



## Tra Rundlaufoptionen

Anderbar?

- Versorgung Truppen
- Speed  $\Rightarrow$  Produktion, Dauer Ausrüstung, Purer Förschung  
Dauer Laufzeit, Dauer Herstellung Truppen  
Händler & Truppen  $\rightarrow$  Tiefe Nachkommen
  - Kantongrösse  $x / y$
  - Inf Häufigkeit 0er, 15er
  - Oasenhäufigkeit
  - Versteck: keine Verstecke, Normale, gross Stufe 15 = 6200
  - Ausrüstung:
    - Normal (HD unbegrenzt, sonst Stufe 10)
    - Small (Höchste Stufe ist 6, alles ist minimiert)
  - Artefakte:
    - Von Anfang an
    - Pop up Zeit/Datum
  - Transporterkunft:
    - Standard (Truppen gehören zu einem Dorf)
    - Frei (Truppen können von überall überall hingerichtet werden)
  - Fallen:
    - T3,5 Alle Gegner überleben, 33% der Fallen repariert wenn gefangene befreit werden
    - T4 25% der Gegner sterben in Fallen bei Befreiung alle Fallen kaputt.

# TR 2012

Geb

ID	Name	Ansicht	Fehler behoben	Funktion	Implementiert?
1	Holzfäller		✓		✓
2	Lerungsturm		✓		✓
3	Eisenerz		✓		✓
4	Getreidefarm		✓		✓
5	Sägemühle		✓		✓
6	Lembranzeri		✓		✓
7	Eisengießerei		✓		✓
8	Getreidemühle		✓		✓
9	Bäckerei		✓		✓
10	Rohstofflager		✓		✓
11	Kornspeicher		✓		✓
12	Waffenschmiede		✓		✓ Kampfstein?
13	Kunstgewerbeschmiede		✓		✓ Kampfstein?
14	Tunneleinfahrt		✓		✓
15	Hauptgelände		✓		✓
16	Versammlungsplatz				
17	Montierstelle		✓		✓ (siehe Todo's)
18	Botschaft		✓		✓
19	Kaserne		✓		✓
20	Stall		✓		✓
21	Workshop		✓		✓
22	Akademie		✓		✓ Kampfstein?
23	Versteck		✓		✓
24	Pathanaz		✓		✓
25	Residenz		✓		✓
26	Palast		✓		✓
27	Schatzkammer				
28	Handelsschiffe		✓		✓
29	Große Kaserne		✓		✓
30	Großer Stall		✓		✓
31	Stadtmauer		✓		✓ Kampfstein?
32	Erdwall		✓		✓ Kampfstein?
33	Palisade		✓		✓ Kampfstein?
34	Steinmauer		✓		✓ Kampfstein?
35	Brauerei		✓		✓ Zustimmung
36	Fallensteller		✓		✓ Kampfstein?
37	Heldenhof		✓		✓ Kampfstein?
38	Großen Rohstofflager		✓		✓
39	Großer Kornspeicher		✓		✓
40	Weltkunst				

# Traviatus Datenbank

<u>tr_abby</u>	<u>id</u> alias: ID tag Altr Tag	<u>name</u>	<u>besch</u> Beschreibung	<u>range</u> Rangname: User/Obj/User Rangname:...										
<u>tr_diverses</u> Konfigurationen	<u>id</u> ID einer Kennung des Eintrages		<u>value</u> Wert	<u>* Zustimmung</u> Zustimmung in %. $n \cdot x_1 \cdot y_1 \cdot y_2$										
<u>tr_dorfer</u> Besiedelte Dörfer	<u>X</u> <u>Y</u> Position	<u>name</u> Dorfname	<u>user</u> Userid	<u>einwohner</u> Anzahl Ein.										
				<u>grosse</u> 1=HD 0=ND Eisen:Gehäck Logar										
				<u>geb1</u> Holz:Lehm: Geb1 Stufen										
				<u>geb2</u> Geb2 Stufen										
				<u>gebZt</u> GebZ-Stufen										
				<u>update</u> last-update										
<u>tr_gebaude</u> Gebäude Typen	<u>id</u> ID	<u>name</u> Name	<u>besch</u> Beschreibung	<u>typ</u> 1=Ress 2=Infra 3=Militär										
				<u>baukosten</u> Holz:Lehm: Eisen:Gehäck faktor										
				<u>arbeiter</u>										
				<u>stufen</u> Anzahl Stufen										
				<u>retvild</u> Bauzeit zum 2.ab Stufe										
				<u>bauzent</u> Start: Erhöhung: Faktor										
				<u>needs</u> -1: nicht bauen 0: bauen 1: 1:10 1 Macd 1b Stufe										
<u>tr_lander</u> Land-Typen	<u>X</u> <u>Y</u> Position	<u>oase</u> 0=nenn 1:ja 2:küste/meer	<u>typ</u> → Landtyp → auf Karte	<u>aussehen</u> → Oasentyp → auf Karte										
<u>tr_land-typen</u> Verteilung Felder	<u>typ</u> Landtyp			<u>gle</u> Typ1:Typ2:Typ3:...										
<u>tr-msg</u> Nachrichten und Berichte	<u>von</u> Absender → Bericht	<u>an</u> Empfänger	<u>typ</u> N: 0=normal 1=geendet B: 1=Händel 2=Unterstützung 3=Angriffe 4=Sandige	<u>neu</u> 0=geschen 1=nenn	<u>betreff</u> betreff	<u>text</u> Nr Text B: Anz Zeilen : Anz Zeichen Typ: Werte Info 1: kurz: Text Ross 2: Holz:Lehm:Eisen								
<u>tr_others</u> Produktionsaufträge	<u>X</u> <u>Y</u> Dorf Koordinate	<u>typ</u> 1 = Kaserne 2 = Stall 3 = Werkstatt		<u>id</u> Feststellung/ nächste Einheit	<u>zeit</u> Anz Einheiten	<u>anzahl</u> Anz Einheiten	<u>dauer</u> Dauer einer Einheit	<u>user</u> Von welcher über das Dorf ist informiert wird						
<u>tr_truppen</u> Stehende Truppen	<u>X</u> <u>Y</u> Position	<u>user</u> UserID	<u>truppen</u> Einheit 1. Einheit 2: ...											
<u>tr_truppen-mov</u> Truppenbewegungen	<u>user</u> UserID	<u>start_x</u> Start Position	<u>start_y</u>	<u>ziel_x</u> Ziel Position	<u>ziel_y</u>	<u>start_zeit</u> Start Ankunft	<u>ziel_zeit</u> Ende Ankunft	<u>aktion</u> Aktionslist! Einheit 1. Einheit 2: ...						
<u>tr_truppen-typen</u> Truppen Typen	<u>id</u> ID	<u>name</u> Name	<u>teilanzahl</u> Beschreibung	<u>besch</u> 1=Infra 2=Kava 3=Amt 4=O.pvp	<u>volk</u> Volk 1 1=L 2=G 3=A 4=O	<u>typ</u> 1=Infra 2=Kava 3=Amt 4=O.pvp	<u>baukz</u> HL:EG Zeit	<u>versorgung</u> 6:verbrauch F/h	<u>speed</u> Anz R A:V:V	<u>tragen</u> A:V:V	<u>werte</u> Anz R A:V:V	<u>needs</u> Anz R A:V:V	<u>restkost</u> Anz R A:V:V	<u>forsch</u> Anz R A:V:V
<u>tr_user</u> User Daten	<u>id</u> ID	<u>name</u>	<u>pw</u>	<u>email</u>	<u>einwohner</u> total	<u>* volk</u> 1=Römer 2=Germanen 3=Gotthen	<u>besch</u>	<u>research</u> Einheiten erforscht	<u>weapons</u> Waffen erforscht	<u>arms</u> Rüstungen erforscht	<u>ally</u> Allianz ID	<u>konflikt</u> Konflikt 1	<u>* kpos</u> Kettenpunkt	

# Traviatus Datenbanken 2

tr-handler

Händler unterwegs

tr-angebote

offene Angebote

<u>ursprung</u>	<u>von</u>	<u>nach</u>	<u>start</u>	<u>ziel</u>	<u>handler</u>	<u>ress</u>	<u>user</u>
X:Y	X:Y	X:Y	Zent	Ankunft	Anzahl H.	H:L:E:G	Username

<u>user</u>	<u>ursprung</u>	<u>angebot</u>	<u>nachfrage</u>	<u>handler</u>	<u>maxzeit</u>	<u>ally</u>
Username	X:Y	Typ: Menge	Typ: Menge	Anz H.	in h	für ally

x1

tr-user

update  
last-update



change\_village()

→ wechselt Dorf auf Klick

connect()

→ verbindet zur Datenbank

dorfer (\$userid \$dorfx \$dorfy)

→ Liste der Dörfer

Lager (\$dorf-data, \$land-produktion, \$lager, \$lager-grosse)

→ Lager anzeigen



Lager-grosse (\$dorf-data)

↳ Returns: \$lager-grosse [0-1], \$lager-grosse ['allgemein'] = {12, 17, 23}

links()

→ Links anzeigen

load\_gebende (\$dorf-data, \$land-typ-data, \$spieler-volt)

↳ Returns: \$gebende [\$id]['name'], [\$id]['besch'], [\$id]['stufen'], [\$id]['kosten-holz'][\$stufe]  
[\$id]['arbeiter'], [\$id]['bauzeit'][\$stufe], [\$id]['ok'],  
[\$id]['anzahl'], [\$id]['highest']

load\_lager (\$dorf-data)

↳ Returns: \$lager [0-4] \$lager [4] ≈ Einwohner

load\_produktion (\$dorf-data, \$land-data)

↳ Returns: \$land-produktion [0-3], \$land-produktion ['allgemein'] = {2, 5, 9, 15, ...}

load\_troops (\$dorf-data, \$spieler-data)

\*! ↳ Returns: \$troops [\$id]['name'], [\$id]['besch'], [\$id]['kosten-holz']

[\$id]['tragen'][\$id]['typ'], [\$id]['versorgung'], [\$id]['speed'][\$id]['off']  
[\$id]['start-bauzeit'][\$id]['bauzeit'], [\$id]['off'], [\$id]['ok1'], [\$id]['forsch-holz'], [\$id]['forsch-zentrum'],  
lehr-eigen, getrennt

top-links (\$username) →

update\_village (\$dorfx, \$dorfy) → prüft Aufträge und füllt Lager nach.

wahrscheinlichkeit (\$chance)

↳ Returns: 0, 1 → mit \$chance % wird eine 1 geliefert

zeit\_dauer (\$sekunden)

↳ Returns: 'hh:mm:ss'

Veraltet von TROG

load\_troops-in\_village (\$userid, \$dorfx, \$dorfy, \$troops = NULL)

↳ Returns: \$troops-village ['all'][\$id], ['own'][\$id], ['\$ver'][\$id]  
bei Angabe von \$troops: ['versorgung']

\*! ↳ Returns: [\$id]['wr1'][0-3], [\$id]['wr1']['zeit']

1=waffen  
2=küchen

Typen others

1 = Kaserne

5 = Akademie

9 = Geb obdrossen

2 = Stall

6 = Waffenschmied

10 = Geb bauen

3 = Werkstatt

7 = Rüstungsschmied

11 = Fallan bauen

4 = Residenz / Palast

8 = Rathaus

Treppen Aktionen

1 = Neues Dorf gebauen

2 = Unterstützung

3 = Angriff (Raubzug)

4 = Angriff (Normal)

# Legende Text-Scriping

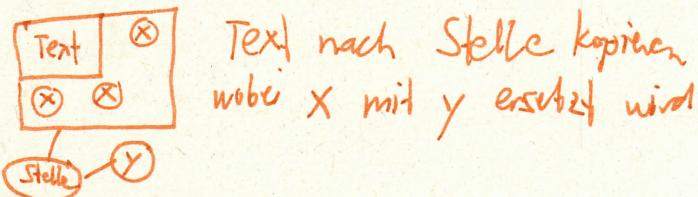
|||| Löschen

/// Kommentar

( Kopieren

( Ausschneiden, Einfügen

OO Tauschen



( Ausschneiden, Überschreiben

( Kopieren, Überschreiben

Text nach Stelle kopieren  
wobei X mit Y ersetzt wird.

Text nach Stelle kopieren  
wobei X mit Y ersetzt wird  
und umgedreht

oder

// Angreifer: \$army1[\$id] ≤ anzahl

// Verteidiger: \$army2[\$id] ≤ anzahl

// \$typ = 1 ≤ Normal, 2 ≤ Rauhzug

// \$f = 0.5 ≤ Faktor

for (\$id &lt; 1; \$id &lt;= 30; \$id++) // Blöcke bilden

{ If (\$army1[\$id] &gt; 0)

{ If (\$troops[\$id]['typ'] &lt; 3) (a)

\$block1a[\$troops[\$id]['typ']][\$id] = \$army1[\$id] \* \$troops[\$id]

['off'];

\$block1d[1][\$id] = \$army1[\$id] \* \$troops[\$id]['def1'];

\$block1d[2][\$id] = \$army1[\$id] \* \$troops[\$id]['def2'];

}

If (\$army2[\$id] &gt; 0)

{

\$block2a[\$troops[\$id]['typ']][\$id] = \$army2[\$id] \* \$troops[\$id]

['off'];

\$block2d[1][\$id] = \$army2[\$id] \* \$troops[\$id]['def1'];

\$block2d[2][\$id] = \$army2[\$id] \* \$troops[\$id]['def2'];

{ for (\$j = 1; \$j &lt;= 3; \$j++) // Summen ausrechnen

\$block1a[\$j]['tot'] = sum(\$block1a[\$j]);

\$block1d[\$j]['tot'] = sum(\$block1d[\$j]);

\$block2a[\$j]['tot'] = sum(\$block2a[\$j]);

\$block2d[\$j]['tot'] = sum(\$block2d[\$j]);

{}

23    while (\$block1d[1]['tot'] > 0 AND \$block2d[1]['tot'] > 0)

24    {

25       // Kavallerie Angriff

26       \$angriff = \$block1a[2]['tot'];

27       for (\$id=1; \$id<=30; \$id++)

28       {

29           \$block2d\_neu[2][\$id] = \$block2d[2][\$id] \* (1 - 1 : \$block2d[2]

30           ['tot'] \* \$angriff \* \$f);

31           \$block2d\_neu[1][\$id] = \$block2d[1][\$id] \* \$block2d\_neu[2][\$id]

32           : \$block2d[2][\$id];

33           for (\$j=1; \$j <= 3; \$j++)

34              \$block2a[\$j][\$id] = \$block2a[\$j][\$id] \* \$block2d\_neu[2]

35              ['\$id'] : \$block2d[2][\$id];

36       }

37       \$block2d = \$block2d\_neu;

38       // Infanterie Angriff

39       \$angriff = \$block1a[1]['tot'];

40       for (\$id=1; \$id<=30; \$id++)

41       {

42           \$block2d\_neu[1][\$id] = \$block2d[1][\$id] \* (1 - 1 : \$block2d[1]

43           ['tot'] \* \$angriff \* \$f);

44           \$block2d\_neu[2][\$id] = \$block2d[2][\$id] \* \$block2d\_neu[1][\$id]

45           : \$block2d[1][\$id];

46           for (\$j=1; \$j <= 3; \$j++)

47              \$block2a[\$j][\$id] = \$block2a[\$j][\$id] \* \$block2d\_neu[1]

48              ['\$id'] : \$block2d[2][\$id];

49       }

50       // Kavallerie und Infanterie Abrechnung

51       \$block2a[1]['tot'] = sum(\$block2a[1]);

52       \$block2a[2]['tot'] = sum(\$block2a[2]);

53       if (\$typ==2) break;

54    }

// Übrige Truppen ausrechnen

for (\$id = 1; \$id <= 30; \$id++)

{

if (\$army1[\$id] > 0)

{

\$army1[\$id] = round(((\$block1d[1][\$id] : \$troops[\$id]['deff1']) +  
\$block1d[2][\$id] : \$troops[\$id]['deff2'])) : 2);

}

if (\$army2[\$id] > 0)

{

\$army2[\$id] = round(((\$block2d[1][\$id] : \$troops[\$id]['deff1']) +  
\$block2d[2][\$id] : \$troops[\$id]['deff2'])) : 2);

}

}