

## Sierra Modell Dateien

### **Die Objektinitialisierungsdateien der Sierra Städtebauserie**

Alle Spiele der Städtebaureihe von Sierra benutzen für die Festlegung bestimmter Spielwerte eine bzw. mehrere Textdateien, die sich im Hauptverzeichnis oder in den sogenannten Modellverzeichnissen des jeweiligen Spieles befinden. Diese Werte kann man bearbeiten, um sich die eine oder andere Sache zu erleichtern oder auch zu erschweren. In diesen Wertedateien wird beispielsweise festgelegt, was ein Bauwerk kostet, wie viel Angestellte dort arbeiten oder wohnen, wie stark eine Kaserne oder ein anderes Gebäude das Umfeld negativ beeinflusst oder ab wann ein Haus aufgewertet wird.

Diese Wertedateien heißen für:

#### **Caesar III**

c3\_model.txt

#### **Pharaoh/Cleopatra**

Pharaoh\_model\_veryeasy.txt bis Pharaoh\_model\_impossible.txt

#### **Zeus/Poseidon**

Zeus\_model\_veryeasy.txt bis Zeus\_model\_impossible.txt

#### **Der erste Kaiser**

EmperorBuildingModels.txt

Das erste Spiel <Caesar III> führte diese Technik der Wertebestimmung ein. Letztendlich sind alle folgenden Spiele der Firma Sierra/Impressions geklonte <Caesar III> Spiele, die um verschiedene Elemente und Modelldateien erweitert wurden. Die moderneren Varianten von Steuerdaten als XML Dateien kamen erst mit dem 3D Spiel <Caesar IV> zum tragen.

Neben den oben aufgeführten Dateien gibt es in den Modellverzeichnissen etliche weitere Textdateien, die aber in erster Linie in den späteren Spielen als Strukturdateien für große Bauwerke wie Pyramiden oder Monumente gedacht sind. Diese Dateien zu bearbeiten ist keine gute Idee, zumal auch jegliche Hinweise zur Wertebeschreibung fehlen.

In diesem Text befassen wir uns in erster Linie mit der Modelldatei von <Caesar III>. Für dieses Spiel und für <Der erste Kaiser> haben wir Editoren für die Bearbeitung der Modelldatei programmiert und auf unserer WebSite bereitgestellt.

*Damit Ihnen aber klar ist was Sie da machen sollten Sie den folgenden Text hier gelesen haben. Es empfiehlt sich zudem ein Blick in diese Dateien, in denen die Entwickler wenn auch nicht ganz komplette Erläuterungen zu den Werten gegeben haben. Weiterhin können wir nur dringend empfehlen das Spiel eingehend gespielt zu haben um bestimmte Abläufe zu kennen. Ohne diese Kenntnisse wird das mit der Modellbearbeitung eher schlecht funktionieren.*



### Funktion der Wertedateien

Die Werte- oder Modelldateien werden bei jedem Spielstart geladen. Im Spiel <Caesar III> und <Der erste Kaiser> wird diese Datei als Grundwertesammlung verwendet. Schwierigkeitsgrade ergeben sich durch prozentuale Anpassungen. Wir haben als Basis die Einstellung >Normal< angenommen. Bei Pharao/Cleopatra und in Zeus/Poseidon wird dagegen die entsprechend dem von Ihnen gewählten Schwierigkeitsgrad erforderliche Datei geladen. Änderungen während des Spiels – falls handwerklich je nach Windowsversion zu diesem Zeitpunkt überhaupt machbar – haben in den neueren Versionen keine Auswirkungen mehr. Sie müssen also vor Spielstart bearbeitet werden.

Der Aufbau der Dateien für alle Spiele ist im wesentlichen identisch. Im oberen Bereich der Dateien befinden sich die angesprochenen Erläuterungen der Entwickler. Dann folgen je nach Spiel Abschnitte mit Wertezeil für die im Spiel verwendeten Objekte (All Buildings) und darunter für die Häuser(All Houses).

**Bevor Sie Hand an die Modelldateien legen sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie anlegen!**

### Der Abschnitt ("ALL BUILDINGS")

In allen Spielen sehen sich die Wertezeil der Objekte, also aller im Spiel verwendeten Bauwerke wie gesagt sehr ähnlich.

Caesar III	100,WheatFarm,	{,40,-2,1,1,2,10,0,0,}
Pharao/Cleopatra	102,Wheat Farm,	{,40,-2,1,1,2,10,0,0,0,0,}
Zeus/Poseidon	131,Wheat Farm,	{,45,-3,1,1,3,10,10,5,0,0,}
Der erste Kaiser	193,Farmhouse,	{,50,-3,1,1,3,22,0,0,0,0,0,250,3,}

Wesentlich für den Spieler sind hier folgende Werte, die bei allen Spielen an der gleichen Stelle der Liste zu finden sind :

<b>Der erste Wert</b>	=	die Baukosten des Objektes
<b>Der zweite Wert</b>	=	der Attraktivität (auf die Umgebung)
<b>Der fünfte Wert</b>	=	die Wirkungsreichweite dieses Attraktivität
<b>Der sechste Wert</b>	=	die Anzahl der erforderlichen Arbeiter

Die anderen Werte beeinflussen je nach Spiel beispielsweise die Einsturzgefahr und Feuergefahr eines Objektes. Diese Werte zu ändern bringt nicht viel, da die ein Besuch der zuständigen Brandbekämpfer bzw. Ingenieure in jedem Fall erforderlich ist, da die Werte reine Multiplikatoren sind.

Beispiel: Caesar III > Feuergefahr: Präfekturen in <Caesar III> werden bekanntlich unter anderem zum Schutz vor Feuer gebaut. Wenn die Feuergefahr aller Gebäude auf Null steht brennt es zwar so oft nicht, aber es brennt mit Sicherheit. Der Basiswert ist unveränderbar festgeschrieben für alle Gebäude und wird in Intervallen erhöht. Ab einem ebenfalls festgeschriebenen Wert fängt es an zu brennen. Zurück auf den Basiswert kommt man nur durch den ‚Besuch‘ des Präfekten.



### Der erste Wert : Baukosten

Die Abstimmung der Baukosten auf die persönlichen Wünsche ist natürlich eine feine Sache, gerade in der Anfangsphase eines Spiels. Beachten Sie aber unbedingt, dass ein wesentlicher Teil der Spielfreunde verloren geht, wenn man hier übertreibt. Hat man beispielsweise die Baukosten komplett auf 0 gesetzt, braucht man keine Steuern mehr, mit Waren handeln ist auch unnötig.

In <Caesar III> und <Pharao/Cleopatra> hat sich zur Überbrückung von finanziellen Engpässen eine negative Grundeinstellung eines von z.B. -25 für viel genutzte Bauelemente wie Planieren und Straßenbau bewährt.

Wenn für jedes gelegte Straßenfeld 25 Einheiten gutgeschrieben werden kommt man auch gut voran. Leider funktioniert das nicht mehr in <Zeus/Poseidon> und auch nicht in <Der erste Kaiser>. Alles in allem kann man aber natürlich die Kostenseite hier stark beeinflussen.

**Der zweite Wert :Attraktivität**

Wer kennt das nicht : Die Entwicklung eines Wohnbereiches geht einfach nicht voran. <...ein nahe gelegenes Gebäude...> oder <...wenn die Gegend attraktiver wird...> sind bekannte Meldungen aus allen Spielen. Der zweite Wert (und seine 3 folgenden) sind für diese Sache zuständig. Wichtig bei diesen Werten: sie beziehen sich auf das Raster der Spielkarte (in etwa: ein einzelnes Gartenelement). Und: die Werte der Objekte addieren sich, d.h. drei positiv oder negativ belegte Gebäude nebeneinander addieren ihre Werte. Am sinnvollsten ist es, in den Bereichen eines Wohngebietes kleinen Elementen wie einem einzelnen Garten oder der Wohngebietmauer (<Der erste Kaiser) gute positive Werte zu verpassen. Und sehr negativ belegte Gebäude, die dem Wohngebiet zu nahe kommen, kann man einen neutralen Wert (0) zuzuweisen.

193,Farmhouse, {,50,-3,1,1,3,22,0,0,0,0,250,3,}

Hier haben wir beispielsweise einen negativen Attraktivitätswert (-3), der jeweils in einem Feld (1) Entfernung von seinem Rand einen Negativpunkt (1) verliert, wobei die Reichweite des Einflusses insgesamt 3 (3) Felder vom Rand des Gebäudes aus umfasst. Übrigens: Straßen haben KEINEN Effekt mit einer Attraktivitätseinstellung.

**Der fünfte Wert : Wirkungsreichweite : Arbeiteranzahl**

Die Reichweite des Attraktivitätswertes ist ein ebenfalls in die beschriebene Richtung gehender Wert. Die Herabsetzung der Reichweite ermöglicht den Bau von Forts mitten in der Stadt. Eher ist hier aber die negative Auswirkung der Gebäude gemeint, die direkt innerhalb der Stadt stehen – die Schule zum Beispiel.

**Der sechste Wert :**

Alle Objekte die Arbeitskräfte benötigen haben an dieser Stelle einen Wert größer Null. Je nach dem welches Spiel Sie spielen wird dieser Wert interessant in Hinsicht auf die Ertragshöhe der Betriebe und Farmen. Verdoppeln Sie in <Caesar III> die Mitarbeiteranzahl der Farmen wird auch doppelt so viel produziert. In <Pharao/Cleopatra> geschieht vergleichbares, nicht jedoch in <Zeus/Poseidon> oder <Der erste Kaiser>. 30 Mitarbeiter in der <Caesar III> Präfektur erzeugen auch keine weiteren Präfekten. Die Verringerung der Mitarbeiterzahl im Bereich von 15% vertragen aber alle Betriebe ohne in der Produktion nachzulassen. Hier gilt: ausprobieren.

*Jede Änderung der eben beschriebenen Werte sollte maßvoll sein !*



## Der Abschnitt ("ALL HOUSES")

Die Häuser ‚merken‘ das Vorhandensein einer erforderlichen Einrichtung für einen weiteren Aufstieg nur daran, das die Mitarbeiter der Einrichtung am Haus ‚vorbeikommen‘. Dies gilt nicht für den Wert der Wasserqualität.

Der Abschnitt ‚ALL HOUSES‘ enthält die Objektwerte für die Häuser, womit solche Werte wie mögliche Bewohneranzahl, erforderliche Güter oder Einrichtungen für die nächste Ausbaustufe gemeint sind. Eine Beispielzeile aus <Caesar III> wie sie im Prinzip so in allen Spielen vorhanden ist:

1: Kleine Hütte,{-99,-10,3,0,5,8,1,0,25,,4,4,1.25,}

Nachfolgend werden wir am Beispiel <Caesar III> eine solche Zeile erläutern. In allen anderen Spielen ist die Funktionsweise wie gesagt gleich bzw. etwas erweitert, wobei Sie im oberen Abschnitt der jeweiligen Wertedatei zumeist eine zumindest teilweise Erläuterung finden.

Wertnummer	Beschreibung
1	Beginn der Rückentwicklung
2	Begin der Weiterentwicklung
3	Notwendige Unterhaltungsdichte
4	Wasserqualität
5	Religionszugang
6	Ausbildungszugang
7	Marktzugang (Ja/Nein)
8	Barbierzugang (Ja/Nein)
9	Badehaus (Ja/Nein)
10	Medizinische Versorgung
11	Lebensmittellanzahl
12	Geschirr (Ja/Nein)
13	Öl (Ja/Nein)
14	Möbel (Ja/Nein)
15	Wein (Ja/Nein)
20	Bewohneranzahl
24	Steuern

### 1.) Beginn der Rückentwicklung:

Der Startwert des ersten Hauses (Kleines Zelt) ist -99. Dieser Wert ist nicht zu unterschreiten. Er bedeutet letztlich, dass ab diesem Wert die Rückentwicklung eines Hauses beginnt. Beim Haus Nummer 1 ist eine Rückentwicklung also nicht möglich, denn Haus 0 gibt es nicht. Wenn man diese Zahl zum Beispiel für die ersten 5 Haustypen auf -99 setzt, erfahren die Häuser selbst beim Absinken der Lebensqualität (Wertkombination aus Umweltbeeinflussung und den Folgewerten) keine Veränderung. Damit lässt sich eine solide Basis an Wohnraum in der Anfangsphase sichern.

### 2.) Beginn der Weiterentwicklung:

Dieser Wert bestimmt, ab wann ein Haus sich zum nächst besseren Typ entwickelt. Setzt man hier bei den ersten Häusern einen kleinen positiven Wert (z.B. 10), hat man im Handumdrehen eine ansehnliche Siedlung. Der wesentliche Punkt: in die aufgestiegenen Häuser passen mehr Bewohner !

### 3.) Unterhaltungszugang:

Die hier verwendeten Werte errechnen sich aus Einzelwerten der Gebäude **und** der Frequenz der Vorstellungen – also wie oft am betroffenen Haus Künstler, Gladiatoren etc. vorbeikommen:

Theater	5	Künstlerkolonie	5
Amphitheater	10	Gladiatorenschule	5
Kolosseum	15	Löwenbändiger	5
Hippodrom	20	Wagenlenkerschule	5

Um eine ‚Herrschaftliche Villa‘ zu erreichen bedarf es also Theater, Amphitheater, Kolosseum und die dazugehörigen Ausbildungsstätten für die Darsteller. Das bedeutet wie oben bereits angeführt: die

Künstler der Ausbildungsstätten müssen auf Ihrem Weg zum Spielort an den Häusern der Stadt vorbeikommen. Für die Luxus Villa auch noch recht oft um auf 80 Punkte zu kommen.

#### 4.) Wasserqualität:

Hier gibt es drei Zustände : 0, 1 oder 2. Der Wert 0 ist klar, 1 bedeutet Ziehbrunnen und 2 Brunnen. Wenn also an dieser Stelle eine 2 steht, braucht man Brunnen und die damit verbundenen Aquädukte und Reservoirs damit dieses Haus entstehen kann. Die Reichweite der Wirksamkeit – also wie weit die bewässerte Fläche reicht – kann man leider nicht einstellen.

#### 5.) Religionszugang:

Diese Zahl repräsentiert gewissermaßen die Anzahl der Götter, zu denen die betroffenen Häuser Zugang haben müssen – oder besser von den Priestern der Tempel besucht werden können. Eine 1 ist der grundsätzliche Zugang zur Religion, eine 2 der Zugang zu mehreren Göttern, 3 der Zugang zu allen Göttern und die 4 dann noch ein Orakel in der Nähe. Zu beachten ist das Große Tempel mehr Priester aussenden können als kleine Tempel.

#### 6.) Ausbildungszugang:

Schule, Bibliothek und Akademie – in dieser Reihenfolge, 1-2-3 also, wobei eine Akademie nicht die Bibliothek und Schule und eine Bibliothek nicht die Schule ersetzt.

#### 7.-8.-9.) Marktzugang, Barbierzugang, Badehauszugang

Diese drei Werte sind Ja/Nein Definitionen. Das ausschalten von Barbier und Badehaus spielt unseres Wissens nach für die Bewertung der Stadt keine Rolle, wohl aber für die Bewertung des Gesundheitszustandes der Stadt.

#### 10.) medizinische Versorgung

Eine 1 steht für einen Arzt, eine 2 für Arzt und Hospital. Anders als beim Barbier und dem Badehaus haben diese beiden einen Einfluss auf die Stadtbewertung.

#### 11.) Lebensmittelanzahl

Bei der Lebensmittelanzahl gilt die Anzahl(!), nicht die Art der Lebensmittel. Dies sind Weizen, Gemüse, Obst, Fleisch (Fisch). Für die Wohlfandsfaktor spielt diese Einstellung unseres Wissens nach keine Rolle: setzen Sie 2 Arten von Lebensmitteln für die <Luxus Villa> fest sind die Leute und der Wohlfandsfaktor zufrieden.

#### 12.-13.-14.-15.) Geschirr, Olivenöl, Wein, Möbel

Auch diese Werte sind reine Ja/Nein Definitionen. Wohlfandsfaktor: siehe Nummer 11. Und: nicht alles auf Nein setzen!

#### 20.) Bewohneranzahl

Zu Beginn einer Partie ist die Anzahl der Bewohner eines Hauses für den ambitionierten Städtebauer zu gering. Später, insbesondere beim Wechsel von Insulae zu Villa wird es dann wieder kritisch – eben noch 84 Einwohner im ‚Herrschaftlichen Insulae‘, plötzlich nur noch 40 in der ‚Kleinen Villa‘.

#### 24.) Steuern

Ein schwieriges Feld. Der hier gesetzte Wert ist der Maximal Wert eines Jahres, der in diesem Gebäude einzufordern ist. Wenn man denn genug Steuereintreiber hat und das Gebäude immer voll belegt ist.

Diese Beschreibung der Werte gilt wie gesagt für alle Spiele der Serie, wobei um weitere Punkte wie Malariagefahr und Kriminalität ergänzt wurde oder die Waren andere Namen haben : Bier statt Wein, Juwelen statt Möbel etc.



### Hinweise, Tipps und Warnungen

Alles in allem kann man also die Bedingungen für die eine oder andere Karte, die zu schwer geraten ist ein wenig "anpassen". Oder wer Lust hat eine besonders prächtige Stadt zu bauen steuert hier die eine oder andere Umfeldbewertung. Oder wer gerne Geld ausgibt .....

Was Sie nicht machen sollten:

**Fehler** : Die Mitarbeiteranzahl bei einzelnen Dienstleistern extrem erhöhen.

**Besser** : In der Stadt häufig vorkommende Dienstleister – Ingenieure, Präfekten, Barbieri etc. um maximal 50% heraufsetzen. Diese kleinen Gebäude lassen sich zudem besser verteilen als ein Kolosseum.

**Fehler** : Alle (Attraktivitäts)Umfeldwerte auf 0 setzen.

**Besser** : Falls die Karte eine Wohlstandwertung braucht führt diese Einstellung zu prachtvollen Städten, die in der Wertung nicht helfen.

**Besser** : Partiiell bei Problemen - die verdammte Luxusvilla will nicht erscheinen - kleine Umgebungsfaktoränderungen vornehmen. Attraktivität und Reichweite eben.

**Fehler** : Alle Hauswerte wie Marktzugang oder Lebensmittelbedarf auf 0 setzen in allen Gebäuden. Dies zerstört die Wohlstandwertung weil auch hier Faktoren mitspielen, die nicht in der Modelldatei beeinflusst werden können.

**Besser** : Um eine bessere Wohnqualität zu erhalten brauchen Sie vielleicht ein Produkt, z.B. Geschirr. Verschieben Sie die Erforderlichkeit ein wenig nach unten, also erst ab Typ <Villa> wird Geschirr gebraucht. So erreichen Sie früher die gewünschte Wohnqualität.

**Fehler** : Die Baukosten aller Gebäude komplett auf 0 setzen. Sie werden steinreich und das Spiel bringt nicht das geringste Vergnügen, da Sie auch ohne Handel und Steuern auskommen.

**Besser** : Die Kosten für Planieren und normale Straßen oder Mauern auf 0. Oder negativ, siehe oben. (negativ funktioniert leider nicht in allen Spielen).

**Fehler** : Den Marktzugang auf 0 setzen. Man muss zwar nun keinen Markt mehr bauen, aber irgendwie kommen die Leute jetzt nicht mehr an Lebensmittel, Geschirr, Öl und andere Waren – ohne Marktlieferanten keine Waren.

**Besser** : Markt stehen lassen, eventuell Einzelbedarfsgüter abändern.

### Nachwort

Wenn Sie mit den Dateien ein wenig experimentieren werden Sie sehr bald heraushaben was man machen kann und was nicht. Extreme sprengen die Ausgewogenheit und zerstören den Spielspaß . Außerdem kann eine übermäßige Veränderung zu ungeahnten Ergebnissen führen. Und eigentlich soll die ganze Sache ja nur gelegentlich ein wenig Unterstützung bieten.

Die in den Spielen ansonsten vorhandenen Textdateien dienen wie gesagt meist Einstellungen im Bereich des Monumentalbaus, der Steuerung von Helden oder ähnlichem. Insbesondere fallen hier ab dem Spiel Pharaon die <Figure> und <Tax> Modell Dateien ins Auge. Und was macht man damit? Hier kann man bezogen auf kriegerische Auseinandersetzungen die feindlichen Soldaten zu Weicheiern degradieren und die eigenen zu griechischen Helden. Wer also bei kriegerischen Spielen mal ein echtes Problem hat, kann sich hier betätigen. Ansonsten: lohnt nicht wirklich.

Citybuilders (C) 1998-2017

*Wir können für die Richtigkeit der gemachten Angaben oder die Funktionalität keine wie auch immer geartete Haftung übernehmen, ebenso nicht für aus der Verwendung dieses Textes entstehende Folgeschäden oder aus der Verwendung der angegebenen Dateien. Alle angegebenen Spiele oder der Namen und oder Warenzeichen unterliegen dem Copyright des jeweiligen Anbieters oder Herstellers und deren Geschäftspartnern. Die hier veröffentlichten Texte sind nicht explizit durch diese autorisiert. Die Verwendung dieses Textes in eigenen Publikationen jedweder Art nur mit Zustimmung des Herausgebers und unter Beachtung der für oben genannten Copyrightinhaber.*