wenn man sicherstellt, dass der Spieler auch die Insel mit der Akademie besitzt. Die CSP nutzen die Erfindungen nur zum Teil, Einstellungen dazu finden sich in den <AIProfilen> unter <ItemUsage>.

**<RewardPool>**

Der hier angegebene Pool – also die Liste der möglichen „Erfindungen“ oder Entdeckungen der Akademie kann eingehend auf die Erfordernisse einer eigenen Spielidee angepasst werden. So ist die Bearbeitung des RewardPools <Akademie\_Item\_Pool> ein gutes Hilfsmittel um zum Beispiel passende Produktionsboosts einzustellen. Baupläne für bestimmte Gebäude sind da eher zu vernachlässigen, ebenso die diversen Seefahrer oder Heerführer. Das hängt aber natürlich von der Spielidee ab.

**<InventionProbabilityMin>/<InventionProbabilityMax>**

Ist die Akademie erstmal mit Lebensmitteln versorgt so wird innerhalb des „Erfindungsintervalls“ nach Standard in 50 % der Fälle etwas erfunden. Schön und gut, aber

wenn schon denn schon: den Maximalwert auf 80 setzen ist angesagt, 100 geht schnell auf die Nerven, denn irgendwann ist alles erfunden.

[<InventionCheckIntervallMin>/<InventionCheckIntervallMax>](#)

Dies ist der eben angegeben Intervall, in dem Erfindungen gemacht werden. Standard ist eine Entwicklung innerhalb 10-15 Minuten. Hat man den Maximalwert der Erfolges [<InventionProhability>](#) auf 80 gesetzt ist dieser Zeitrahmen völlig ausreichend. Bedenken sollte man, dass zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel die Sache auch auf die Nerven gehen kann, wenn dauern was erfunden wird was man schon lange hat.

[<Pilgrimage>](#)

Die Pilgerstätte ist durchaus ein sehr hilfreiches und preiswertes Objekt um sich mit Ruhmespunkten zu versorgen. Die Werte des Standards sind eigentlich ausreichend, insbesondere sollte man von den Zeitwerten die Finger lassen, weil die gute Frau sonst andauernd ein Wunder verkündet. Die mögliche Höhe des Ruhmes kann aber schon zu einem frühen Zeitpunkt heraufgesetzt werden. Alles in allem ist anzumerken, dass eine Änderungen der Versorgungsforderungen – also kein Brot sondern Fisch zum Beispiel – den Spieler frühzeitiger mit Ruhm bekleckert. Siehe hierzu [<Pilgrimage anpassen>](#)

[<PilgrimageHouourPerMinute>](#)

Dieser Punkt legt die Höhe des zu erwartenden Ruhmeffektes fest. Entsprechend der maximalen Dauer der Wallfahrt kann der Spieler im Standard auf der Stufe Patrizier maximal 400 Punkte sammeln. (Wallfahrtdauer 10 Minuten \* max. Punktezahl 40 per Minute )

Im Bereich der Bauern steht eine 5, was natürlich nichts bringt, da die Wallfahrtsstätte Brot verlangt was erst ab der Stufe Patrizier verfügbar ist. Mit der kleinen Anpassung oben geht das aber natürlich auch mit Bauern. Eine Pauschale über alle Zivilisationstufen hinweg auf 50 ist sehr hilfreich.

[<PriceBalancing>](#)

Eine Bearbeitung der Grundpreise, denn die sind hier vermerkt, ist ein relativ sinnloses Unterfangen. In fast allen Fällen eines Handels finden sich Bearbeitungsrechnungen. So kann im AI Profil eines Spielers angegeben werden, welchen Aufschlag dieser für bestimmte Waren bezahlt bzw. welchen Aufschlag der Spieler zu zahlen hat. Für die eine oder andere Spielidee mag die Bearbeitung hier Sinn machen.

[<Nachlese>](#)

Und damit wären eigentlich alle Dinge aufgezählt, die sich sinnvoller Weise bearbeiten lassen und die Spielmechanik noch überschaubar verändern.

© Citybuilders 2010-2019

## &lt;Tournamentbearbeitung&gt;

Die Frage der Kosten ist natürlich entscheidend, gerade zu Beginn einer Partie. Diese Kosten lassen sich hier nicht ändern, dazu sind ein paar Arbeiten notwendig.

- 1) Die Karte ist im ToolOne geladen.
- 2) Wählen Sie im Menü unter <Mode> den <AssetEditor> aus.
- 3) Rechtsklicken Sie im rechten Bereich auf den Namen Ihrer Inselwelt. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl <CreateGroup>, ändern Sie den neu angelegten Eintrag <AssetGroup> in <Tournament> um.
- 4) Öffnen Sie im rechten Bereich oben den Pfad <Objects><-NotPlaceable>
- 5) In der Mitte der jetzt angezeigten Einträge finden Sie die drei Turniertypen SmallTournament, MediumTournament, LargeTournament.
- 6) Rechtsklicken Sie auf den Eintrag <SmallTournament> und wählen dann im Kontextmenü <den Befehl <Copy>.
- 7) Rechtsklicken Sie auf die eben angelegte Gruppe <Tournament> und wählen sie den Befehl <CreateAssetChild>.
- 8) Wiederholen Sie die Schritte von 6-8 ebenso für die beiden anderen Turniertypen.
- 9) Falls noch nicht angezeigt öffnen Sie den Pfad <Ihre Inselwelt><Tournament>
- 10) Wählen Sie den Eintrag <SmallTournament>.
- 11) Ändern Sie den Eintrag <MoneyCost> in 200 oder was Sie möchten um.
- 12) Wählen Sie den Eintrag <MediumTournament>.
- 13) Ändern Sie den Eintrag <MoneyCost> in 600 oder was Sie möchten um.
- 14) Wählen Sie den Eintrag <LargeTournament>.
- 15) Ändern Sie den Eintrag <MoneyCost> in oder was Sie möchten 1000 um.

Weiterhin sind bei den Turnieren auch Warenlieferungen fällig. Diese sind so abgestimmt das ein mittleres Turnier nur ab der Zivilisationsstufe Patrizier (Waffen), ein großes Turnier nur ab Stufe Adelige (Proviant) ausgeführt werden kann. Entweder man belässt diese Einstellung so oder entfernt die Produktangaben komplett, erhöht dafür den Preis des Turniers.

Vorgehensweise:

- 1) Wählen Sie den <MediumTournament> aus
- 2) Wählen sie den Eintrag <ProductCost>.
- 3) Entfernen Sie die 15000 aus der Zeile Weapons ( eine 0 eingeben).
- 4) Wählen Sie den Eintrag <LargeTournament>.
- 5) Setzen Sie unter dem Eintrag <ProductCost> die Einträge für <Weapons> und <SupplyPackages> auf 0.

Natürlich kann man auch andere Waren einfügen, man sollte jedoch darauf achten wann diese dem Spieler zur Verfügung stehen oder Sie bei einem der Handelspartner verfügbar machen.



## &lt;TownAcquisition der CSP&gt;

In jedem Fall ist in der gesamten Ratssitzaktion auch das AI Profil ein wichtiger Faktor. Hier wird festgelegt wie der Computerspieler auf Ratssitzkäufe reagiert bzw. insgesamt selber vorgeht. So wird dort die Wahrscheinlichkeit, das der CSP Ratssitze des Spielers bzw. seine eigenen kauft festgelegt, ausserdem auch die Geldmenge die des CSP für diese Aktionen zur Verfügung hat.

Möchte man die KI dazu bewegen aktiver mit Ratssitzen „zu handeln“ muss man die entsprechenden Werte im AI Profil des CSP ändern. Vorgehensweise:

- 1) Die Karte ist im ToolOne geladen.
- 2) Wählen Sie im Menü unter <Mode> den <AIProfile Editor> aus.
- 3) Wählen Sie im linken Bereich unter Profiles>CSP das gewünschte Profil aus.
- 4) Wählen Sie aus dem mit rechtsklick geöffneten Kontextmenü den Befehl <Copy>.
- 5) Klicken Sie im linken Bereich des Fensters auf den Namen Ihrer Inselwelt und wählen aus dem Kontextmenü den Befehl <CreateAssetChild>
- 6) Markieren Sie das nun eingefügte Profil aus. Rechts werden die Daten des Profils angezeigt.

TownAcquisition	
TownAquisitionInterval	00:15:00
BudgetPerMinute	800
BudgetAfterTakeover	0
Prios	HighDefense
HighDefense	<input type="checkbox"/> 400
LowDefense	<input type="checkbox"/> 25
ColoTarget	<input type="checkbox"/> 40
HighAttack	<input type="checkbox"/> 80
LowAttack	<input type="checkbox"/> 40
DontBuy	<input type="checkbox"/> 10
PreferMainDefense	75
PreferMainAttack	60
MinBalanceForSharePurchase	50

- 7) Suchen Sie den Listenpunkt <TownAcquisition>. Folgende Daten sind angezeigt:
- 8) <TownAcquisitionInterval>: Wie oft wird von der KI geprüft, ob sie Ratssitze kaufen will. Je kürzer dieser Wert angelegt ist desto aggressiver agiert die KI.
- 9) <BudgetPerMinute>: Der KI wird automatisch dieser Wert pro Minute zugestanden um Aktien zu kaufen – unabhängig vom sonstigen Vermögen der KI!. Um den CSP zu mehr Aktivität beim Ratssitzkauf zu bewegen muss hier ein Wert von wenigstens 3000 stehen..
- 10) <BudgetAfterTakeover>: Hat die KI eine Stadt übernommen ist das Budget in der Standardeinstellung bei 0 und wird wieder aufgefüllt. Das sollte man so stehen lassen, sonst ist die KI zu schnell wieder handlungsfähig.
- 11) <Prios>: Diese Werte sollte man so lassen, lediglich unter <HIAttack> sollte eine 400 stehen, bei <DontBuy> eine 0. Das stellt ein aggressives Kaufverhalten sicher.
- 12) <PreferMainDefense>: Hier wird festgelegt wie die KI eigene Städte verteidigt. Eine Änderung über 75 hinaus macht es dem Spieler fast unmöglich eine CSP Stadt zu übernehmen – es sei denn er hat Unmengen Geld – einer Herabsetzung macht es zu einfach. Am besten so lassen.
- 13) <PreferMainAttack>: Ein hochsetzen auf 200 garantiert eine Attacke auf die Hauptinsel des Spielers – sehr unterhaltend.
- 14) <MinBalanceForSharePurchase> Sehr wichtig: damit die KI auch wirklich aktiv wird muss sie in der Standardeinstellung eine Wirtschaftsbilanz von 50 besitzen, als pro Zyklus wenigstens 50 Goldstücke verdienen. Für eine fortgesetzte Attacke der KI ist hier eine -(minus)3000 angebracht.

*Diese Einstellungen garantieren eine doch recht unterhaltende Rangelei um Ratssitze. In jedem Falle muss man eine Karte mit derartig veränderten Werten komplett durchspielen um alle Effekte zu testen!*

#### *<Spionage der CSP>*

*Die Einstellungen für die Spionageaktionen finden sich in den AI-Profilen. Das heißt: wenn Sie einen CSP diesbezüglich bearbeiten wollen müssen Sie den CSP kopieren und mit <CreateAssetChild> zu Ihrer Karte hinzufügen.*

*In dem Profil finden Sie unter <Espionage> die möglichen Einstellungen. Alle Angaben die mit einem <Prop...> beginnen sind Wahrscheinlichkeiten. Je höher der Wert desto eher wählt der CSP diese Attacke aus.*

*Die als harte Gegner klassifizierten CSP zum Beispiel vergiften gerne Ihre Bevölkerung, insbesondere Kardinal Lucius. Kurz: je kleiner der Wert desto kleiner die Wahrscheinlichkeit. Mit einer 0 findet dieser Angriff gar nicht statt. Aber: achten Sie darauf das die Werte zusammen 100 ergeben!*

#### *<SpyDetectValue>*

*Die Wahrscheinlichkeit das der CSP einen Spion entdeckt, den Sie plaziert haben. Die harten Gegner sind da recht erfolgreich. Je kleiner der Wert desto geringer die Wahrscheinlichkeit das Ihr Spion entdeckt wird.*

#### *<SpyMarketplaceDec>*

*Je mehr Marktplätze der CSP hat desto mehr sinkt die Entdeckungswahrscheinlichkeit. Kann man so lassen, bringt eher nichts.*

#### *<SpyDetectMinValue>*

*Da die Option <SpyDetectValue> auch gering gestzt werden kann wird dieser Mindestwert vorgelegt. Denn das der CSP gar keinen Spion entdeckt ist eher unwahrscheinlich.*

#### *<EspionageActionInterval>*

*In welchem Zeitraum wird ausgewürfelt ob der CSP Spione losgeschickt oder nicht, wobei: ist schon einer in Ihrer Stadt wird kein neuer geschickt.*

#### *<TreatyToHigh>*

*Ab welchem Vertragsstatus mit dem CSP schickt dieser keine Spione mehr los.*

#### *<Der falsche Prophet>*

*Sehr nachhaltig ist der falsche Prophet, wenn man seine Reichweite erhöht. Dazu muss man allerdings noch Einstellungen im FeatureEditor vornehmen.*

- 1) Die Karte ist in ToolOne geladen.
- 2) Wechseln Sie zum FeatureEditor über das Menü <Mode>
- 3) Öffnen Sie den Pfad <AddOn1><Espionage>
- 4) Rechtsklicken Sie auf den Eintrag <Prophet> und wählen im Kontextmenü den Befehl <Copy>
- 5) Rechtsklicken Sie auf den Namen der Inselwelt und wählen Sie <CreateAssetChild>
- 6) Im rechten Bereich unter <P Properties> wird das Item <Erzwungener Aufstand> angezeigt, der Eintrag <InfluenceAreaSize> definiert die Reichweite.

7) Geben Sie hier eine 50 ein.

Damit ist bei einer „Revolution“ ordentlich was los und stört den CSP erheblich.

<Pilgrimage anpassen>

Diese Änderungen kann man folgendermaßen vornehmen:

- 1) Die Karte ist in ToolOne geladen
- 2) Wählen Sie im Menü unter <Mode> den <AssetEditor> aus.
- 3) Öffnen Sie den Pfad <Objects><NativeBuildings><North>
- 4) Rechtsklicken Sie auf <Place\_Of\_Pilgrimage>, wählen Sie im Kontextmenü <Copy>, rechtsklicken Sie auf den Namen Ihrer Inselwelt und wählen Sie <CreateAssetChild>.
- 5) Im rechten Bereich unter <P Properties> von ToolOne sind nun die Daten des Wallfahrtortes zu sehen.
- 6) Unter <Factory><RawMaterial1> finden Sie hier »Bread« eingestellt, wählen Sie aus der Liste (erreichbar mit dem Schalter am Ende der Zeile) »Fish« aus.
- 7) Unter <Factory><RawMaterial2> steht noch nichts, wählen Sie aus der Liste »Cider« aus.

Damit wird er Wallfahrtsort nun mit Fisch und Most versorgt und beginnt umgehend mit der „Ruhmesproduktion“ auf der Stufe Bauern. Entsprechend kann übrigens auch die Akademie geändert werden – nur auf Datteln beispielsweise.

© SAET 1996 - 2008

© citybuilders 2008 – 2019

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