



Kurzleitfaden zur Szenarioerstellung 2.0

Was ist das hier?

Wir erstellen ein einfaches Szenario mittels des Szenarioeditors des Spiels. Die Funktionen sind in allen Versionen gleich. Es werden grundlegende Trigger erläutert und angelegt sowie die erforderlichen Spieleinstellungen erklärt – nicht jedes Menü und nicht jede Option, sondern das, was für ein brauchbares Erstlingswerk erforderlich ist. Einige wenige Elemente die erst mit der AddOns dazukamen sind nicht enthalten.

Das alles erfolgt in Form von Anweisungen, ähnlich einem Kochbuch. Die Vorgehensweise ist sehr ausführlich beschrieben und berücksichtigt die kleinen und großen Fehler des Spiels und der Schnittstelle. Unser Beispiel basiert auf 4 Spielern insgesamt - ein menschlicher Spieler, 3 KI Gegner. Wenn Sie dem Muster geradlinig folgen wird es klappen.

Die Aufmachung des Leitfadens verzichtet auf die umfangreiche Verwendung von Screenshots sondern baut auf die deutliche Zielansprache: Wählen Sie dies, klicken Sie das. Diese Zielansprache wird bei immer wiederkehrenden Anweisungen an Details verlieren – wenn Sie 10 Effekte angelegt haben, müssen wir nicht den ganzen Weg dahin wieder und wieder erklären.

Die gelegentlich überzogen empfundene Speicherung, die wir hier in Texte empfehlen entspringt den rund 15 Jahren Erfahrung mit Spieleditoren. Lieber einmal zuviel als einmal zu wenig.

Für wen machen wir das hier?

*Wie schon öfter ausgeführt: Wir machen das hier für die **Anfänger** im Designergeschäft. Sie sollten firm sein in Windows und dessen Terminologie, also wissen was Dialogboxen, Listenfelder und Optionsschalter sind, womöglich kennen sie sich ein wenig in Basic oder ähnlichem aus.*

Wir verzichten auf die kunstvolle Beschreibung des eigentlichen Karteneditors, also des Teils, der die eigentliche Spielfläche bearbeitet. Die Erstellung einer vollständigen, selbstdefinierten Karte auf der jeder Baum persönlich gesetzt wurde ist bei der hohen Komplexität reiner Nonsens. Die angebotenen Auswahlmöglichkeiten für die Erstellung einer autogenerierten Karte sind groß genug, wer möchte kann dann noch unseren RMS Generator 5 zur Vorbereitung nutzen.. Und auf einer solchen Karte dann etwas anzupassen ist wesentlich effizienter als wirklich jeden Grashalm selbst zu biegen.

Wir halten es eher für wichtig, dass der (noch) ambitionierter Anfänger erst einmal ein Erfolgserlebnis hat und sieht, dass die Sache funktioniert. Wenn das erste Produkt der Anstrengungen dann auch noch gut aussieht – umso besser.

Mods? (Modifikationen des Originalprogrammes)

Wir bearbeiten das Thema so, als wenn dem hier angesprochenen Anfänger außer den vom Hersteller gelieferten Programmteilen nichts weiter zur Verfügung steht. Die im Netz kursierenden Mods und von anderen Spielern entwickelten Hilfsprogramme haben unserer Ansicht nach einen erheblichen Nachteil: der durchschnittliche Anwender kann sie nicht mit einem Mausklick installieren. Und wenn dann erst mal etwas nicht mehr funktioniert wird es richtig schwierig.

Auch gehen wir von der Situation aus, das Sie Szenarioeditor praktisch zum ersten Mal starten. Haben Sie schon selbst die eben angesprochenen Mods oder ähnliches eingebaut ist die eine oder andere Feststellung hier im Text überholt – das Programm ist eben nicht mehr "jungfräulich". Funktionieren tut es natürlich trotzdem.

Schritt 1 – Die Karte und der Kartengenerator

Wie gesagt: Eine Karte komplett selber zu entwerfen erfordert unter anderem viel zuviel Zeit, gemessen am Ergebnis. Man kann eben auch die Karte "entwerfen" lassen. Für unsere Zwecke ist das genau das Richtige. Also:

AoE3 starten

Über den Schalter <Hilfe und Tools> den <Szenario Editor> öffnen.

In der Startansicht ist alles flach und grün. Spielen Sie jetzt mal mit den Menüs herum, sehen Sie durch was es alles gibt. Klicken Sie hier, fummeln Sie da, machen Sie was Sie wollen. Verschaffen Sie sich einen Überblick, auch wenn Sie nur wenig verstehen.

Wenn Sie damit durch sind: Drücken Sie die Tasten <ALT>+F4 und beenden das ganze Spiel. Nur zu Sicherheit. Nun geht es richtig los:

Starten Sie den Editor.

Wählen Sie in der Menüleiste das Menü <Datei>, dort dann <Datei neu>

Im erscheinenden Dialogfenster <Neues Szenario> stellen Sie folgendes ein:

Type : carolina (oder jeden anderen Typ, außer <Leer>)

Startwert : -1

Anzahl Spieler : 4

Anzahl Teams : 4

Wählen Sie den Schalter <Erzeugen>

Die Karte wird erstellt.

Wählen Sie aus dem Menü <Datei>/<Speichern unter>

Sichern Sie die Karte unter dem Namen "Mein Szenario"(!)

Die Größe der Karte wird in den meisten Karten nach der gewählten Spieleranzahl und nicht nach den auf diesem Dialogfeld befindlichen Optionen Normal/Groß berechnet. Der entsprechende Befehl wird im Generatorskript meist nicht berücksichtigt.

Bei Verwendung eines Automatikkarte mit Landschaftsvorgaben – also z.B. Carolina –misst die kleinste Karte 288x288 Meter, die größte 580x580 Meter, wobei wie gesagt die Auswahl der Option <Größe> keine Auswirkungen hat.

Dies ist nur bei der Verwendung der Option <Leer> der Fall. Als normale Karte ist das Maß 200x200 vorgegeben, als größte Ausgabe haben wir 400x400 Meter herstellen können, unabhängig von der Anzahl der Spieler.

Auf der eben erstellten Karte befinden sich nun also 4 Dorfzentren, alle incl. eines "Entdeckers", ggf. noch eines Begleiters. Es sind ein Handelsweg, Indianerstämme, diverse Schätze, Silber/Goldadern und Wild vorhanden. Eine normale Karte also.



=



Die MiniMap Abbildung hier ist ein Beispiel. Ihre Karte sieht aber mindestens ähnlich aus, da der Kartengenerator ein ziemlich einheitliches Script verwendet. Gleich als Hinweis : die 3 roten Dorfzentrumssymbole sind hier in unserem Bild nur deshalb rot, weil in den Spieloptionen die Freund/Feind Kennung aktiviert ist. Alles was rot ist, ist ein böser Feind.

Die Karten die hier erzeugt werden sind scheinbar ziemlich klein. Die Entwickler haben hier aber das Mittelmaß zwischen sicher reizvollen Karten und schnell zu spielenden Szenarien gewählt.

Schritt 2 – Die „künstliche“ Intelligenz

Da wir hier ein Einzelspielerszenario erstellen, müssen die Computergegner eine so genannte KI (künstliche Intelligenz) zugewiesen bekommen um selbstständig agieren zu können. Wie gesagt: Halten Sie sich bitte an die hier oft auftretenden Hinweise zur Speicherung. Das ist gelegentlich nervenschonend. Also:

Die gespeicherte Karte wieder laden (!!)

Wählen Sie den Menüpunkt <Szenario>/<Szenariodaten>.

Stellen Sie im Listenfeld <Spieler> den Wert "4" ein

Wählen Sie <OK>

Öffne Sie den Menüpunkt <Szenario>/<Spielerdaten>.

In der Rubrik <Control> alle Spieler bis auf Spieler 1 auf Computer einstellen.

Wählen Sie dann für Spieler 2 den Schalter <KI>.

Ein Dateidialog wird angezeigt.

Hier markieren Sie die Datei "aiLoaderStandard" (steht ganz rechts, Rollbalken benutzen).

Auf <Öffnen> klicken. (!)

Diese Aktion jeweils wiederholen für Spieler 3 und 4, nicht für Spieler 1(!)

Wählen Sie für den Spieler 1 eine andere Kultur als <Spanien>.

Die Karte speichern.

Die Grundeinstellung "Spanien" generiert keine Heimatstadt. Das einstellen einer anderen Kultur dient nur zu diesem Zweck und kann später wieder zurückgesetzt werden.

Haben Sie die falsche Datei ausgewählt löschen Sie die Datenzeile mittels des Schalters <Löschen> und stellen dann erst die richtige Datei ein. Doppelklicken auf den Dateinamen funktioniert übrigens nur scheinbar!

Die gespeicherte Karte wieder laden (!!)

Öffne Sie den Menüpunkt <Objekte><Objekt platzieren>

Wählen Sie im Dialogfeld <Objekte platzieren>> "Spieler 4" aus (!!!!!!)

Wählen Sie im Dialogfeld <Objekte> den Eintrag <KI Start>

Das Listenfeld ist dreispaltig alphabetischen geordnet. Gehen Sie mit dem Mauszeiger auf dieses Feld und drücken Sie die Taste >K<. Geht schneller als der Rollbalken.

Platzieren Sie das am Mauszeiger hängende "Tortenstein" KI-Start mit einem Klick auf die rechte Maustaste irgendwo auf der Karte.

Es ist nicht notwendig diese Teile direkt in oder an die Dorfzentren oder Planwagen zu pappen. Aber zur Beachtung: Nicht mehr "Tortenstein" aufstellen als Spieler vorhanden sind!

Wiederholen Sie den Vorgang für die KI-Spieler 2 und 3 und als LETZTES (!) für Spieler 1.

Das Aufstellen einer KI für den Spieler 1 ist nur notwendig, da diese KI bestimmte Grundreaktionen steuert ohne das der Spieler selbst eingreift – Holz fällen im weiten Umkreis zum Beispiel.

Drücken Sie die <ESC>Taste, um das Dialogfeld zu schließen.

*Den Bildausschnitt auf das Dorfzentrum des Spielers 1 setzen
Die Karte speichern.*

Sollten Sie doch mehr "Tortenstücke" verteilt haben als notwendig:

*Drücken Sie die <ESC>Taste
Klicken Sie auf das zuviel gesetzte Teil
Drücken Sie die <Entfernen> Taste auf Ihrer Tastatur*

Dieses Verfahren ist besser manuell zu kontrollieren als das verwenden des Pinsels unter der Löschkfunktion.



Schritt 3 – Die Ergebniskontrolle

Trigger sind nichts weiter als Anweisungen, die Sie formulieren und die während des Spiels durch ebenfalls von Ihnen formulierte Bedingungen ausgelöst werden und dann – auch von Ihnen formulierte – Effekte ausführen. Die Szenarien der Kampagne beispielsweise arbeiten fast ausschließlich damit.

Damit die Karte ohne viel Aufwand von Ihnen eingesehen und somit kontrolliert werden kann, ist ein solcher Trigger erforderlich, der kurz nach dem Start die ganze Karte aufdeckt und auch die Aktivitäten der KI-Spieler. Deshalb positionieren wir per Trigger ein "Totalaufdecker" Element in die Kartenmitte, dessen Sichtweite auf 1000 (Meter) eingestellt wird. Damit können Sie alles beobachten.

Die gespeicherte Karte wieder laden (!!)

Wählen Sie den Menüpunkt <Trigger>/<Trigger>

Zwei Dialogfelder erscheinen: <Trigger-Editor>(unten links) und <Trigger>

Wählen Sie unten links im Dialogfeld <Trigger-Editor> den Schalter <Einfügen>

Ein leerer Standardtrigger wird angelegt, der Name weiß unterlegt.

Wählen Sie dann im selben Dialogfeld die Option <Effekte>

Das größere Dialogfeld zeigt jetzt die Bezeichnung <Effekte> und ein Standardeffekt ist angelegt (SetIdleProcesing).

*Wählen Sie im alphabetische sortierten Listenfeld den "Type" >Revealer :Create <
Es erscheinen weitere Einstellungsoptionen.*

Wählen Sie als Spieler den Spieler 1

Geben Sie als <Revealer Name> ein: "Main"

Klicken Sie auf den Schalter <Set Area>

Klicken Sie in der MiniMap in etwa auf die Mitte der Karte und dann auf der Hauptkarte auch in etwa auf die Mitte des Bildschirmes. Es wird kurz ein Banner angezeigt.



Hier wird später der "Aufdecker" "gezündet".

Geben Sie als Wert in das Feld <Revealer LOS> ein: 1000.0

Die Einstellung <Blackmap Only > bleibt auf OFF.

Geben Sie in das Feld links neben dem Schalter <Einfügen> ein "Karte aufdecken" und drücken Sie die Entertaste. Damit ist dieser Effekt benannt.

Wählen Sie im Dialogfeld <Trigger-Editor> die Option <Trigger>

Das große Dialogfeld wechselt wieder zur Anzeige <Trigger>. Dort steht im linken Feld unter Bedingung <Always>, im rechten Feld <Karte aufdecken>.

Aktivieren Sie im großen Dialogfeld die Option <Aktiv>, wenn dies nicht schon eingestellt ist.

Geben Sie in das Feld <Name> ein: "Karte aufdecken" und drücken Sie die Entertaste.

In der Triggerliste im Dialogfeld <Trigger-Editor> wird dieser Name jetzt angezeigt.

Die Karte speichern.

Diese Einstellung wird kurz nach dem Start der Karte – ca. 5-8 Sekunden- die Karte komplett aufdecken. Später nach der Testphase wird der Trigger einfach gelöscht. LOS bedeutet übrigens "Level of sight", zu deutsch "Sichtweite".



Schritt 4 – Der Sieg

Damit das Spiel beendet werden kann, braucht man nun noch einen Trigger, dessen Effekt das Spiel beendet – wenn die Bedingung erfüllt ist. Wir wählen hier schlicht das einfachste: Einen Gegner besiegen, wobei die Zerstörung des Dorfzentrums reichen sollte. Natürlich ist die Ausdehnung auf einen anderen KI-Spieler der Karte oder gleich alle möglich, allerdings beendet das Spiel soweit wir wissen eine Partie von selbst, wenn alle Dorfzentren außer dem eigenen zerstört wurden.

Die gespeicherte Karte wieder laden (!!)

Wählen Sie den Menüpunkt <Trigger>/<Trigger>

Wählen Sie im Dialogfeld <Trigger-Editor> den Schalter <Einfügen>

Ein weiterer Trigger wird angelegt (weiße Schrift)

Wählen Sie im kleinen Dialogfeld <Trigger-Editor> die Option <Effekte>

Wählen Sie im großen Dialogfeld <Effekte> den "Type": <Set Player won>

Wähle Sie im darunter angezeigten Feld den Spieler 1 aus.

Benennen Sie diese Effekt "Spieler 1 Sieg"

Wählen Sie im Dialogfeld <Trigger-Editor> die Option <Beding.>

Wählen Sie im Dialogfeld <Beding.> den <Type>: "Is Dead"

Wählen Sie auf der Karte das Dorfzentrum von Spieler 2 aus. (das rote Dorfzentrum)

Klicken Sie im Dialogfeld <Bedingung> auf den Schalter <Source Units>

Benennen Sie diese Bedingung: "Spieler 2 zerstört"

Wählen Sie im Dialogfeld <Trigger-Editor> die Option <Trigger>

Geben Sie in das Feld <Name> ein "Sieg" und benennen Sie damit diesen Trigger.

In der Triggerliste im linken Dialogfeld wird dieser Name jetzt angezeigt.



Schritt 5 – Die Niederlage

Das war jetzt die klassische Sieglösung. Geübte Spieler werden bei diesem Beispielszenario kaum ins Schwitzen kommen, jedoch ist auch die Implementierung einer ja immerhin möglichen Niederlage guter Stil. Also: jetzt kommt die Niederlage.

Legen sie einen weiteren Trigger an.

Wählen Sie die Option <Effekte>

Wählen Sie den Effektyp <Set Player defeated>

Wähle Sie im darunter angezeigten Feld den Spieler 1 aus.

Benennen Sie den Effekt: "Spieler 1 Niederlage" (Entertaste nicht vergessen)

Wählen Sie im Dialogfeld <Trigger-Editor> die Option <Beding.>

Das große Dialogfeld zeigt die Bedingungseinstellungen des Triggers an, die Standardbedingung <Always> ist angelegt.

Wählen Sie im Dialogfeld <Bedingung> den "Type": "Is Dead"

Wählen Sie auf der Karte Ihr eigenes Dorfzentrum aus.

Klicken Sie im Dialogfeld <Bedingung> auf den Schalter <Source Units>

Benennen Sie die Bedingung: "Spieler 1 zerstört".

Wählen Sie im Dialogfeld <Trigger-Editor> die Option <Trigger>

Benennen Sie diesen Trigger "Niederlage"

Die Karte speichern.

Auch dies ist eine einfach formulierte Niederlagebedingung. Hier kann später weit differenzierter gearbeitet werden wie zum Beispiel die Niederlage bei weniger als 10 Soldaten oder unterschreiten einer Mindestressourcenmenge.

Schritt 6 – Zielbeschreibung

Logischerweise benötigt der Spieler, der die Karte spielen möchte, einen Hinweis darauf was er denn nun eigentlich machen soll. Die Siegbedingung wurde ja bereits festgelegt. Was nun kommt ist lediglich eine in Textform abgefasste Zielbeschreibung.

Neben der Erstellung dieses Textes ist die Einstellung zweier Trigger erforderlich. Der eine soll sofort am Anfang des Spiels den Schalter <Ziele> in der oberen rechten Bildschirmhälfte gleich neben dem Menüschalter anzeigen, der zweite dieses Element wieder ausblenden. eine permanente Anzeige ist für dieses Beispiel sicher überzogen.

Als erstes der Einfachheit halber ein Screenshot des Zielbildschirmes wie wir ihn machen würden.

Die gespeicherte Karte wieder laden (!!)

Wählen Sie das Menü <Szenario><Ziele>

Wählen Sie den Schalter <Einfügen> in diesem Dialogfeld, um ein Ziel anzulegen.

Geben Sie die Texte ein und setzen Sie die Optionen.

Hinweise: der in die Zeile <Kurznamen Ziel:> eingetragene Text erscheint nach Bestätigung mit der Entertaste als Zielangabe in der Zielliste links und in den verschiedenen Triggerelementen. Überzeugen Sie sich, dass in der Liste <Ziele> "Küstenkontrolle" angezeigt wird, hier also "(Pri)Küstenkontrolle".

Beenden Sie die Dialogbox <Ziele>.

Speichern Sie die Karte.

Als nächstes kommt jetzt der oben angesprochene Trigger um den Schalter <Ziele> anzuzeigen. Hierbei wird die notwendige, frühe Anzeige der Zielbeschreibung gleich zu Anfang des Spiels festgelegt.

Die gespeicherte Karte wieder laden (!!)

Legen Sie einen Trigger an

Wählen Sie die Option <Effekte>

Wählen Sie den Effekttyp: <Objective: Show> aus

Legen Sie als "Objective" das eben angelegte Ziel fest, (hier: Küstenkontrolle) und benennen Sie den Effekt "Zielanzeige an"

Legen Sie als Bedingung den Typ "Always" an

Wählen die Option <Trigger>, benennen Sie den Trigger "Zielangabe an" und aktivieren Sie im Dialogfeld <Trigger> die Option <Sofort ausführen>



Nun noch den "Ausschalter" für die Zielanzeige.

Legen Sie einen weiteren Trigger an

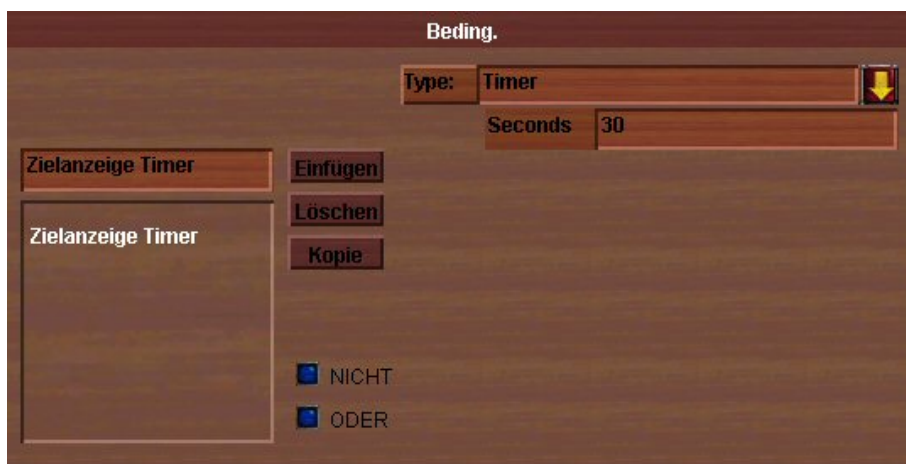
Wählen Sie den Effektyp: <Objective: Hide> aus

Legen Sie auch hier das Ziel "Küstenkontrolle" fest und benennen Sie den Effekt "Zielanzeige aus"

Legen Sie als <Bedingung> den Typ <Timer> mit 30 Sekunden Dauer an und benennen Sie diese Bedingung <Zielanzeige Timer>.

Wählen Sie die Option <Trigger>, benennen Sie den Trigger "Zielanzeige aus".

Speichern Sie die Karte.



Für gewöhnlich sind in den Szenarien der Kampagne mehrere Sekundärziele angegeben. Wenn Sie dies später auch planen wird der <Ziele> Schalter nicht ausgeblendet.

Schritt 7 - Testen

Damit wäre die Karte eingerichtet, aber noch nicht spielbereit. Die KI-Einstellung wird nämlich erst nach der folgenden Operation zugewiesen und in der Karte gespeichert.

Die gespeicherte Karte wieder laden (!!)

Wählen Sie die Option <Szenario>/<Szenario testen>

Wählen Sie im erscheinenden Dialog <Testen für> den Spieler 1.

Die Spielstufe ist beliebig.

Wählen Sie OK.



Der Editor speichert jetzt Ihr Szenario unter dem Namen "~testing" und zieht diese Sicherung zum Spieltest heran.

Da es sich ja um die "Testversion" handelt und wir hier den entsprechenden Trigger für das Aufdecken eingebaut haben, wird kurz nach dem Start die Karte vollkommen aufgedeckt. Warten Sie als erstes ab, ob der Schalter <Ziele> angezeigt wird und auch wieder verschwindet.

Prüfen Sie dann ab ob die Bewohner der einzelnen Dorfzentren nach der Übernahme der von der Heimatstadt gelieferten Ressourcen selbstständig mit der weiteren Arbeit beginnen und ob die Herren Entdecker in Person loslaufen um die Karte zu erkunden und um Schätze einzusammeln – wobei die KI-Erforscher aber vorsichtig sind.

Wenn diese Punkte soweit klar sind beenden Sie den Test. Sobald Sie nun auf die Editorebene zurückkehren, wird Ihre Karte vermutlich anders aussehen als bisher – schwarz bis auf Ihr eigenes Dorfzentrum.

Sollten Sie jetzt Änderungen vornehmen wollen, müssen Sie Ihre Karte erst wieder laden, so wie wir dies hier andauernd getan haben. Die Frage nach einer Speicherung Ihres Szenarios können Sie dabei natürlich verneinen.



Ansonsten ist das Szenario jetzt fertig und Sie sollten es einmal vollständig als Einzelspieler durchspielen – aber nicht im Editor, sondern auf der normalen Spielebene.

Schritt 8 : Die üblichen Fehler

Wir haben diesen Leitfaden von 5 ahnungslosen AOE3 Spielern mit Erfolg "abarbeiten" lassen. Probleme gab es keine – oder immer nur dann, wenn zum Beispiel der Anwender die Angaben zum speichern der Karte ignoriert hatte.

Die Spielfiguren der KI Gegner stehen herum

Wie im Text bereits erwähnt: Sollte ein KI Spieler sich nach dem einsammeln der gelieferten Heimatstadtvorräte nicht mehr rühren, haben Sie entweder keine KI Datei zugewiesen oder kein Objekt für KI Start auf der Karte angelegt. Noch einmal: Sie müssen **außer** dem menschlichen jedem Spieler im Dialogfeld <Spielerdaten> die Datei "aiLoaderStandard" zuweisen. Sehen Sie einfach noch einmal alle Spieler durch, ob die Datei angezeigt wird.

Prüfen Sie dann ob Sie für jeden Spieler ein "KI Start" Objekt auf der Karte platziert haben – **auch** für den menschlichen Spieler! Achten Sie dabei auf die Farbe des "Tortenstückes", nicht auf die darauf befindliche Nummer – die dient für MP Spiele. Setzen Sie auch nicht mehr als ein "KI Start" Objekt pro Spieler!

Beim Teststart wird nicht der Spieler1 angezeigt

Sollte der Spieler 1 bei der Anzeige des Dialoges für den Testlauf nicht standardmäßig angezeigt werden, haben Sie das KI "Tortenstück" des Spielers 1 nicht als letztes gesetzt oder noch nachträglich Objekte für einen anderen Spieler platziert. Platzieren Sie nach der Löschung des KI-Objektes (anklicken und damit markieren und die Entfernen Taste drücken) des Spielers 1 dieses erneut. Sie sollten dies als grundsätzliche Vorgehensweise betrachten.

Meine Spielfiguren tun was sie wollen

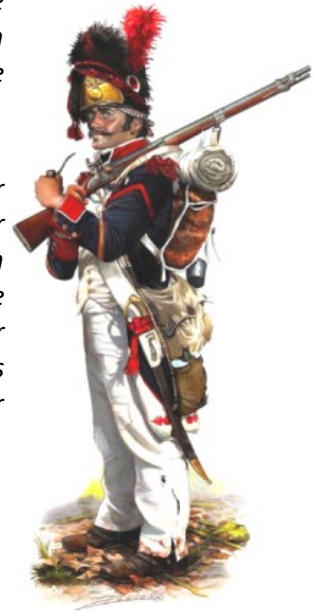
Wenn die Spielfiguren Ihrer eigenen Farbe (also Spieler1) merkwürdig reagieren wenn Sie Befehle erteilen – sie sagen "Holzfällen", die Figur geht auch los, wendet sich aber kurz darauf anderen Tätigkeiten zu – dann haben Sie dem Spieler1 im Menü Spielerdaten versehentlich auch eine KI zugewiesen, also die Datei "aiLoaderStandard". Entfernen Sie diese Einstellung mittels des Schalters <Löschen> in der entsprechenden Zeile des Dialogfeldes <Spielerdaten>.

Sämtliche KI-Gegner haben die gleiche Farbe : ROT

Sie haben im Optionenmenü des Spiels unter der Rubrik UI-Einstellungen die Option <Freund/Feindfarbe> aktiviert. Deshalb werden nicht die vorgesehenen Spielerfarben angezeigt, sondern eben nur alle Feinde in Rot dargestellt und alle Freunde in blau..

Es wird keine Heimatstadt angezeigt?

In der Grundeinstellung und Grundinstallation des Spiels generiert der Editor keine Heimatstadt für den menschlichen Spieler, wenn die >Spanier< als Kultur für den ersten Spieler eingestellt sind. Hier hilft nur das einstellen einer anderen Kultur vor dem ersten Testlauf. **Danach** kann man seine eigentlich gewünschte Kultur einstellen. Die eigene bis zu diesem Zeitpunkt aus früheren Spielen oder Kampagne erarbeitete Heimatstadt kann man leider nicht mitnehmen. Und das erstellen einer besonderen "Homecity" ist eine komplexe Angelegenheit auf der XML Ebene.



Citybuilders © 2006-2018

Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Age of Empires 3> autorisierte Fassung eines oder eines mit dem Produkt ausgelieferten Handbuches oder sonstige Arbeitsrichtlinie sondern stellt eine Beschreibung 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