Citybuilders

Bedingungsbeschreibung V 1.6

Was ist das hier ?

Nachfolgend haben wir alle Bedingungen beschrieben, die direkt über die Triggeroptionen des Editors einstellbar sind. Alle Bedingungen wurden unter verschiedenen Stadien des Spielverlaufes, auch auf verschiedenen Rechnern und unter unterschiedlichen grafischen Einstellungen getestet. Da keinerlei Handbuch vorhanden ist muß dies mehr oder weniger empirisch erfolgen, so das sich im Laufe der Zeit auch Änderungen ergeben könnten.

Wie bei den Effekten sind einige Bedingungen nicht nachprüfbar, insbesondere solche, die sich auf Kampagnen oder Auswertungen der künstlichen Intelligenz beziehen. Andere ergeben keinen Sinn, wie zum Beispiel die Abprüfung auf den Bauszustand anhand eines vorhandenen, also bereits fertigen Objektes.

Was brauchen Sie ?

Englischkenntnisse oder besser amerikanisches Englisch. Manche Listenfelder enthalten Elementnamen, deren Bedeutung sich einem nur mit einer guten Übersetzung erschließt oder Listen erschließt, die wir auf unserer WebSite zur Verfügung stellen. Dann benötigen Sie zu dieser Beschreibung der Bedingungen auch die Liste der Effekte sowie unseren Leitfaden zur Triggererstellung. Eine solide Kenntnis der Spiels, der Zusammenhänge und grundlegenden Abläufe ist natürlich notwendig. Die Beherrschung einer Programmiersprache ist hilfreich. Dann brauchen Sie Zeit und Ruhe. Ziel der Arbeit soll ja letztlich ein für Sie und für andere Spieler interessantes Szenario sein.

Was müssen Sie wissen?

Eine Begriffsdefinition ist nach wie vor ein wenig unklar: Mal wird in den Triggern von Einheiten, dann von Objekten, Protonamen, Targets, Sources etc. gesprochen. Alle Bezeichnungen meinen zwar generell das gleiche in dem jeweiligen Kontext. Erstellen Sie eine Armee, werden sie logischerweise nur Soldaten als Einheiten oder Objekte ansprechen. Wollen Sie einzelne Einheiten bewegen, werden Sie kaum das Dorfzentrum auswählen. Also beachten Sie immer den Kontext in dem die Definition genutzt wird.

Eine besondere Fehlerquelle sind die Listenfelder der Protounits die im Spiel enthalten sind. Manche dieser Elemente sind zum einen nicht sichtbar, wieder andere nur verfügbar in Zusammenhang mit anderen Protounits. Und: manche dieser Elemente können Ihre schöne Karte zerlegen, d.h. ein kommentarloser Absturz des Spiels. Wählen Sie nur Elemente die Sie identifizieren können oder testen Sie das Ergebnis auf einer Arbeitskarte. Beachten Sie hierzu auch die Technologieliste auf unserer Website.

Wir haben alle Parameternamen gekennzeichnet und in der Bezeichnung unverändert aus dem Programm übernommen.

In einigen Bedingungen kann der bezogene Spieler ausgewählt werden. Vergessen Sie dabei nicht, das Sie in diesen Einzelspielerszenarios gegen eine künstliche Intelligenz spielen. Diese kann nicht abgeschaltet oder ohne großen Aufwand beeinflußt werden. Manche der Bedingungen wie das Besuchen der Heimatstadt werden vom KI Gegner nicht durchgeführt und könne als Bedingung nicht genutzt werden.

Der Begriff Operator betrifft innerhalb der Bedingungen fast ausschließlich Vergleichsoperatoren, also <GrößerAls>,<KleinerAls>,<GrößerGleich>,<KleinerGleich>,<Gleich>,<Ungleich>.

Und: Fehler unsererseits lassen sich natürlich auch nicht vermeiden – sollten Sie einen finden : chef@citybuilders.de

Inhaltsangabe

AbortCinematics

Trifft zu, wenn der Spieler einen laufenden Kameratrack abbricht.

AllBuildingsDead (alle Gebäude zerstört)

Eine der Standardsiegbedingungen des Spiels. Wenn alle Gebäude des anzugebenden Spielers zerstört sind, trifft diese Bedingung zu.
Spieler : der Spieler, auf den diese Bedingung zutreffen soll (auch KI)
Auch Handelsposten an Handelsrouten und bei Indianerdörfern gehören zum Begriff "AllBuildings". Diese Bedingung ist bei weit fortgeschrittenen Spielen in erster Linie nervtötend, denn man muß die ganze Karte absuchen, wenn diese nicht voll aufgedeckt ist.

AllUnitsAndBuildinsDead (alle Gebäude und Einheiten zerstört)

Eine weitere Standardsiegbedingungen des Spiels analog zum Vorgänger, nur gehören auch alle beweglichen Einheiten dazu.
Spieler : der Spieler, auf den diese Bedingung zutreffen soll (auch KI)
Alle Gebäude und alle Spielfiguren – Soldaten wie Zivilisten - gehören dazu. Diese Bedingung ist sehr schwer zu erfüllen, da bewegliche Einheiten sich durchaus am Kartenrand herumdrücken können und auch auf der MiniMap oft kaum auszumachen sind.

Always (immer, jederzeit)

Diese Bedingung ist eigentlich keine, sondern setzt die Bedingung ohne die Erfüllung einer Vorgabe als >wahr< fest. Benötigt (meist) immer dann, wenn der Trigger mit dieser Bedingung von einem anderen Ereignis (also Trigger) aufgerufen werden soll oder in der Startphase zur Abwicklung von Grundeinstellungen.

ArmyDistanceToPoint (Abstand der Armee zu Punkt)

Die Bedingung trifft zu, wenn die anzugebende Armee einen bestimmten Abstand zu einem Gebiet erreicht hat.
Army: die zu bearbeitende Armee
Show: zentriert den Bildschirm auf diese Armee (falls diese zu diesem Zeitpunkt existent ist)
Make: erstellt aus den aktuell markierten Objekten (!) eine Armee mit autogeneriertem Namen
SetArea: anklicken, auf der Landkarte einen Punkt wählen, dort ist das Zielpunkt
ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf den gewählten Zielpunkt
Operator : Vergleichsoperator
Distance: Abstand der Armee im Metern (Kartenraster hier ~2 Meter)
Vermeiden Sie die Angabe des Operators <Gleich> (doppeltes Gleichheitszeichen) sondern wählen Sie besser <GrößerGleich> oder <KleinerGleich>. Sobald die erste Einheit der Armee den festgelegten Abstand erreicht, trifft die Bedingung zu.

ArmyDistanceToUnit (Abstand der Armee zu Einheit)

Analog vorherigen Befehl, jedoch: Die Bedingung trifft zu, wenn die anzugebende Armee einen bestimmten Abstand zu einem Objekt erreicht hat.
Army: die zu bearbeitende Armee
Show: zentriert den Bildschirm auf diese Armee (falls diese zu diesem Zeitpunkt existent ist)
Make: erstellt aus den aktuell markierten Objekten (!) eine Armee mit autogeneriertem Namen
TargetUnit: das Zielobjekt (die Unit also) auswählen, dann anklicken (nur eine Einheit!)
Show: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das gewählte Objekt
Operator : Vergleichsoperator
Distance: Abstand der Armee im Metern (Kartenraster hier ~2 Meter)
Das Zielobjekt kann jedes auf Karte vorhandene Objekt sein – passen Sie auf, keine temporären Zielobjekte festzulegen! Bewegliche Objekte sind nutzbar, aber wirklich nur wenn Sie wissen das dieses Objekt auch bei Auslösen des Trigger existiert. Vermeiden Sie die Angabe des Operators <<ist gleich>> (doppeltes Gleichheitszeichen) sondern wählen Sie besser GrößerGleich oder KleinerGleich. Sobald die erste Einheit der Armee den festgelegten Abstand erreicht, trifft die Bedingung zu.

ArmyInLoS (Armee im Sichtfeld)

Dies Bedingung trifft zu, wenn eine anzugebende Armee in das Sichtfeld einer der Einheiten oder Objekte eines anzugebenden Spielers gerät.
Army: die zu bearbeitende Armee
Show: zentriert den Bildschirm auf diese Armee (falls diese zu diesem Zeitpunkt existent ist)
Make: erstellt aus den aktuell markierten Objekten (!) eine Armee mit autogeneriertem Namen
Spieler: Spieler, dem die Armee ins Sichtfeld kommt. (auch KI)
Sichtfeld bedeutet hier das der Spieler die Einheit am Bildschirm nicht direkt sehen muß, sondern das die Einheit in den Sichtbereich irgendeiner seiner Einheit gekommen ist. Beachten Sie den sachlichen Unterschied zu ArmyVisibleToPlayer

ArmyIsAlive (Armee existiert)

Wenn Einheiten der anzulegenden/festzulegende Armee auf dem Spielfeld existieren trifft die Bedingung zu.
Army: die zu prüfende Armee
Bei Geisterarmeen zum Beispiel trifft die Bedingung in dem Moment zu, in dem per ArmyDeploy Einheiten in diese Armee gesteckt werden. Und auch wenn die Armee nur einen einzige Einheit hat, existiert sie noch!

ArmyIsDead (Armee ist zerstört)

Wenn alle Einheiten der anzulegenden/festzulegende Armee vom Spielfeld verschwunden sind, trifft die Bedingung zu.
Army: die zu prüfende Armee
Analog zu ArmyIsAlive ist eine leere Geisterarmee „tot“!

ArmyOwned(by) (Armee gehört)

Prüfen, ob die anzugebende Armee dem auszuwählenden Spieler zugeordnet ist. (Er sie also „besitzt“) . Wenn ja, trifft die Bedingung zu.
Spieler: Spieler, auf den bezogen die Armeezugehörigkeit geprüft wird. (auch KI)
Army: die zu bearbeitende Armee
Show: zentriert den Bildschirm auf diese Armee (falls diese zu diesem Zeitpunkt existent ist)
Make: erstellt aus den aktuell markierten Objekten (!) eine Armee mit autogeneriertem Namen
Wenn Sie eine Geisterarmee erstellen gehört diese zu Anfang dem im Armeeeditor angegebenen Spieler. Reine GAIA Objekte wie wilde Tiere oder Bäume gehören allerdings keinen Spieler. (Baumarmee??). Es spielt keine Rolle ob Sie kulturbezogene Einheiten zuweisen oder allgemeine Einheiten, erster Eigentümer ist der bei Anlage der Armee genannte Spieler, bis Sie den Effekt <ArmyConvert> anwenden. (Also : Janitscharen sind nicht automatisch osmanisch!)

ArmyVisibleToPlayer (Armee ist für Spieler sichtbar)

Dies Bedingung trifft zu, wenn eine anzugebende Armee in das "reale" Sichtfeld des Spielers gerät, der aktuelle Bildschirmausschnitt also auf die anzugebende Armee zeigt.
Army: die zu "besichtigende" Armee
Im Unterschied zu dem Befehl ArmyInLOS muß hier der Spieler die betroffene Armee direkt auf dem Bildschirmausschnitt sehen können. (siehe auch VisibleToPlayer für normale Einheiten)

BuildingIsOnCursor (Bauwerk ‚hängt' am Cursor)

Diese Bedingung trifft zu, wenn das anzugebende Gebäude aus dem Baumenü ausgewählt wurde, über der Karte schwebt und positioniert werden soll, also am Pfeilcursor "hängt".
BuildingUnit: Das Gebäude bzw. Bauobjekt, das ausgewählt werden soll
Gebäude aus dem Baumenü sind bekanntermaßen das einzige, was am Cursor hängen kann. Technische Entwicklungen gehören nicht dazu.

ChatContains (Chat enthält)

In anderen Spielern trifft diese Bedingung zu, wenn eine Chatnachricht innerhalb des Spiels einen festzulegenden Text enthält. Das wird üblicherweise genutzt um Schummeleingaben zu verhindern. In AoE3 funktioniert dies jedoch nicht.

DifficultyLevel (Schwierigkeitsstufe)

Diese Bedingung trifft zu, wenn der aktuelle Spieler den hier festzulegenden Schwierigkeitsgrad nutzt, unterschreitet oder übertrifft, je nach eingestelltem Vergleichskriterium.
Operator : Vergleichsoperator
Level: 0=sehr leicht .....4= Experte
Diese Option könnte verwendet werden um bei militärischen Aktionen oder der Zuweisung von Hilfsgütern eine Abstufung an die Qualität des Spielers zu erreichen, aber : Es ist in einem Einzelspielerszenario, das aus dem Hauptmenü gestartet wird, nicht möglich den Schwierigkeitsgrad festzulegen, er liegt immer auf dem Niveau <Mittel>. Insoweit ist diese Bedingung im Einzelspielerszenario ohne Funktion und nur in einer RMS Umgebung nutzbar.

DiplomacyChange(Wechsel des Diplomatiestatus)

Wenn sich durch Spieleraktionen oder Effekte der diplomatische Status zwischen zwei Spielern (Menschlich oder KI) in der hier anzugebenden Weise ändert, trifft die Bedingung zu.
Spieler : der erste Spieler (auch KI)
Status : der Diplomatiestatus auf den geprüft werden soll
Spieler : der Gegenpart (auch KI)
Beachten Sie, das hier im Listenfeld auch die GAIA als diplomatisches Element (Nummer 0) ausgewählt werden kann. Auch existieren hier die Nummer 9/10 – allerdings ohne erkennbare Funktion.

DistanceToPoint ((Einheit) Abstand zu Punkt)

Analog zu <ArmyDistanceToPoint>: Die Bedingung trifft zu, wenn die auszuwählende(n) Einheit(en) einen bestimmten Abstand zu einem Gebiet erreicht haben.
Source Units: die Einheiten auf der Karte auswählen, dann diesen Schalter anklicken
Show: zentriert die Bildschirmansicht auf die gewählten Einheiten
SetArea: anklicken, auf der Landkarte einen Punkt wählen, dort ist das Zielgebiet
ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf den gewählten Punkt
Operator : Vergleichsoperator
Distance: Abstand der Einheiten im Metern (Kartenraster hier ~2 Meter)
Vermeiden Sie die Angabe des Operators <<ist gleich>> (doppeltes Gleichheitszeichen) sondern wählen Sie besser GrößerGleich oder KleinerGleich. Sobald die erste Einheit der gewählten Einheiten den festgelegten Abstand erreicht, trifft die Bedingung zu.

DistanceToUnit ((Einheit) Abstand zu Einheit)

Analog vorherigen Befehl, jedoch: Die Bedingung trifft zu, wenn die ausgewählten Einheiten einen bestimmten Abstand zu einem Objekt erreicht hat.
Source Units: die Einheiten auf der Karte auswählen, dann diesen Schalter anklicken
Show: zentriert die Bildschirmansicht auf die gewählten Einheiten
SetArea: anklicken, auf der Landkarte das Zielobjekt wählen
ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das gewählte Objekt
Operator : Vergleichsoperator
Distance: Abstand der Armee im Metern (Kartenraster hier ~2 Meter)
Auch hier : passen Sie auf, keine temporären oder gar bewegliche Zielobjekte festzulegen, sonst kann bei verschwinden der ausgewählten Einheit die Bedingung nie erfüllt werden. (was natürlich auch eine Möglichkeit sein kein.....)

GadgetVisible (Merkerelement sichtbar)

Hierbei sind die gelegentlich oben links im Spiel auftauchenden „Fähnchen“ oder Merker gemeint, wie zum Beispiel das Siedlersymbol, wenn ein Siedler der eigenen Truppe mal wieder sinnlos rumsteht. Das Problem: wie heißen die Dinger?

IsAlive (Existiert)

Wenn auszuwählende Einheiten oder Objekte auf dem Spielfeld existieren trifft die Bedingung zu. (analog zu <ArmyIsAlive>)
Source Units: die Einheiten auf der Karte auswählen, dann diesen Schalter anklicken
Show: zentriert die Bildschirmansicht auf die gewählten Einheiten
Ein sinnvoller Verwendungszweck erschließt sich nicht, da die Einheit oder das Objekt bereits auf der Karte vorhanden sein muß (Sie müssen es ja auswählen) wenn diese Bedingung verwendet werden soll. Und wenn es auf der Karte ist es „alive“.

IsDead (ist zerstört)

Wenn auszuwählende Einheiten oder Objekte auf dem Spielfeld nicht mehr existieren trifft die Bedingung zu.
Source Units: die Einheiten auf der Karte auswählen, dann diesen Schalter anklicken
Show: zentriert die Bildschirmansicht auf die gewählten Einheiten
Mit Einheiten oder Objekten sind nicht nur Soldaten oder Gebäude gemeint, sondern auch solche Dinge wie Nahrungskisten, Bäume oder Silberminen : wenn sie nicht mehr da sind, sind sie „tot“. Ein sehr schöner Auslöser also, der vom Spieler durch seine Handlung direkt beeinflußt wird.

IsMovieDonePlaying (ist Film abgespielt)

Diese Bedingung tritt nur ein, wenn ein mittels des Effektes PlayMovie aufgerufener AVI Film – nicht Kameratrack ! – abgespielt wird. Keine sinnvolle Verwendung festzustellen.

NuggetHasBeenCollected (Schatz wurde gehoben)

Wenn der anzugebende Spieler ein auf der Karte befindliches, anzugebendes Schatzobjekt erbeutet hat, trifft diese Bedingung zu.
NuggetObject: das Schatzobjekt auf der Karte auswählen, dann den Schalter anklicken
Show : zentriert die Bildschirmansicht auf das ausgewählte Schatzobjekt
CollectedByPlayer: der Spieler, der für diese Bedingung das Schatzobjekt findet (auch KI)

NumberOfNuggetsCollected (Anzahl der gehobenen Schätze)

Wenn der anzugebende Spieler eine anzugebende Menge auf der Karte befindlicher Schatzobjekte erbeutet hat, trifft diese Bedingung ein.
ByPlayer: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Operator : Vergleichsoperator
NumberOfNuggets: Anzahl der zu bewertenden Schatzobjekte
Etwas schwierig einzuschätzen bei KI Gegnern, weil diese Gefechten mit Schatzwachen lange bzw. oft aus dem Weg gehen.

ObjectWorked (Objekt arbeitet)

Diese Bedingung trifft zu, wenn das auszuwählende Objekt die normalerweise diesem Objekt zugeordnete Aufgabe ausführt.
Object: das zu überprüfende Objekt auf der Karte auswählen, dann den Schalter anklicken
Show : zentriert die Bildschirmansicht auf das ausgewählte Objekt
Die Bezeichnung >Object< ist hier wieder etwas ungenau. In erster Linie sind hier militärische Einheiten und Objekte gemeint, die die ihnen zugedachte "Arbeit" aufnehmen. Dies kann ein Soldat, ein Wachturm oder eine Kanone sein, der oder die schießt. Nicht gemeint ist zum Beispiel ein Siedler der Holz schlägt oder eine Kaserne, die Soldaten produziert.

PercentComplete (Fertiggestellt zu .. Prozent)

Normalerweise würde diese Bedingung zutreffen, wenn ein auf der Karte auszuwählendes Objekt eine prozentual festzulegenden Herstellungsstatus erreicht hat. Dies macht natürlich keinen Sinn, da man ja nur fertige Elemente auf der Karte positionieren kann.

PercentDamaged (Zerstört zu .. Prozent)

Diese Bedingung trifft zu, wenn ein auszuwählendes Objekt oder eine Einheit einen prozentual anzugebenden Schadensstand erreicht hat.
SourceUnit: das zu bewertende Objekt auf der Karte auswählen, dann den Schalter anklicken
Show : zentriert die Bildschirmansicht auf das ausgewählte Objekt
Operator : Vergleichsoperator
Percent: Prozentangabe des Schadens, basierend auf den maximalen Lebenspunkten
Diese Bedingung kann auf alle Einheiten und Objekte angewendet werden, die Lebenspunkte verlieren können.

PlayerActive (Spieler ist aktiv)

Das trifft zu, wenn der anzugebende Spieler am Spiel teilnimmt beziehungsweise noch teilnimmt. Dies gilt solange noch irgendeine Einheit oder ein Objekt des betroffenen Spielers existiert.
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)

PlayerAtPopCap (Spieler hat die maximale Bevölkerung)

Diese Bedingung trifft zu, wenn der anzugebende Spieler die maximale Bevölkerungszahl erreicht hat.
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Dies ist ursächlich die Zahl von 200 Einheiten, ohne Gebäude.

PlayerControlsSocket (Spieler kontrolliert Handelsposten)

Wenn der Spieler einen auszuwählenden Handelspostenstandort mit einem Handelsposten versehen hat, trifft diese Bedingung zu.
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Socket: auf der Karte die Postengrundfläche auswählen, dann diesen Schalter anklicken
Show: : zentriert die Bildschirmansicht auf die ausgewählte Handelspostengrundfläche
Dies bezieht sich sowohl auf Handelsposten entlang der Handelsrouten als auch auf die den Indianerdörfern zu geordneten Handelsposten, in allen Fällen aber nur wenn die Posten auch arbeiten, das heißt der (KI) Spieler auch aktiv am Spiel teilnimmt.

PlayerCurrent(NotTotal)XP (Aktuelle Erfahrungspunkte des Spielers)

Trifft zu, wenn der anzugebende Spieler einen anzugebenden Erfahrungspunktewert erreicht oder natürlich auch nicht erreicht (hat), je nach Operator.
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Operator : Vergleichsoperator
Number: die Wert der zu prüfenden Erfahrungspunkte.
Insbesondere an dieser Stellen sollten sie unbedingt den Operator >>Ist Gleich<< vermeiden, denn einen genauen Wert zu treffen ist kaum möglich! Beachten Sie, das hier die aktuell im stattfindenden Spiel gemeinten Erfahrungspunkte gemeint sind. (KI Spieler sammeln auch Erfahrungspunkte, nicht jedoch GAIA!)

PlayerDefeated (Spieler ausgeschieden)

Ist der hier auszuwählende Spieler besiegt, trifft diese Bedingung zu.
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Wurde beispielsweise einer der KI Gegner durch einen anderen KI Gegner besiegt, trifft dies Bedingung auch zu.

PlayerHasSentAHomeCityShipment(Spieler hat eine HC Lieferung bekommen)

Wenn der auszuwählende Spieler eine Ladung aus der Heimatstadt angefordert hat, diese aber noch nicht angekommen ist, trifft die Bedingung zu.
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)

PlayerIsBuilding (Spieler baut)

Diese Bedingung trifft zu, wenn der auszuwählende Spieler anzugebende Einheiten oder Objekte in bestimmter Menge (Number) baut oder erzeugt bzw. in Auftrag gibt. (fertige Einheiten/Objekte werden nicht mitgezählt!)
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Einheit: hier wählen Sie die gewünschte als zu prüfende Einheit aus
Operator : Vergleichsoperator
Number : Anzahl der zu prüfenden Einheiten/Objekte
Damit läßt sich feststellen, ob ein Spieler eine bestimmte Kampfeinheit ausbildet, bestimmt Gebäude baut etc. Wichtig: es wird nur gezählt, was gerade "in Bau" ist! Der Operator ">0" (größer Null) stellt bei allen Möglichkeiten ein Funktionieren sicher.

PlayerIsSelectingHomeCityBuilding(Spieler wählt ein Heimatstadtgebäude)

Die Bedingung trifft zu, wenn der Spieler auf der Heimatstadtanzeige eines der Gebäude – Hafen, Kaserne, Fabrik etc. – anklickt.
HC Building Name : der interne Name des Heimatstadtgebäudes, das angeklickt werden muß um die Bedingung zu erfüllen.
Leider weiß man nicht so genau, wie die Gebäude heißen, denn in jeder Kultur heißen die Gebäude anders.

PlayerVisitHomeCityOfPlayer (Spieler wechselt zur Heimatstadtansicht)

Wenn der Spieler seine Heimatstadt besucht trifft diese Bedingung zu.
Spieler: der zu prüfende Spieler (nur RMS)
Da KI-Gegner dies nie tun, ist praktisch nur Spieler 1 in Einzelspielerszenarios abfragefähig.

PlayerPopulation (Spielerbevölkerung zählen)

Mit dieser Bedingung kann der Status der Bevölkerungsgröße des Spielers geprüft werden.
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Operator : Vergleichsoperator
Number : Anzahl der zu prüfenden Bevölkerungsmenge
Achtung : Hiermit ist die im Spiel unten links angezeigt Gesamtanzahl der berechneten Einheiten gemeint!!

PlayerResourceCount (Spielerressourcen zählen)

Diese Bedingung prüft die Ressourcenbestände beim anzugebenden Spieler. Sicher funktionieren nur die Standardressourcen Nahrung, Holz und Münzen (Gold, Silber und Handelsprofite)
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Einheit: hier wählen Sie die gewünschte als zu prüfende Einheit aus
Operator : Vergleichsoperator
Number : Anzahl der zu prüfenden Einheiten/Objekte

PlayerSendsAHomeCityShipment (Spieler hat eine Ladung aus der HC bekommen)

Wenn der auszuwählende Spieler eine Ladung aus der Heimatstadt bekommt – diese also angekommen ist – trifft die Bedingung zu.
Spieler: der zu prüfende Spieler (nur RMS)
Entspricht der Bedingung PlayerHasSentAHomcityShipment – soweit feststellbar.

PlayerUnitCount (Spielereinheiten zählen)

Diese Bedingung kann prüfen, wie viele Einheiten/Objekte eines anzugebenden Typs ein Spieler besitzt/nicht besitzt.
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Einheit: hier wählen Sie die zu prüfende Einheit aus
Operator : Vergleichsoperator
Number : Anzahl der zu prüfenden Einheiten/Objekte
Es werden nur die tatsächlich vorhandenen Einheiten geprüft, nicht die im Bau befindlichen. (Siehe <PlayerIsBuilding)

QuestVarCheck (Variable prüfen)

Hiermit kann der Status einer Spielvariablen festgestellt werden.
VarName : Bezeichnung der verwendeten Variablen
Operator : Vergleichsoperator
Value: Zahlenangabe des zu prüfenden Wertes
Diese Bedingung kann logischerweise nur eingesetzt werden, wenn eine Variable über Effekte eingerichtet wurde. (Siehe Effektebeschreibung <Quest VAR> Gruppe

QuestVarCompare (Variable vergleichen)

Diese Bedingung ermöglicht den Vergleich zweier im Effektebereich angelegter Variablen.
Var1: Name der ersten Variablen
Operator : Vergleichsoperator
Var2: Name der zweiten Variablen

StatValue (statistischen Wert prüfen)

Diese Bedingung ermöglich das Abprüfen verschiedener statistischer Werte eines Spielers (auch KI), zum Beispiel die Anzahl aller Militäreinheiten, Anzahl der verlorenen Gebäude etc.
FakePlayer : Spieler, der geprüft werden soll (auch KI)
StatType: statistischer Gruppentyp
Operator : Vergleichsoperator
Value : Zahlenangabe des zu prüfenden Wertes
Die verschiedenen Gruppentypen sind relativ leicht zu verstehen bis auf die letzten 4 Elemente. Da hier nicht eindeutig klar ist was alles mitgezählt wird. Auch hier gilt wie immer: vermeiden Sie den Operator <Ist Gleich>!

TechAvailable (Technologie verfügbar)

Damit kann festgestellt werden, ob dem Spieler bereits eine bestimmte Technologie zur Verfügung steht.
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Tech: zu prüfende Technologie oder Technologiestufe
Available (verfügbar) heißt hier, das diese Technologie entwickelt ist, nicht nur das sie entwickelt werden könnte!

TechResearching (Technologie erforschen)

Analog zu TechAvailable, nur wird hier geprüft ob der Spieler diese Technologie gerade erforscht
Spieler: der zu prüfende Spieler (auch KI)
Tech: zu prüfende Technologie oder Technologiestufe
Sobald die Erforschung abgeschlossen ist, kommt die Bedingung <TechAvailable> zum tragen.

TechStatusEquals (Technologie Status Vergleich) (?)

Trotz einiger Versuche ist es uns nicht gelungen, eine sinnvolle Verwendung für diese Bedingung zu erkennen, da die beiden vorhergehenden Befehle eigentlich alles abdecken.

Timer (Zeitgeber Sekunden)

Wie der Name schon sagt, ist die Bedingung erfüllt wenn die angegebene Anzahl von Sekunden abgelaufen ist.
Second: die Anzahl der abzuwartenden Sekunden
Wenn die Bedingung punktgenau ausgeführt werden soll, muß der Triggerstatus auf höchste Priorität gesetzt werden.

Timer (ms) (Zeitgeber Milisekunden)

Analog zu Timer, hier allerdings Milisekunden. Erlangt eigentlich nur Bedeutung bei optischen Effekten.
Milisecond: die Anzahl der abzuwartenden Milisekunden

UnitIsGarrisonedIn (Einheit ist kaserniert in ..)

Hiermit kann geprüft werden, ob in einem anzugebenden Objekt ein vorher festgelegter Einheitentyp aktuell kaserniert ist.
SourceUnits : die zu prüfenden Einheit auswählen, dann den Schalter anklicken
Show : zentriert die Ansicht auf die ausgewählten Einheiten
Einheit : das Objekt (Gebäude), das geprüft werden soll.
Eine etwas riskante Bedingung, denn wenn die ausgewählten Einheiten nicht mehr existent sind, trifft diese Bedingung nie mehr zu.

UnitSelected (Einheit wurde ausgewählt)

Diese Bedingung ist erfüllt, wenn eine Einheit (einzeln oder in einer Gruppe) wurde.
SourceUnit : die zu prüfenden Einheit auswählen, dann den Schalter anklicken
Show : zentriert die Ansicht auf die ausgewählten Einheiten
Man kann eine einzelne Einheit oder ein einzelnes Objekt auswählen oder aber auch Gruppen zusammenstellen. Die Bedingung ist innerhalb einer Gruppe erfüllt, wenn eine zu dieser Gruppe gehörende Einheit markiert wurde.

UnitTypeSelected (Einheitentyp wurde ausgewählt)

Analog zu UnitSelected, nur wird hier ein bestimmter Einheiten- oder auch Objekttyp angegeben
Einheit : der zu prüfende Einheiten/Objekttyp

UnitsGarrisoned (Einheiten kaserniert)

Analog zu UnitIsGarrisonedIn, nur wird hier schlicht die Anzahl aller im entsprechenden Objekt kasernierten Einheiten bewertet.
SourceUnit : das Objekt, in das diese Einheiten kaserniert sein soll
Show : zentriert die Ansicht auf das ausgewählte Objekt
Operator : Vergleichsoperator
Number : Zahlenangabe des zu prüfenden Wertes

UnitsInArea (Einheiten im Bereich)

Diese Bedingung wird erfüllt, wenn innerhalb eines festzulegenden, radialen Bereiches ein bestimmter Einheitentyp entsprechend der Anzahl und der Vergleichsoperation festgestellt wird.
Center Unit: auf der Karte die zentrale Einheit/Objekt als Mittelpunkt des betroffenen Areals wählen, dann diesen Schalter anklicken
Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf den gewählten Mittelpunkt
Spieler: der Spieler, für den diese Bedingung gelten soll (auch KI)
UnitTyp: Einheitentyp, der betroffen sein soll
Radius: Durchmesser des Gebietes, das betroffen sein soll
Operator : Vergleichsoperator
Count : Zahlenangabe des zu prüfenden Wertes
Als UnitTyp können neben definierten Einheiten auch pauschal Soldaten (Military), alle Spielfiguren (Units), militärische Bauwerke (MilitaryBuildings) oder alle Gebäude (Buildings) eingestellt werden.

UnitsInLOS (Einheiten im Sichtfeld)

Hiermit kann festgestellt werden, ob ein auf der Karte auszuwählende/s Objekte/Objekt oder eine Einheit/Einheiten in Sichtweite irgendeiner Einheit des Spielers ist.
SourceUnit : das Objekt/die Einheit, welche auf "Sichtbarkeit" für den gewählten Spieler geprüft werden soll
Show : zentriert die Ansicht auf das ausgewählte Objekt/Einheit
Spieler: der Spieler, in dessen Sichtbereich das Objekt/die Einheit geraten ist (auch KI)
Siehe hierzu auch <VisibleToPlayer>.

UnitsOwned (by) (Einheiten gehören)

Diese Bedingung ist erfüllt, wenn die auf der Karte auszuwählenden Objekte/Einheiten im Besitz des anzugebenden Spielers gelangt sind.
SourceUnit : die Objekte/die Einheiten, welche auf "Eigentum" des gewählten Spielers geprüft werden soll
Show : zentriert die Ansicht auf das ausgewählte Objekt/Einheit
Spieler: der Spieler, in dessen Eigentum das Objekt/die Einheit geraten ist. (auch KI)
Natürlich kann man auch einzelne Objekte oder Einheiten auswählen.

VisibleToPlayer (Einheit sichtbar für Spieler)

Analog zur Bedingung UnitsInLOS, allerdings ist hier wie bei <ArmyVisibleToPlayer> der direkte, optische Kontakt gemeint
SourceUnit : das Objekt/die Einheit, welche auf direkte "Sichtbarkeit" für den gewählten Spieler geprüft werden soll
Show : zentriert die Ansicht auf das ausgewählte Objekt/Einheit