



Effektebeschreibung V 2.0

Was ist das hier ?

Nachfolgend haben wir alle Effekte beschrieben, die direkt über die Triggeroptionen des Editors einstellbar sind. Alle Effekte 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. Einige wenige Elemente die erst mit der AddOns dazukamen sind nicht enthalten.

Zudem konnten wir einige wenige der Effekte jedoch nicht nachprüfen bzw. deren Funktion feststellen. Dies sind zum einen solche Effekte, die speziell für die Verwendung bei der Erstellung von Zwischensequenzen dienen. Die Erstellung von solchen Sequenzen beschreiben wir in einem gesonderten Leitfaden, da dazu auch eine Reihe von Editorbefehlen erforderlich ist. Andere Effekte gehören zur Kampagnenerstellung, die so nicht im Spiel vorgesehen sind sondern nur über XML/XS Skripte erreichbar ist.

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 Effekte auch die Liste der Bedingungen 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?

Mit dem Patch 1.07 sind auch ein paar Fehler im Triggerbereich bereinigt worden. Als erstes ist hier die Möglichkeit zu nennen, auch RMS Skripte mit Triggern ausstatten zu können. Diese können dann sowohl im privaten Netz als auch im ESO gespielt werden, allerdings ohne Ranking.

Einige „ausgebesserte“ Befehle weisen Möglichkeiten auf, die entweder nur in einer RMS Umgebung nutzbar sind – also bei Zufallskarten im Netzwerk. Hier im Szenarioeditor sind sie noch nicht verfügbar.

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 Einstellungen kann über einen Dateidialog eine Datei eingestellt werden, insbesondere bei Soundoptionen. Dies sollten Sie nicht tun sondern solche Verknüpfungen mit der relativen Pfadangaben "zu Fuß" vornehmen. Alles andere führt zum "GetOut", d.h. das Dateisystem ist nicht mehr erreichbar. Beispiele für Pfadangaben finden Sie im Text zum betreffenden Effekt.

Zu diesem Aspekt gehört auch die Verwendung von Animationsobjekten und Portraits. Wir haben auf unserer WebSite die nachweislich sicheren Pfadlisten für Portraits aufgeführt die zu diesen Effekten gehören. Sicher deshalb, weil wir sie alle ausprobiert haben. Alle anderen haben wir weggelassen.

Innerhalb der Trigger besteht des öfteren die Möglichkeit Einheiten oder Objekte zu verändern oder anderen Spieler zuzuordnen. (Beliebt: aus dem im Normalbetrieb nicht sichtbaren Objekt <Cinematic Block> eine Einheit erstellen). Fast alles läßt sich von einen in den anderen Typ überführen. Ein Zelt wird zum Soldat, ein Soldat zum Elch. Grundsätzlich sollten Sie also genau aufpassen, was Sie im Einzelfall bearbeiten. So kommt es oft vor, das beim markieren der von einem Effekt betroffenen Einheiten GAIA Objekte wie Bäume oder Tiere mit einbezogen werden. Sie sollten bei gehaltener Umschalttaste jede Einheit oder jedes Objekt einzeln in die zu bearbeitende Gruppe aufnehmen.

Etliche Effekte bedürfen der Markierung ihres Aktionspunktes auf der Karte, also der Festlegung eines Punktes, an dem diese Aktion stattfinden soll. Hierzu wird auf den entsprechenden Schalter geklickt, dann auf den Bereich der Karte. Dort erscheint dann ein Markierungsbanner – allerdings nur für einen Augenblick.

Da der Editor keinen Debugger für Szenarieneffekte besitzt, können Fehler nur schwer aufgefunden werden. Dazu kommt, das bei einem fehlerhaften Effekt alle anderen Einstellung und Trigger vor diesem fehlerhaften und mitunter auch die folgenden schlicht nicht ausgeführt werden. Das muß man leider so hinnehmen. Es bleibt nur die Deaktivierung "verdächtiger" Elemente und das Testen. Der beliebteste Fehler ist hier die Verwendung von Sonderzeichen wie Umlaute.

Befehlssequenzen für KI Gegner sind nicht immer von Erfolg gekrönt. Was schlicht daran liegt : die Jungs haben ja von Ihnen einen eigenen Willen zugewiesen bekommen. (aiLoaderStandard.xs) Einen KI Gegner zur Attacke aufzufordern ist witzlos. Wo erforderlich haben wir im Text entsprechende Angaben gemacht. Dazu sehen Sie sich bitte auch unser Triggerbeispiel <Geisterarmee> auf unserer WebSite an.

Noch etwas

Ein großer Teil der Befehle entspricht oder ähnelt denen des Spiels "Age of Mythologie" und dessen Erweiterungen - so wie auch der Editor selbst. Es ist jedoch Etliches dazugekommen und auch verändert oder ergänzt worden. Manchmal scheinbare Kleinigkeiten, die im Effekt aber große Veränderungen darstellen. Und im Gegensatz zu AoM haben die Entwickler in AoE3 kein Sterbenswörtchen zu den Inhalten oder der Anwendung des Editors und seiner Bestandteile verloren.

Je nach Patchversion sind einzelne Worte nachträglich übersetzt worden. "AttackMove" wurde z.B. mit "Weg freikämpfen" ersetzt. Wir haben aber nicht jede einzelne Position geprüft, dafür sollte

selbst einfaches Englisch reichen. Wir haben die folgenden Beschreibungen wie gesagt ausschließlich unter AoE3 untersucht und getestet.

Und noch etwas mehr:

Aus manchen Warnungen unsererseits und ein wenig kreativem Denken lassen sich Umkehrschlüsse über die Verwendung der Befehle ziehen. Einfaches Beispiel: Machen Sie aus eine Tierhorde eine „Armee“ und lassen diesen dann als gewaltige Herde über die Karte ziehen. Der ursprüngliche Zweck einer Armee ist das nicht, aber es geht natürlich. Und so geht das auch mit anderen Befehlen.

Es gilt in jedem Fall : Testen Sie alles aus. Weichen Sie bewusst von Ihrer üblichen Strategie ab, umgehen Sie gezielt das Auslösen von Triggern. Nichts ist ärgerlicher als eine Mail zu bekommen, das etwas nicht geht – und womöglich stimmt das dann auch noch. Wobei: Wenn man überhaupt eine Mail zum gelungenen Szenario – oder auch fehlerhaften – bekommt, ist das ein großer Erfolg.



Inhaltsverzeichnis

Was ist das hier ?.....	1
Was brauchen Sie ?.....	1
Was müssen Sie wissen?.....	1
Noch etwas.....	2
Und noch etwas mehr:.....	2
ActivateTrigger (Trigger aktivieren).....	6
AdvanceCampaign (Kampagne fortführen).....	6
AdvanceCampaignProgress (Kampagnen Fortschritt).....	6
AdvanceCampaignSzenario (Kampagnenszenario fortführen).....	6
AI-Extentions (Künstliche Intelligenz).....	6
ArmyBuildBuilding (Armee baue Gebäude).....	6
ArmyChangeType (Armee wechsele Typ).....	6
ArmyConvert (Armee neu zuordnen).....	6
ArmyDeploy (Armee erzeugen).....	6
ArmyDestroy (Armee zerstören 1).....	6
ArmyFlash (Armee blinken).....	7
ArmyGarrison (Armee kasernieren).....	7
ArmyHighlight (Armee hervorheben).....	7
ArmyKill (Armee zerstören 2).....	7
ArmyMove (to Area) (Armee in Bereich senden).....	7
ArmyMovetoUnit (Armee zu Einheit/Objekt senden).....	7
Army Set Animation (Armee Animation setzen).....	8
ArmySetStance (Armee Status Verhalten).....	8
ArmyTeleport (Armee teleportieren (beamen)).....	8
ArmyWork (Armee angreifen lassen).....	8
BlockAllAmbientSounds (alle Umgebungsgeräusche ausschalten).....	8
BlockAllSounds (alle Audioausgaben ausschalten).....	8
BranchScenario (Nächstes Szenario).....	8
CameraCut (Kameraschnitt).....	8
CameraFaceUnit (Kamera Verfolgermodus 1).....	9
CameraFollowUnit (Kamera Verfolgermodus 2).....	9
CameraTrack (Filmwiedergabe).....	9
CampaignDialog (Kampagnendialog).....	9
ChangeName (Einheit Anzeigenamen wechseln).....	9
ChangeUnitType (Einheitstyp ändern).....	9
ChatStatus (Chat Ausgabe Status).....	9
ChoiceDialog (Auswahldialog).....	10
CinematicMode (Filmmodus).....	10
ChatClearHistory (Textausgabepuffer löschen).....	10
Convert (Einheit neu zuordnen).....	10
CounterStop (Zähler stoppen).....	10
Counter:AddUnit (Zählerstart für Einheit).....	10
Counter:AddTimer (Zählerstart für Zeit).....	10
Counter:ADDXP (Zählerstart Erfahrungspunkte).....	11
CreateTreaty (Vertrag erstellen).....	11
DamageUnit (Einheit beschädigen 1).....	11
DamageUnitPercent (Einheit beschädigen 2).....	11
DamageUnitsInArea (Einheit im Bereich beschädigen).....	11
Destroy (Einheit zerstören).....	11
Diplomacy (Diplomatie Status).....	11
DisableTrigger (Trigger deaktivieren).....	12

<i>EchoStatValue</i> (Statistische Werte anzeigen).....	12
<i>EndGame</i> (Spiel beenden).....	12
<i>FadeToColor</i> (BildschirmFarbÜberblendung.....)	12
<i>FadeOutAllSounds</i> (Audio ausblenden).....	12
<i>FadeOut Music</i> (Musik ausblenden).....	12
<i>Fake Gruppe</i> ("unechte" Gruppe).....	12
<i>FakeCounterSetText</i> („unechten“ Counter aktivieren).....	12
<i>Fake Counter Clear</i> („unechten“ Counter entfernen).....	12
<i>FlareMiniMap</i> (MiniMap Signal).....	13
<i>FireEvent</i> (Starte Trigger).....	13
<i>Flash Gruppe</i> („Hinweis“ Gruppe).....	13
<i>FlashUnit</i> (Einheit blinken (lassen)).....	13
<i>ForbidAndDisableUnit</i> (Einheit deaktivieren und verbieten).....	13
<i>ForceNonCinematicModels</i> (???).....	13
<i>GoToMainMenu</i> (Ins Hauptmenü wechseln).....	13
<i>GrantResources</i> (Gewähre Ressourcen).....	13
<i>GrantVP</i> (Gewähre Erfahrungspunkte).....	13
<i>HighlightUnits</i> (Einheit hervorheben).....	13
<i>HideScore</i> (Punktestand ausblenden).....	14
<i>Kill</i> (Einheit zerstören).....	14
<i>Messagebox</i> (Meldungsbox).....	14
<i>ModifyProtounit</i> (Einheiteneinstellungen modifizieren).....	14
<i>MoveByName</i> (Einheit per Namen bewegen).....	14
<i>MoveFromArea</i> (Einheiten eines Bereiches bewegen).....	14
<i>MoveToPoint</i> (Einheiten zu einem Bereich bewegen).....	15
<i>MoveToUnit</i> (Einheiten zu einem Objekt bewegen).....	15
<i>MusicFilename</i> (Musikdatei abspielen).....	15
<i>MusicMood</i> (Musikliste abspielen).....	15
<i>MusicPlay</i> (Musik abspielen).....	15
<i>MusicOff</i> (Musik aus).....	15
<i>Objective:Show</i> (Zielanzeige aktivieren).....	15
<i>Objective:Hide</i> (Zielanzeige deaktivieren).....	15
<i>Objective:Discover</i> (Zieldirektanzeige aktivieren).....	15
<i>Objective:Complete</i> (Ziel als erledigt kennzeichnen).....	15
<i>OverlayText</i> (BildschirmText).....	16
<i>PauseGame</i> (Spiel pausieren).....	16
<i>PauseInObjectiveWindow</i> (Spiel pausieren bei Zielanzeige).....	16
<i>PauseOnAgeUp</i> (Spiel pausieren bei Zeitalterwechsel).....	16
<i>PlayDialog</i> (Dialog abspielen(Cinematic Modus)).....	16
<i>PlayDialogue</i> (Dialog anzeigen).....	16
<i>PlayMovie</i> (Film abspielen).....	16
<i>Player:Set Age</i> (Spieler Zeitalter festlegen).....	16
<i>Player:Toggle TC Spawning</i> (Dorfzentrum Erstausrüstung).....	17
<i>Player:Toggle CW Spawning</i> (Planwagen Erstausrüstung).....	17
<i>PlayerDestroyAllBuildings</i> (Alle Gebäude eines Spieler zerstören).....	17
<i>PlayerDestroyAllUnits</i> (Alle Einheiten eines Spieler zerstören).....	17
<i>Player:LOSChange</i> (Spionansicht aktivieren).....	17
<i>PlayerResetBlackmap</i> (Sichtfeld zurücksetzen).....	17
<i>PlayerSetHCAccess</i> (Heimatstadtzugriff).....	17
<i>PlayerSetActive</i> (Aktiviere Spieler).....	17
<i>Quest VAR</i> (Variablenbearbeitung).....	17
<i>Rate Construction</i> (Baugeschwindigkeit).....	17
<i>Rate Research</i> (Forschungsgeschwindigkeit).....	17
<i>Rate Training</i> (Ausbildungsgeschwindigkeit).....	18

<i>RatesNormal</i> (Geschwindigkeiten zurücksetzen).....	18
<i>RelicForce</i> (???).....	18
<i>RenderFog/BlackMap</i> (Sichtbereiche freigeben/begrenzen).....	18
<i>RenderRain</i> (Regen darstellen).....	18
<i>RenderSky</i> (Himmel darstellen).....	18
<i>RenderSnow</i> (Schneefall darstellen).....	18
<i>ResetAllBlackmap</i> (Sichtweiten freigeben/begrenzen).....	18
<i>Reveal Map</i> (Karte aufdecken).....	18
<i>Revealer:Create</i> (Sichtweitenpunkt erzeugen).....	18
<i>Revealer: Set Active State</i> (Sichtweitenpunkt einstellen).....	18
<i>Scale Formations</i> (Einheiten Formationsdichte).....	18
<i>Chats</i> (Textmitteilungen).....	19
<i>SendChat</i> (Textmitteilung alle).....	19
<i>SendChatToPlayer</i> (Textmitteilung einzeln).....	19
<i>SendSpooferChat</i> (unechte Textmitteilung alle).....	19
<i>SendSpooferChatToPlayer</i> (unechte Textmitteilung einzeln).....	19
<i>SetAnimation</i> (Animation einstellen).....	19
<i>SetCurrentMusicSet</i> (???).....	19
<i>SetLightning</i> (Lichteinstellung setzen).....	20
<i>SetPlayerDefeated</i> (Spieler besiegt).....	20
<i>Set Player won</i> (Spieler siegt).....	20
<i>SetTechStatus</i> (Technologiestatus setzen).....	20
<i>SetIdleProcessing</i> (???).....	20
<i>SetObscuredUnits</i> (Figurenumriss).....	20
<i>ShadowSetFarClippingPlane</i> (Grafikschattenbearbeitung).....	20
<i>Shake Camera</i> (Kameraruckeln).....	20
<i>Show HC View</i>	21
<i>ShowSPCNote</i> (zeige Texteffekt).....	21
<i>Show & Sound Optionen Cinematic</i>	21
<i>TeleportUnits</i> (Einheiten teleportieren (beamen)).....	21
<i>TradeRouteSetLevel</i> (Handelsroutenlevel setzen).....	21
<i>TradeRouteSetPosition</i> (Handelsroutenposition setzen).....	21
<i>TradeRouteToggleState</i> (Handelsroute aktivieren).....	21
<i>Tribute</i> (Tributzahlungen leisten).....	21
<i>UnBlockAllAmbientSounds</i> (alle Umgebungsgeräusche einschalten).....	22
<i>UnBlockAllSounds</i> (Audio einschalten).....	22
<i>UnForbidAndEnableUnit</i> (Einheit aktivieren und erlauben).....	22
<i>UnGarrison</i> (Kasernierung aufheben).....	22
<i>UnitBuildBuilding</i> (Einheit baue Gebäude).....	22
<i>UnitCreate</i> (Einheit erstellen).....	22
<i>UnitCreateMulti</i> (mehrere Einheiten herstellen).....	22
<i>UnitFaceUnit</i> (Einheitenausrichtung).....	22
<i>Unit Garrison</i> (Einheit kasernieren).....	23
<i>UnitHeading</i> (Einheit Blickrichtung).....	23
<i>Unit Immediate Garrison</i> (Einheiten schnell kasernieren).....	23
<i>UnitMakeInvulnerable</i> (Einheit unverwundbar).....	23
<i>UnitSpeaking</i> (Einheit Spracheffekt).....	23
<i>UnitWork</i> (Einheit aktiv setzen).....	23
<i>UserControls</i> (Bedienungselemente an/aus).....	23
<i>WinMessage</i> (Siegmeldung).....	24
<i>WriteToLog</i> (Logbuch schreiben).....	24
<i>YouLose</i> (Niederlage).....	24
<i>YouWin</i> (Sieg).....	24

ActivateTrigger (Trigger aktivieren)

Damit kann ein zur Entwicklungs- oder Laufzeit als nicht <aktiv> definierter Trigger aktiviert bzw. wieder aktiviert werden, der dann in die Abarbeitungsliste der Trigger aufgenommen wird. Rekursive Aktionen sind nicht möglich, also das ein Trigger sich selbst ab- bzw. einschaltet. Die Auslösereaktion, d.h. wann dieser Trigger abgearbeitet wird hängt von seinen Einstellungen ab. (Sofort ausführen, Hohe Priorität etc.) siehe auch **FireEvent**

Trigger: der zu aktivierende Trigger

AdvanceCampaign (Kampagne fortführen)

Dieser Befehl wird nur zur Erstellung einer Kampagne benötigt. Kerndefinitionen sind nun vorhanden, aber nur erreichbar über RMS Skripting.

AdvanceCampaignProgress (Kampagnen Fortschritt)

dito.

AdvanceCampaignSzenario (Kampagnenszenario fortführen)

dito.

AI-Extentions (Künstliche Intelligenz)

Alle mit den Buchstaben AI (Artificial Intelligence = künstliche Intelligenz) gekennzeichneten Befehle sind für die Verwendung und Steuerung der Computerspieler gedacht. Allerdings sind die Ergebnisse der Aktion nur in Verbindung mit speziellen Anpassungen an den AI Dateien des Spiels möglich. Die folgenden Befehle beziehen sich auf die mit dem Menübefehl <Armee-Editor> und dem damit verbundenen Dialogfeld erstellten Armeeobjekten. (sogenannte Objekthülsen).

Army

Alle Steuerungsbefehle für Armeeobjekte gelten nur bedingt für Armeen, die einem KI Spieler zugeordnet sind.

ArmyBuildBuilding (Armee baue Gebäude)

Hat im Szenarioeditor keinen Effekt: Armeen bauen nichts.

ArmyChangeType (Armee wechsele Typ)

Eine als Armee definierte Gruppe mit existenten Einheiten in andere Einheiten umwandeln.

Army: die zu bearbeitende Armee. Das Listenfeld enthält die Namen der angelegten Armeen

Protounit : Listenfeld mit den möglichen (unmöglichen) Objekten.

ArmyConvert (Armee neu zuordnen)

Eine als Armee definierte Gruppe mit existenten Einheiten einem anderen Spieler (**auch KI**) zuordnen.

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: die Nummer des Spielers, dem diese Armee zugeordnet werden soll. (**auch KI**)

Den Schalter **Make** sollten Sie natürlich nur verwenden, wenn Sie keine definierte Armee unter **Army** angeben können! Andernfalls und wie schon anfangs bemerkt: achten Sie immer darauf, das die Armee auch wirklich aus Soldaten beziehungsweise ausschließlich den gewünschten Einheiten besteht.

ArmyDeploy (Armee erzeugen)

Einer als Armee definierten Gruppe mit oder ohne existente Einheiten – (Geisterarmee !) - mit einer anzugebenden Anzahl von Einheiten ergänzen bzw. füllen.

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

Protoname: Listenfeld mit den möglichen (unmöglichen) Objekten

SetArea: anklicken, auf der Landkarte einen Punkt wählen, dort erscheinen die Einheiten

ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf den gewählten Punkt

Count: Anzahl der zu erzeugenden Einheiten

Heading: Blickrichtung dieser Einheiten (Zahlenangabe) (0=NordOst, 180=SüdWest)

ClearUnits : ON = bereits in der Armee enthaltene Einheiten aus der Armeegruppe entfernen

OFF = diese neuen Einheiten hinzufügen

Das Aufstellen einer Armee aus unterschiedlichen Einheiten sollte in einem Trigger ausgeführt werden, wobei die Einstellung von **ClearUnits** auf OFF gestellt werden muß.

Es können mehr als 50 Einheiten erzeugt werden, die Steuerungsbefehle bearbeiten aber nur max. 50 Einheiten.

ArmyDestroy (Armee zerstören 1)

Eine als Armee definierte Gruppe mit existenten Objekten löschen.(ohne Animation)

Army: die zu bearbeitende (löschende) Armee

Es werden nur die Einheiten gelöscht, nicht die Objekthülse. Den gegnerischen Spielern werden die entsprechende Punkten für eine Zerstörung nicht gutgeschrieben.

ArmyFlash (Armee blinken)

Eine als Armee definierte Gruppe mit existenten Objekten zyklisch blinken lassen.

Army: die zu bearbeitende Armee

Show: anklicken, 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

Seconds: Dauer des Blinkzyklus

ArmyGarrison (Armee kasernieren)

Eine als Armee definierte Gruppe mit existenten Einheiten in ein dafür geeignetes Objekt senden. (nicht KI)

Army: die zu kasernierende 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: mit der Maus auf der Spielkarte das Ziel markieren (TC, Fort, Schiff etc.), dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das eingestellte Ziel

Trigger: der zu aktivierende Trigger – hier: nachdem alle Einheiten eingerückt sind.

Der Trigger wird ausgelöst, sobald die maximale Anzahl eines beliebigen Einheitentyps, die in das Objekt einrücken kann, eingerückt ist.

ArmyHighlight (Armee hervorheben)

Eine als Armee definierte Gruppe mit existenten Einheiten optisch hervorheben lassen.

Army: die zu bearbeitende Armee (auch KI)

Seconds: Dauer des Leuchteffektes

ArmyKill (Armee zerstören 2)

Eine als Armee definierte Gruppe mit existenten Einheiten löschen.(mit Animation)

Army: die zu bearbeitende Armee (auch KI)

Es werden nur die Einheiten gelöscht, nicht die namentliche Armee. Dabei werden den gegnerischen Spielern die entsprechende Punktzahl gutgeschrieben, die sie bei einer Vernichtung erhalten hätten.

ArmyMove (to Area) (Armee in Bereich senden)

Eine als Armee definierte Gruppe mit existenten Einheiten von A nach B senden und dort alle gegnerischen Einheiten in Sichtweite angreifen.

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 Ziel der Einheiten

ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das eingestellte Zielgebiet

Trigger: ein zu aktivierender Trigger, der ausgelöst wird wenn :

alle Einheiten angekommen sind

alle Einheiten der Armee zerstört sind

AttackMove: ON = während der Bewegung wird in Reichweite attackiert, dann weitermarschiert

OFF= während der Bewegung wird jeder Kampf vermieden

Run: ON = Bewegungsgeschwindigkeit einstellbar

OFF= Bewegungsgeschwindigkeit nicht einstellbar

RunSpeed: Geschwindigkeit, je nach Einheit (10.0 ist sehr schnell)

Ist **AttackMove** aktiviert, wird **Run** ignoriert. Mehr als 50 Einheiten werden nicht bewegt.

ArmyMovetoUnit (Armee zu Einheit/Objekt senden)

Eine als Armee definierte Gruppe mit existenten Einheiten zu einem auszuwählenden Objekt senden und dieses dann angreifen.

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: auf der Karte das gewünschte Objekt markieren und auf diesen Schalter klicken

ShowUnit: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das eingestellte Ziel

Trigger: ein zu aktivierender Trigger, der ausgelöst wird wenn :

das Zielobjekt zerstört ist

alle Einheiten der Armee zerstört sind

AttackMove: ON = während der Bewegung wird in Reichweite attackiert, dann weitermarschiert

OFF= während der Bewegung wird jeder Kampf vermieden

Run: ON = Bewegungsgeschwindigkeit einstellbar

OFF= Bewegungsgeschwindigkeit nicht einstellbar

RunSpeed: Geschwindigkeit, je nach Einheit (5.0 ist sehr schnell)

Ist **AttackMove** aktiviert, wird **Run** ignoriert. Bei beweglichen Einheiten ist der letzte Standort dieser Einheit das Ziel. Mehr als 50 Einheiten werden nicht bewegt.

Army Set Animation (Armee Animation setzen)

Einer als Armee definierten Gruppe mit existenten Objekten eine Animation zuweisen. Dies bezieht sich im wesentlichen auf das Bewegungsverhalten einer Armee – eine Keilform beispielsweise. Diese Befehle befinden sich in den XML und GR2 Dateien des Spiels, hübsch verpackt in BAR Dateien. Da sich hiermit kaum etwas interessantes machen lässt, haben wir uns eine 120 Seiten lange Erläuterung erspart.

ArmySetStance (Armee Status Verhalten)

Einer als Armee definierten Gruppe mit/ohne existente Objekte einen Kampfstatus zuweisen.

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

Stance: der vorgesehene Status (aggressiv, defensiv und neutral (Passive))

Dieser Befehl entspricht den Formationsbefehlen, die sich im Optionen Menü des Spiels aktivieren lassen. Sie haben nichts mit dem Verhalten einer triggergesteuerten „Geisterarmee“ zu tun. Beachten Sie hierzu die Triggerbeispiele auf unserer WebSite (Geisterarmee!!)

ArmyTeleport (Armee teleportieren (beamen))

Eine Armee vom aktuellen Standort an einen auf der Karte festzulegenden Standort "beamen". Von diesem neuen Standort bewegen sich die Einheiten umgehend zum Startpunkt zurück.

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 erscheinen die Einheiten

ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf den gewählten Punkt

Stellen Sie genau fest wohin Sie die Einheiten "beamen". Diese können auch problemlos und ohne eine Warnung oder Fehlermeldung an Positionen unter Wasser oder in abgeschlossene Gebiete geschickt werden, sind dann aber nur wieder per **ArmyTeleport** "zurückzuholen".

ArmyWork (Armee angreifen lassen)

Eine als Armee festgelegte Gruppe vom aktuellen Standort zu einem festzulegenden Objekt senden und dieses dann angreifen.

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: auf der Landkarte das anzugreifende Objekt auswählen, dann diesen Schalter anklicken.

ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf den gewählten Punkt

Trigger: ein zu aktivierender Trigger, der ausgelöst wird wenn :
 der Angriff beginnt
 das Zielobjekt zerstört wurde

Ist das vorgesehene Ziel zum Zeitpunkt des Auslösens nicht mehr existent, geschieht nichts. Wird das Ziel nicht zerstört, wird ein eingestellter Trigger nicht aktiviert. Es werden nicht mehr als 50 Einheiten bewegt.

BlockAllAmbientSounds (alle Umgebungsgeräusche ausschalten)

Dieser Befehl deaktiviert alle Umgebungs- und Aktionsgeräusche des Spiels, nicht jedoch die Musik und die Sprachausgabe. Dieser Befehl funktioniert nicht zuverlässig. Analog zum Befehl **UnBlockAllAmbientSounds**

BlockAllSounds (alle Audioausgaben ausschalten)

Schaltet alle Sounduntermalungen und Musik aus, Sprachausgaben in Abhängigkeit des Parameters.

ExcludeDialog ON = Sprachausgaben sind auch ausgeblendet
 OFF= Sprachausgaben bleiben eingeblendet

Analog zum Befehl **UnBlockAllSounds**.

BranchScenario (Nächstes Szenario)

Hier ohne Funktion, würde üblicherweise im Spiel dem Menüpunkt <Aufgeben> entsprechen, also das Szenario beenden respektive das nächste aufrufen (Kampagnen).

CameraCut (Kameraschnitt)

Bringt die Kamera nach einem mit **CameraFaceUnit** oder **CameraFollowUnit** erstellten Schwenk auf eine einzustellende Position (schlagartig) zurück bzw. bestimmt den Startpunkt/Endpunkt einer Kamerafahrt.

SetCut: beim anklicken ist die aktuelle Bildschirmanzeige der Karte der Schnittpunkt.

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählte Ansicht

Beachten Sie zur Verwendung dieses Effektes unsere Triggererläuterungen auf unserer WebSite.

CameraFaceUnit (Kamera Verfolgermodus 1)

Fokussiert die Kamera im Verfolgermodus auf ein in dem Befehl zu definierendes Objekt oder eine Einheit. Die Sichtachsen können um einiges über die Beschränkungen in Neigungswinkel und Verhalten hinaus gebracht werden.

(Shift, Shift-Lock, Strg. Taste +Mausbewegung (3Tasten)/Mausrad)

TargetUnit: auf der Landkarte das gewünschte Objekt auswählen, dann diesen Schalter anklicken.

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählte Position

TimerMS: Dauer des Schwenkes von der aktuellen Position zum Verfolgermodus

Enabled: ON = der Effekt schaltet sich ein
 OFF= der Effekt schaltet sich aus

Trigger: der angegebene Trigger wird mit dem Effekt aktiviert, Bildschirmereignisse sind nicht mögliche (Dialoge)

Die Kamera folgt dem angegebenen Objekt oder der Einheit in der aktuellen Entfernung. Nur ein erneutes aufrufen des Effektes mit dem Parameter **Enabled** auf OFF kann diesen Befehl aufheben oder der Effekt **CameraCut**. Eine sinnvolle Verwendung innerhalb eines Szenarios haben wir nicht erkennen können.

CameraFollowUnit (Kamera Verfolgermodus 2)

Analog zum Befehl **CameraFaceUnit**, ohne jedoch das Objekt zu fokussieren. Die Kamera ist starr und kann nicht gezoomt werden. Auch dieser Befehl muß mit der entsprechenden **Enable** Einstellung wieder aufgehoben werden oder mit **CameraCut**. Ebenfalls keine sinnvolle Verwendung erkennbar.

CameraTrack (Filmwiedergabe)

Startet eine zuvor aufgezeichnete Kamerafahrt.

Name: in diesem Listenfeld sind die vorhandenen Kameratracks aufgelistet

Trigger: der anzugebende Trigger wird nach Ende der Kamerafahrt gestartet

Der Effekt *<FadeToColor>* ermöglicht weiche Übergänge zwischen mehreren Sequenzen. Üblicherweise startet bei mehreren Sequenzen dieser Effekt den nächsten *CameraTrack*. Spieleinstellungen werden im Hintergrund vorgenommen. Textausgaben, also zum Beispiel *OverlayText*, dürfen nicht im gleichen Trigger wie dieser Effekt stehen. Während der Tracks läuft das Spiel weiter. Sehen Sie sich zur Erstellung von Kamerafahrten unbedingt unsere Triggerbeschreibungen auf unserer WebSite an.

CampaignDialog (Kampagnendialog)

siehe die Kampagnenbefehle oben.

ChangeName (Einheit Anzeigenamen wechseln)

Verändert die aktuelle Bezeichnung eines einzelnen Objektes oder einer Gruppe von Objekten. Diese Bezeichnung wird im Spiel bei Auswahl des Objektes angezeigt.

Units: das oder die zu benennenden Objekte markieren, dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte (Gesamtzentrierung)

Name: der festzulegende neue Name der Objekte.

Üblicherweise benutzen würde man einen solchen Befehl, um einmal umbenannte Objekte oder Einheiten aus anderen Befehlen heraus anzusprechen. Hier dient es nur der Dekoration.

ChangeUnitType (Einheitstyp ändern)

Analog zum Befehl *ArmyChangeType*. Hiermit können beliebige Objekte bearbeitet werden, die nicht als Gruppe(Armee) gelten.

Einheit: die zur Umänderung gewünschten Objekte markieren, dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte (Gesamtzentrierung)

ProtoUnit : Listenfeld mit den möglichen (unmöglichen) Objekten

Beachten Sie auch hier unsere Hinweise zu Anfang: Nur das markieren und bearbeiten, was auch bearbeitet werden soll! Sie können auch einzelne Einheiten einer Armee umklassifizieren. Um im Spiel bestimmte einzelne Einheiten an bestimmten Stellen der Karte auftauchen zu lassen setzen Sie an dieser Stelle ein Objekt – *CinematicBlock* – das Sie zu entsprechenden Zeitpunkt mit diesem Effekt umwandeln.

ChatStatus (Chat Ausgabe Status)

Aktiviert oder deaktiviert die Möglichkeit Chatnachrichten auszutauschen bzw. zu empfangen. Im rein menschlichen Multiplayerspiel hat dieser Effekt keine Wirkung.

Status: ON = Chatnachrichten können gesendet werden

OFF= Chatnachrichten können nicht gesendet werden

Mit diesem Befehl wird im Netzwerk das Verhalten von nicht menschlichen Spielern bezüglich automatisch generierter Chatmeldungen gesteuert.

ChoiceDialog (Auswahldialog)

Generiert eine Dialogbox, in der der Spieler zwischen zwei Optionen wählen kann. Diese beiden Optionen werden als weitere Trigger definiert, die bei entsprechender Auswahl aktiviert werden.

MainText: ein kürzerer Text, mit dem die Auswahlfrage formuliert wird

Choice1: ein kurzer Text, der den Effekt der ersten Option beschreibt

Trigger1: der Trigger, der bei Auswahl der ersten Option aktiviert wird.

Choice2: ein kurzer Text, der den Effekt der zweiten Option beschreibt

Trigger2: der Trigger, der bei Auswahl der zweiten Option aktiviert wird.

Formulieren Sie knapp. Wenn der Haupttext (~50 Zeichen) zu lang ist, erscheint die Dialogbox nicht. Diese Box kann ohne eine Auswahl nicht beendet – also abgebrochen - werden. Die Trigger 1 und zwei sind zu Startzeitpunkt der Auswahlbox natürlich nicht aktiviert!

CinematicMode (Filmmodus)

Entsprechend den Sequenzen der mitgelieferten Kampagne wird hier die UI Kontrolle ausgeblendet und eine "Filmleinwand" erzeugt. Es sind keine Eingaben oder Aktionen des Anwenders möglich.

Mode: ON = aktiviert den Modus

OFF = deaktiviert den Modus

Nur durch ein erneutes Aufrufen des Effektes und der Einstellung auf OFF kann der Modus deaktiviert werden. Vergessen Sie das, bleibt nur ALT+F4 (Spielabbruch)!

Dieser Effekt darf zusammen mit Text- und Musikausgabe Effekten im gleichen Trigger nicht verwendet werden, da mit Ausblenden des UI auch Text und Musikausgaben abgebrochen werden. Diese Effekten sollten per **FireEvent** aufgerufen werden. Beachten Sie zum Thema Film unbedingt unser Triggerbeispiel auf unserer WebSite.

ChatClearHistory (Textausgabepuffer löschen)

Löscht die bis zum Aufruf dieses Befehls aufgelaufenen Chatnachrichten und Spielmeldungen.

Convert (Einheit neu zuordnen))

Entspricht dem Befehl **ArmyConvert**, hier für einzelne Einheiten

Einheit: das oder die zu konvertierenden Objekte markieren, dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte (Gesamtzentrierung)

Spieler: der Spieler, dem diese Einheiten zugeordnet werden sollen (auch KI)

Achten Sie auch hier darauf: Nur Objekte auszuwählen, die auch wirklich den Besitzer wechseln sollen!

CounterStop (Zähler stoppen)

Stoppt den mit seinem Namen angegebenen Counter sofort. Ein eventuell im Counter angegebener Trigger wird nicht aktiviert!

Name: der Name des zu stoppenden Counters

Ein gestoppter Counter kann nicht wieder gestartet werden sondern muß neu definiert werden!

Counter:AddUnit (Zählerstart für Einheit)

Zeigt auf der rechten oberen Bildschirmhälfte ein Fenster an, das den Bestand eines festgelegten Objektes (ProtUnitToBuild) anzeigt, das der Spieler bis zur unter **Total** angegebenen Menge auffüllen muß. Ist die geforderte Menge dieser Einheit erreicht wird ein Trigger aktiviert.

Name: ein Name, der für diesen Counter vergeben werden muß.

Spieler: der Spieler, für den dieser Counter gelten soll (außer in RMS nur Spieler 1 sinnvoll)

ProtUnitToBuild: Listenfeld mit den möglichen (unmöglichen) Objekten (Bäume geh'n nicht.:))

Total: die Anzahl der geforderten Objekte

Message: eine kurze Bezeichnung, die in der Countergrafik angezeigt wird.

Trigger: der Trigger, der nach Erfüllung des Counters aktiviert wird.

Die Message ist nur eine Überschrift, was und warum der Counter läuft. Dazu wäre eine Meldung sinnvoll, die vorher ankündigt um was es geht. Zudem kann bei diesem Counter noch der Spieler angegeben werden, für den der Counter gilt. Dies ist aber nur sinnvoll für die RMS Umgebung, da Computerspieler eine solche Einstellung ignorieren.

Counter:AddTimer (Zählerstart für Zeit)

Zeigt in der oberen Bildschirmmitte eine laufende "Stopuhr" an. Gibt man im Parameterfeld **Start** einen Wert >0 und im Parameterfeld **Stop** eine 0 ein, zählt die Uhr auf 0 zurück. Ist **Stop** >0 und

dann **Start** = 0, zählt die Uhr aufwärts. Der jeweilige Stand wird im Textfeld neben der Stoppuhr angezeigt. Nach Ablauf der Zeit wird ein anzugebender Trigger aktiviert.

Name: ein Name, der für diesen Counter vergeben werden muß (nicht countdown!)

Start: der Wert in Sekunden, bei dem der Ablauf der Stopuhr gestartet wird

Stop: der Wert in Sekunden, bei dem nach Ablauf die Stopuhr beendet wird

Message: eine kurze Bezeichnung, die in der Stopuhrgrafik angezeigt wird.

Trigger: der Trigger, der nach Ablauf des Counters aktiviert wird.

Die Message ist quasi eine Überschrift, was und warum der Counter läuft. Dazu wäre eine Meldung sinnvoll, die vorher ankündigt um was es geht. Hier fehlt die Auswahl des Spielers, die aber in der RMS Version angegeben werden kann. Ein Einzelspieler Szenario automatisch Spieler 1

Counter:ADDXP (Zählerstart Erfahrungspunkte)

Die Funktionsweise entspricht dem von **CounterUnit**. Hier werden die gesamten in diesem Spiel aufgelaufenen Erfahrungspunkte für einen anzugebenden Spieler gezählt. (Jeder fängt eine Einzelszenario mit <0> an)

Name: ein Name, der für diesen Counter vergeben werden muß.

Spieler: der Spieler, für den dieser Counter gelten soll (außer im RMS nur Spieler 1 sinnvoll)

Total: die Summe der geforderten Erfahrungspunkte

Message: eine kurze Bezeichnung, die in der Countergrafik angezeigt wird.

Trigger: der Trigger, der nach Erfüllung des Counters aktiviert wird.

Die hier möglichen oder sinnvollen Werte hängen stark von den Spielqualitäten des Spielers ab. Auch hier ist die Angabe eines Spielers nur in der RMS Umgebung von Wert.

CreateTreaty (Vertrag erstellen)

Sachlich analog zum Menüpunkt <Szenario/Vertragsmanager>. Anscheinend gedacht, um einzelne Spieler zeitweise miteinander zu verbünden (Treaty=Vertrag). Beim auslösen des Effektes ist nur festzustellen, das die Kosten dafür abgezogen werden. Sonst ist keine Veränderung nachweisbar. Siehe hierzu **Diplomacy**

DamageUnit (Einheit beschädigen 1)

Mit diesem Befehl können auf der Karte zur Entwicklungszeit existenten Objekten Lebenspunkte entzogen werden (Sie müssen die Einheiten auswählen können). Der Abzugsbetrag wird direkt in Lebenspunkten angegeben. Liegt der Wert über den vorhandenen Lebenspunkten des Objektes wird dieses gelöscht und die üblichen Objektwerte für Zerstörung jedem Gegner gutgeschrieben.

Einheiten: das oder die zu bearbeitenden Objekte markieren, dann diesen Schalter anklicken.

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte (Gesamtzentrierung)

DamageAmt: die abzuziehenden Lebenspunkte

Achten Sie darauf nur gleichartige Objekte auszuwählen. Wenn Sie dem Dorfzentrum inklusive der dabeistehenden Einheiten 2000 Lebenspunkte abziehen, haben Sie etliche "Tote" zu verantworten.

DamageUnitPercent (Einheit beschädigen 2)

Analog zum Effekt **DamageUnit**, nur wird hier ein Prozentwert angegeben.

Einheiten: anklicken, das oder die zu bearbeitenden Objekte markieren

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte (Gesamtzentrierung)

DamagePct: die abzuziehenden Lebenspunkte als Prozentangabe

Wenn Sie die Einheit entfernen wollen, verwenden Sie **Destroy**, nicht diesen Effekt mit der Angabe 100%

DamageUnitsInArea (Einheit im Bereich beschädigen)

Entspricht im Grundsatz dem Befehl <DamageUnit>. Es wird für einen festzulegenden Spieler ein mittig im vorgesehenen Bereich liegendes Objekt festgelegt (kann alles mögliche sein, auch GAIA Objekte), von wo aus in einem kreisförmigen Bereich festzulegender Größe einem bestimmten anzugebenden Objekttyp die anzugebende Anzahl von Lebenspunkten entzogen wird.

Center: anklicken, auf der Karte den Mittelpunkt des festzulegenden Areals bestimmen

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf den gewählten Mittelpunkt

Spieler: der Spieler, für den der Effekt gelten soll (auch KI)

Unittyp: Objekt/Einheitentyp, der betroffen sein soll

Radius: Durchmesser des Gebietes, das betroffen sein soll (in Meterangabe)

Damage: die abzuziehenden Lebenspunkte

Als Unit können neben definierten Einheiten auch pauschal Soldaten (Military), alle Spielfiguren (Units), militärische Bauwerke (MilitaryBuildings) oder alle Gebäude (Buildings) eingestellt werden. Dieser Effekt gilt nur für den ausgewählten Spieler!

Destroy (Einheit zerstören)

Entfernt kommentarlos das angegebene Objekt von der Karte.

Einheiten: das oder die zu bearbeitenden Objekte markieren, dann den Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte (Gesamtzentrierung)

Den gegnerischen Spielern werden die entsprechende Punktzahlen für eine Zerstörung nicht gut geschrieben. Es können alle Objekte entfernt werden, also auch Bewegungssperren für Einheiten (Objekt:ESK Pfad Hindernis) aber auch Bäume, Tiere etc.

Diplomacy (Diplomatie Status)

Stellt den Diplomatiestatus zwischen 2 Spielern ein.

Spieler : der Spieler, für den die Einstellung gelten soll (auch KI)

Status : der Diplomatiestatus zwischen den beiden Spielern

Spieler : der Gegenpart (auch KI)

Diese Einstellung kann zwischen allen Spielern initiiert werden. Sie tritt sofort in Kraft, auch während einer Attacke. Problematisch : Es erfolgt nicht unbedingt ein aufdecken der bis dahin gegnerischen Stellung.

DisableTrigger (Trigger deaktivieren)

Damit kann ein zur Entwicklungs- oder Laufzeit als aktiv definierter Trigger deaktiviert bzw. wieder deaktiviert werden.

Trigger: der zu deaktivierende Trigger

EchoStatValue (Statistische Werte anzeigen)

Damit kann der aktuelle Wert verschiedener Spielparameter eines bestimmten Spielers angezeigt werden.

FakePlayer: der Spieler, dessen Wert angezeigt werden soll

StatType: der Typ des anzuzeigenden Spielparameters

Hier sind Angaben wie die Anzahl der vom Spieler zerstörten Einheiten oder Gebäude, eigene Verluste oder auch Handelsprofite, die Anzahl der militärischen Einheiten etc. gemeint. Sichtbar für alle Spieler. Sinnvoll nur in der RMS Umgebung oder als Information zur Szenarioerstellung.

EndGame (Spiel beenden)

Das gesamte Spiel wird gestoppt und im Menü erscheint der Schalter zur Anzeige der kompletten Statistik. Dient zur Begrenzung der Spieldauer ohne einen unmittelbaren Sieger festzustellen.

FadeToColor (BildschirmFarbÜberblendung)

Verändert die Bildschirmfarbe unter Angabe von RGB Farbwerten. Dabei wird alles außer der Textausgabe mit <PlayDialog> und <OverlayText> mit der gewählten Farbkombination in einem anzugebenden Zeitraum und nach einer anzugebenden Verzögerung überdeckt. Es kann ein Trigger eingestellt werden, der nach Ablauf des Effektes aktiviert wird.

Red : der Rotanteil der Farbänderung (0-255)

Green : der Grünanteil der Farbänderung (0-255)

Blue : der Blauanteil der Farbänderung (0-255)

Dauer(MS) : die Dauer eines eingeschalteten Ausblendeeffektes

Verzögerung(MS) : die Zeit, bis der Effekt nach Auslösung eintritt

Ausblenden: ON = der Bildschirm wird zu neuen Farbe hin langsam ausgeblendet

OFF = der Bildschirm wird (fast) sofort in der neuen Farbe dargestellt

Trigger: der zu aktivierende Trigger – nach Beendigung der Überblendung

Mit dem gleichen Befehl muß der Bildschirm wieder eingeblendet werden, wobei die RGB Werte auf die Werte des Einblendens gesetzt werden. Der eigentliche Rückkehreffekt wird durch die Stellung von **Ausblenden** auf OFF erreicht. Die UI Kontrollen sind alle nicht sichtbar, aber funktionsfähig, die zuletzt markierten Einheiten reagieren auch noch. Vornehmlich ist dieser Effekt zur Ein/Ausblendung von Kameratracks geeignet. Dort verwendet man dann die Nullwerte der RGB Angaben – alles schwarz – sowohl beim herein als auch herausblenden.

Ein geschlossenes Beispiel finden Sie in unserem Triggerbeispiel zum Filmherstellung auf unserer WebSite.

FadeOutAllSounds (Audio ausblenden)

Blendet im einem anzugebenden Zeitraum alle Spielgeräusche und Musik aus.

FadeDuration : Dauer des Effektes von der Normallautstärke zu Null in Sekunden

FadeOut Music (Musik ausblenden)

Blendet im einem anzugebenden Zeitraum nur die aktuelle Musik aus, die mit *<MusicPlay>* oder *<MusikFilename>* gestartet wurde.

FadeDuration : Dauer des Effektes von der Normallautstärke zu Null in Sekunden

Dieser Effekt funktioniert nicht immer einwandfrei, ältere Soundkarten haben da Probleme.

Fake Gruppe ("unechte" Gruppe)

Fake Player: De-Fakify, Fake Player: De-Fakify Army, Fake Player: Fakify, Fake Player: Fakify Army, *Fake* bedeutet übersetzt unecht oder gefälscht. Im Spiel lassen sich damit Einheiten und Objekte einem nicht existenten Spieler zuordnen, der mit dem Menüpunkt *<Testspielerdaten>* festgelegt werden kann. Fast alle Befehl die die Auswahl von Einheiten auf dem Bildschirm ermöglichen verarbeiten auch *FakeEinheiten*, allerdings kann man Sie nicht zu kriegerischen Handlungen bewegen. Natürlich kann man solche Einheiten konvertieren lassen. Diese Befehlsgruppe wurde auch von den Entwicklern nicht eingesetzt.

FakeCounterSetText („unechten“ Counter aktivieren)

Erzeugt einen frei nutzbaren Counter (optisch entsprechend Counter:Unit) der stationären Text anzeigen kann.

Text : der auszugebende Text, kann nur kurz sein

Eine sinnvolle Verwendung ist nicht zu erkennen. Gezählte Variable (*QuestVar*) kann man nicht als Text ausgeben lassen. In der Kampagne beispielsweise wird dieser Counter mit Textelementen der *Stringtable* gefüllt. (Szenario 302, Höhle Malta)

Fake Counter Clear („unechten“ Counter entfernen)

Löscht den „unechten“ Counter wieder.

FlareMiniMap (MiniMap Signal)

Erzeugt auf der MiniMap einen aufgehenden, blinkenden Anzeigekreis zur Verdeutlichung von Zielangaben.

Spieler: der Spieler, der den Flare sehen soll (außer in RMS nur Spieler 1 sinnvoll)

Duration: Dauer der Anzeige in Sekunden

SetArea: anklicken, auf der Karte (nicht MiniMap!) die Anzeigeposition auswählen

ShowArea: anklicken zentriert den Bildschirm auf den gewählten Punkt

Flash : keine erkennbare Funktion, blinken tut's ohnehin

Bekannt aus den Spielen der Kampagne. Sinnvoll in Verbindung mit Zielhinweisen. Das Gebiet indem der Flare erscheint wird nicht automatisch sichtbar! Es ertönt ein akustisches Signal um den Spieler aufmerksam zu machen.

FireEvent (Starte Trigger)

Der angegebene Trigger wird sofort mit seinen eigenen Bedingungen verarbeitet.

Trigger: der zu aktivierende Trigger

Im Gegensatz zu ActivateTrigger wird dieser Trigger mittels FireEvent sofort aktiviert und anhand seiner Bedingungen verarbeitet, d.h. es wird nicht sofort der Effekt gestartet sondern erst, wenn die Bedingungen des Triggers dies planmäßig zulassen!!!

Flash Gruppe („Hinweis“ Gruppe)

FlashUI, FlashUICategory, FlashUIStop, FlashUITech, FlashUITrain

UI ist die Abkürzung für Userinterface. Hiermit kann man – wenn einem die spielinternen Bezeichnungen bekannt sind – verschiedene Elemente des UI blinken lassen. In anderen Strategiespielen sind diese Flash Befehle Überreste der Erstellung von Tutorials. Eine sinnvolle Verwendung ist nicht erkennbar.

FlashUnit (Einheit blinken (lassen))

Eine anzugebende Einheit für einen festzulegenden Zeitraum blinken lassen.

Einheiten : auf der Karte die gewünschten Objekte markieren, dann den Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte

Sekunden : Dauer des Effektes in Sekunden

Die ausgewählte Einheit wird im Bildschirm nicht fokussiert. Analog zu <ArmyFlash>.

ForbidAndDisableUnit (Einheit deaktivieren und verbieten)

Dieser Befehl deaktiviert eine auszuwählendes Objekt für einen anzugebenden Spieler. Dieser kann es dann nicht mehr erstellen.

Spieler : der betroffene Spieler, der dieses Objekt nicht mehr erstellen kann. (auch KI)

Einheit : Listenfeld mit den möglichen (unmöglichen) Objekten

Bereits vorhandene Objekte des hier ausgewählten Einheitentyps können weiterhin ausgewählt und genutzt werden. Der Befehl muß wieder aufgehoben werden mit dem Effekt **UnForbidAndUndisableUnit**. Diese Einstellung betrifft auch im Einzelspieler Szenario die KI Gegner, in der RMS Umgebung natürlich auch den entsprechenden Spieler.

ForceNonCinematicModels (???)

Dieser Befehl hat in keinem CinematicEffekt irgendeine Wirkung gezeigt.

GoToMainMenu (Ins Hauptmenü wechseln)

Verläßt das aktuelle Szenario ohne Vorwarnung und Sicherheitsabfrage und wechselt zum Hauptmenü. Eine sinnvolle Verwendung gibt es nicht – soweit wir wissen.

GrantResources (Gewähre Ressourcen)

Damit kann einem Spieler eine anzugebende Menge einer bestimmten Ressource zugestanden werden.

Spieler: der Spieler, der die Ressource bekommen soll (auch KI)

Ressource: die Art der Ressource die zugestanden werden soll

Amount: die Menge der Ressource

Die Ressourcen Fame und Skillpoints zeigen nicht immer den gewünschten Effekt bzw. gar keinen. Mit „Ships“ sind freizuschaltende Heimatstadtlieferungen gemeint. Die Ressourcen Holz, Nahrung

und Gold werden direkt gutgeschrieben und nicht als sichtbare Menge auf der Karte abgelegt zum „einsammeln“ durch die Siedler.

GrantVP (Gewähre Erfahrungspunkte)

Dieser Effekt spricht dem Spieler zusätzliche Erfahrungspunkte zu.

HighlightUnits (Einheit hervorheben)

Entspricht dem Effekt **ArmyHighlight** bezogen auf einzelne Einheiten und Objekte.

Einheiten : auf der Karte die gewünschten Objekte markieren, dann den Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte

Sekunden : Dauer des Effektes in Sekunden

HideScore (Punktstand ausblenden)

Unterdrückt die Anzeige des Punktstandes.

Kill (Einheit zerstören)

Analog zu **ArmyKill**, alle ausgewählten Einheiten verlassen mit großer Geste die Karte. Dabei werden den gegnerischen Spielern die entsprechenden Punktzahlen gutgeschrieben.

Einheiten : auf der Karte die gewünschten Objekte markieren, dann den Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte

Messagebox (Meldungsbox)

Läßt eine langsam einblendende Meldungsbox in der oberen Bildschirmmitte erscheinen. Die Timeout Angabe schließt die Box nach der angegebenen Zeit.

Text: Der zur Anzeige vorgesehene Text.

Timeout(MS): die Anzeigedauer der Box in Millisekunden

Nicht mehr als 120 Zeichen +-4, keine deutschen Umlaute/Sonderzeichen. Neben der Zeitbeschränkung existiert auch ein Schließkreuz für die Box. Die Grundeinstellung -1 blendet die Box nach ca. 10-12 Sekunden automatisch aus. Andere, vom Spiel generierte Meldungen überdecken diese Box!

ModifyProtounit (Einheiteneinstellungen modifizieren)

Verändert Kernwerte wie Lebenspunkte oder Bewegungsgeschwindigkeit eines auszuwählenden Objektes oder eines Einheitentyps bezogen auf einen ausgewählten Spieler.

ProtoUnit: Listenfeld mit den möglichen (unmöglichen) Objekten

Spieler : der Spieler, für dessen Objekte die Einstellung gelten soll (auch KI)

Feld : die Eigenschaft, die verändert werden soll

Delta : Wertangabe, kann negativ (also Abzug) sein

Die hier auszuwählenden Eigenschaften eines Objektes müssen auch eine Eigenschaft des Objektes sein, z.B. hat die Kirche logischerweise keine Geschwindigkeit.

Eine positive Wertangabe wird als Zuschlagswert später in der Spielanzeige dargestellt (z.B. bei Hitpoints), negative Angaben werden nicht angezeigt sondern schlicht abgezogen. Folgende Einstellungen funktionieren einwandfrei:

Hitpoints: Lebenspunkte, ist wohl klar

Speed: Geschwindigkeit, abhängig vom Einheitentyp (Delta = 15 für die Infanterie sieht albern aus)

LOS: Sichtweite, Delta ist Meterangabe

Lifespan: Lebensdauer, Delta sind die Sekunden, die die Einheit noch zu leben hat.

Population Count: Höhe der Zahl, die für die Erstellung dieser Einheit von der Gesamtbevölkerung abgezogen wird.

Cost Münzen, Cost Food, Cost Holz : die Kosten für die Erstellung dieser Einheit.

Die weiteren Auswahlmöglichkeiten sind zumeist ohne Funktion oder nur sehr speziell für bestimmte Einheiten zu verwenden. Insbesondere die vielfältigen Bonuseinstellungen sind kaum für eine sinnvolle Verarbeitung geeignet.

MoveByName (Einheit per Namen bewegen)

Es war nicht möglich, irgendeine Einheit mit diesem Befehl zu bewegen, auch keine gesondert mit dem Befehl **ChangeName** benannte Einheit.

MoveFromArea (Einheiten eines Bereiches bewegen)

Aus einem radialen, festzulegenden Bereich alle Einheiten eines Typs zu einer anderen Position senden

Center: anklicken, auf der Karte den Mittelpunkt des festzulegenden Areals bestimmen

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf den gewählten Mittelpunkt

Typ: Einheitentyp, der betroffen sein soll

Spieler: der Spieler, für den der Effekt gelten soll (*außer in RMS nur Spieler 1 sinnvoll*)

Radius: Durchmesser um den gewählten Mittelpunkt des Gebietes, das betroffen sein soll

SetArea: anklicken, auf der Karte die Zielposition auswählen

ShowArea: anklicken zentriert den Bildschirm auf den gewählten Punkt

Weg freikämpfen: ON = während der Bewegung wird attackiert, dann weitermarschiert
OFF= während der Bewegung wird jeder Kampf vermieden

Im Feld Typ wird üblicherweise ein Listenfeld der Objekte/Einheiten angezeigt, die vom Effekt angesprochen werden sollen. Dies wurde hier nicht gemacht, da auch globale Begriffe wie Unit (also alles was Beine hat) oder Military (alles was Beine hat und Sold bekommt) angegeben zu können. *KI Spieler ignorieren diesen Befehl.*

Die Größe des Bereiches wird wie bei allen anderen auch in Metern gemessen. Hierbei ist der Gesamtdurchmesser der Karte zu beachten. Geben Sie diesen Gesamtdurchmesser der Karte hier an, werden trotzdem nur maximal 50 Einheiten verwendet. (auch wenn alle markiert sind!)

MoveToPoint (Einheiten zu einem Bereich bewegen)

Entspricht dem Befehl **ArmyMove**, nur müssen hier die Objekte einzeln beziehungsweise explizit ausgewählt werden.

SourceUnits: auf der Karte die gewünschten Objekte markieren, dann den Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte (Gesamtzentrierung)

SetArea: anklicken, auf der Landkarte einen Punkt wählen, dort ist das Ziel der Einheiten

ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das eingestellte Ziel

Trigger: ein zu aktivierender Trigger, der ausgelöst wird wenn :

alle Einheiten angekommen sind und stehen (nicht kämpfen!).

alle Einheiten der Armee zerstört sind

Weg freikämpfen: ON = in der Bewegung wird in Reichweite attackiert, dann weitermarschiert

OFF= während der Bewegung wird jeder Kampf vermieden

Run: ON = Bewegungsgeschwindigkeit einstellbar

OFF= Bewegungsgeschwindigkeit nicht einstellbar

RunSpeed: Geschwindigkeit, je nach Einheit (5.0 ist sehr schnell)

Wenn **AttackMove** aktiviert ist werden die Einstellungen von **Run** ignoriert. **Einheiten von KI-Spielern ignorieren diesen Befehl.**

MoveToUnit (Einheiten zu einem Objekt bewegen)

Entspricht dem Befehl <MoveToPoint>, nur muß hier ein Objekt als Ziel ausgewählt werden. KI-Spieler ignorieren diesen Befehl.

MusicFilename (Musikdatei abspielen)

Dieser Effekt spielt ein Musikstück mit einer einzustellenden Einblendzeit ab.

MusicFile: das abzuspielende Musikstück

Browse: zeigt eine Dialogbox zur Auswahl der Musikdatei (VORSICHT)

FadeDuration : Länge der Einblendzeit des Musikstückes.

Das benutzen des Dateidialoges (**Browse**) ist nicht zu empfehlen. Geben Sie statt dessen in das Feld direkt neben dem Browseschalter den relativen Pfad und den Dateinamen der Musikdatei an.
Beispiel :

`music/standard/getyesum.mp3`

MusicMood (Musikliste abspielen)

Damit kann man – wie im MediaPlayer – festgelegte Musiclisten abspielen. So erzielt man mit eine "7" für den Index ein anderes Ergebnis als mit einer "3". Es ist allerdings nicht sinnvoll feststellbar, welche Musikstücke wie und in welcher Reihenfolge abgespielt werden.

MusicPlay (Musik abspielen)

Spielt die im Standardmusikverzeichnis des Spiels vorhandenen MP3 Dateien in unveränderbarer Reihenfolge ab. Dieser Befehl übersteuert alle anderen <Music>Befehle

MusicOff (Musik aus)

Schaltet die mit <MusicPlay> oder <MusicFilename> gestartete Musik ohne Effekte abrupt aus.

Objective:Show (Zielanzeige aktivieren)

Der Effekt blendet oben rechts im Spielbildschirm den Schalter zur Zielanzeige ein und läßt ihn aufblinken. Der Schalter ist beim Spielstart bereits dann zu sehen, wenn ein Ziel festgelegt ist.

Objective: Angabe eines der Zielnamens, der angelegt wurden

Die Anzeige der Ziele im Spielbildschirm ist von der Definition im Zielmenü abhängig. Es werden das angegebene Ziel sowie die bereits bekannten Ziel angezeigt. Normalerweise sollte man den Schalter <Ziel> immer dann explizit einblenden lassen wenn ein neues Ziel entdeckt wurde, ansonsten kann man ihn nach gewisser Zeit mit <Objective:Hide> ausblenden.

Objective:Hide (Zielanzeige deaktivieren)

Den Schalter zur Anzeige der Spielziele ausblenden.

Objective:Discover (Zieldirektanzeige aktivieren)

Ein einzelnes Ziel dem Spieler per Meldungsbox anzeigen.(Primäres Ziel entdeckt...).

Objective: Angabe des eines der Zielnamen, die angelegt wurden

PlaySound: ON = den üblichen Sound bei Entdeckung eines Ziels abspielen

OFF = den üblichen Sound bei Entdeckung eines Ziels nicht abspielen

Die Meldung verschwindet nach ca. 15 Sekunden. Die **PlaySound** Option wird gelegentlich ignoriert.

Objective:Complete (Ziel als erledigt kennzeichnen)

In der Zielliste ein hier angegebenes Ziel als erledigt abhaken.

Objective: Angabe des eines der Zielnamen, die angelegt wurden

PlaySound: ON = den üblichen Sound bei Erledigung eines Ziels abspielen

OFF = den üblichen Sound bei Erledigung eines Ziels nicht abspielen

OverlayText (BildschirmText)

Erzeugt in Grundeinstellung in etwa in der Mitte des Bildschirmes einen anzugebenden Text in großer, gelber Schrift für eine anzugebende Dauer.

Text : der anzuzeigende Text

FadeDuration: die Dauer der Anzeige in Sekunden

PosX : die horizontale Position des Textes in Pixel, -1 = Grundeinstellung = ~ mittig

PosY: die vertikale Position des Textes in Pixel, -1 = Grundeinstellung = ~ mittig

With: die Breite der Textausgabe in Pixel, -1 = Bildschirmbreite

Hintergrund: None=transparent, ansonsten eine Farbangabe in Englisch (black,white etc.)

Wie bei allen Textausgaben : nicht mehr als 120 Zeichen +-4, keine deutschen Umlaute/Sonderzeichen. ein farbiger Hintergrund deckt alles ab im Bereich des Cinematic- Modus. Bei Verwendung innerhalb eines Kameratracks sollte die Anzeigedauer nicht über das Trackende hinausreichen. Die Angabe der Anzeigeposition ist eine "Testsache" – was gefällt. Allerdings ist bei Nutzung der Standardeinstellungen die Position garantiert.

PauseGame (Spiel pausieren)

Pausiert das Spiel entsprechend dem Aufruf aus dem Menü (Spiel unterbrochen) und muß zum weiterführen erneut aufgerufen werden.

Pause: ON = der Effekt ruft die Pause auf

OFF= der Effekt beendet die aufgerufene Pause

Natürlich kann dieser Effekt auch mit der Taste Pause wieder aufgehoben werden.

PauseInObjectiveWindow (Spiel pausieren bei Zielanzeige)

Hier kann festgelegt werden, ob bei Anzeige des Zielfensters das Spiel pausieren soll.

Enable: ON = bei Anzeige des Zielfenster pausiert das Spiel

OFF = bei Anzeige des Zielfenster pausiert das Spiel nicht

PauseOnAgeUp (Spiel pausieren bei Zeitalterwechsel)

Hier kann festgelegt werden, ob bei Erreichen eines neuen Zeitalters das Spiel pausieren soll

Enable: ON = das Spiel pausiert

OFF = das Spiel pausiert nicht

PlayDialog (Dialog abspielen(Cinematic Modus))

Spielt eine einzustellende, aufgezeichnete Sprachausgabe ab und zeigt einen eingegebenen Text an. Diese Textausgabe findet im unteren Bildschirmbereich statt und ist nur im CinematicMode zu gebrauchen.

Sound: Eine Sounddatei, vornehmlich natürlich eine Sprachausgabe, die dem Text im Feld Subtitle hier entsprechen sollte. Der gesamte Effekt richtet sich nach der Länge dieser Datei.

Browse : zeigt eine Dialogbox zur Auswahl der Musikdatei (VORSICHT! Siehe **MusicFilename**)

Trigger : ein Trigger, der nach dem Abarbeiten der Sounddatei aufgerufen wird.

IgnoreEventOnAbort : ON = den angegebenen Trigger bei Abbruch der Ausgabe ignorieren

ON = den angegebenen Trigger bei Abbruch der Ausgabe nicht ignorieren

Subtitle : Der Text, der im unteren Bereich des Bildschirms angezeigt werden soll.

Portrait : eine kleine Grafik, links neben dem Text anzuzeigen

Die maximale Länge des Textes beträgt 120 Zeichen +-4, inklusive Leerzeichen, keine deutschen Umlaute. Auch hier wird wie bei **<MusicFilename>** der relative Pfad zur Sounddatei angegeben, verwenden Sie nicht den Browseschalter.

Die Angabe eines Portraitbildchens erfolgt mittels einer relativen Pfadangabe zu einer BAR Datei.
Die Pfade entnehmen Sie bitte der entsprechenden Liste auf unserer WebSite.

PlayDialogue (Dialog anzeigen)

Mit diesem Befehl werden die zum Beispiel in den Tutorials und in der Kampagne angezeigten Chatboxen angezeigt. Hier können ausschließlich Datensätze der Stringtable verwendet werden.

PlayMovie (Film abspielen)

Spielt den eingestellten Film ab, der im AVI Format vorliegen muß. Dieser Effekt wurde selbst von den Entwicklern nur für einen Creditsfilm verwendet.

Sollten Sie selbst einen Film im AVI Format entwerfen so müssen Sie bedenken, dass während der Laufzeit des Films keine weiteren Programmaktionen mehr ausgeführt werden.

Player:Set Age (Spieler Zeitalter festlegen)

Festlegen eines Zeitalters für den ausgewählten Spieler

Spieler : der Spieler, für den dieser Effekt gelten soll (auch KI)

Age : das Zeitalter das eingestellt werden soll in Zahlenform (Entdecker=0,Imperial = 4)

DisplayEffect : ON = es erfolgt eine Mitteilung an alle Spieler

OFF = keine Mitteilung

Diese Aktion setzt den Spieler in das entsprechende Zeitalter, nicht jedoch sein Gebäude und Einheiten. Hierzu ist die weitere Nutzung des Effektes *SetTechStatus* erforderlich. Siehe dort

Player:Toggle TC Spawning (Dorfzentrum Erstausrüstung)

Unterbindet, ausgelöst direkt beim Spielstart, die Bereitstellung der ersten Siedler.(StartingUnits)

Spieler : der Spieler, für den dieser Effekt gilt (auch KI)

AllowTCSpawning: ON : es werden 6 Siedler/3 Siedlerwagen zu Spielbeginn bereitgestellt

OFF : es werden zu Spielbeginn keine Siedler bereitgestellt

Während des laufenden Spiels hat dieser Befehl keine Auswirkungen.

Player:Toggle CW Spawning (Planwagen Erstausrüstung)

Entspricht dem Befehl *Player:ToggleTCSpawning*, hier eben für den Planwagen.

PlayerDestroyAllBuildings (Alle Gebäude eines Spieler zerstören)

Entfernt ohne Vorwarnung alle Bauwerke des angegebenen Spielers.

Spieler : der von der Zerstörung betroffene Spieler (auch KI)

Dabei werden den gegnerischen Spielern die entsprechende Punktzahlen nicht gutgeschrieben.

PlayerDestroyAllUnits (Alle Einheiten eines Spieler zerstören)

Analog zu *PlayerDestroyAllBuildings*, gilt nur für Einheiten.

Spieler : der von der Zerstörung betroffene Spieler (auch KI)

Auch hier keine Punktgutschrift für die Gegner.

Player:LOSChange (Spionansicht aktivieren)

Hiermit kann einem beliebigen Spieler das Sichtfeld eines anderen beliebigen Spielers angezeigt werden.

Spieler : der Spieler, dem das Sichtfeld zugestanden wird (auch KI)

HasLOS: ON = Sichtfeld freischalten

OFF = Sichtfeld nicht freischalten bzw. wieder aufheben

Spieler : der Spieler, dessen Sichtfeld freigegeben wird. (auch KI)

Dies entspricht teilweise der Spionkarte des Kaptiolbauwerkes im Spiel.

PlayerResetBlackmap (Sichtfeld zurücksetzen)

Setzt alle bis zu diesem Zeitpunkt gemachten Erkundungen - also sichtbaren Kartenteile - des angegebenen Spielers auf nicht sichtbar zurück.

Spieler : der betroffene Spieler

PlayerSetHCAccess (Heimatstadtzugriff)

Damit wird die Heimatstadt für den Zugriff des aktivierten Spielers eingestellt.

Enable : ON = Spieler hat Zugriff

OFF= Spieler hat keinen Zugriff.

PlayerSetActive (Aktiviere Spieler)

Damit kann im Einzelspielerszenario dem Spieler ein anderes Volk zugeordnet werden, das dieser dann steuert. Eine bis dahin zugeordnete KI Einstellung dieses neuen Volkes wird deaktiviert. Dem bisherigen Volk wird allerdings keine KI zugeordnet, womit es als Spielelement verloren ist.

Quest VAR (Variablenbearbeitung)

Alle Effekte der Bezeichnungsgruppe <Quest> beschäftigen sich mit der Behandlung von frei definierten Variablen, die der Designer zwecks Spielsteuerung benutzen möchte.(in den Bedingungen können Variable abgefragt werden). Wir geben hier die logische Reihenfolge an:

QuestVarSet (Variable anlegen)

Damit legt man eine Variable mit einem festzulegenden Namen und Wert an

QuestVarModify (Variable berechnen 1)

Damit berechnet man mit einem anzugebenden Operator die mit Namen anzugebende Variable mit einem anzugebenden Wert. (EX:Variable + 5)

QuestVarModify2 (Variable berechnen 2)

Analog zu <QuestVarModify>, als Wert kann hier eine andere Variable benutzt werden

QuestVarRandomize (Zufallswert erzeugen)

Damit kann eine Zufallsvariable erzeugt werden innerhalb eines anzugebenden Rahmens und der Option zur Rundung (auf INTEGER LONG - Ganzzahl)

QuestVarCopy (Variable kopieren)

Hiermit kann eine vorhandene Variable inkl. ihres aktuellen Wertes in eine neue Variable kopiert werden.

QuestVarEcho (Variable ausgeben)

Dieser Effekt gibt den aktuellen Wert der Variablen als normalen Text links auf dem Bildschirm aus.

Rate Construction (Baugeschwindigkeit)

Erhöht die Geschwindigkeit mit der Bauten errichtet werden für alle Spieler.

Rate : der einzustellende Wert (50=ca.100%)

Rate Research (Forschungsgeschwindigkeit)

Erhöht die Geschwindigkeit mit der Weiterentwicklungen erforscht werden für alle Spieler.

Rate : der einzustellende Wert (50=ca.100%)

Rate Training (Ausbildungsgeschwindigkeit)

Erhöht die Geschwindigkeit mit der Einheiten ausgebildet werden für alle Spieler.

Rate : der einzustellende Wert (50=ca.100%)

RatesNormal (Geschwindigkeiten zurücksetzen)

Setzt alle gemachten Veränderungen der Rate Gruppe wieder zurück.

RelicForce (???)

Nicht erklärbar, da Reliquien unseres Wissens nicht im Spiel vorkommen. AOM Überbleibsel.

RenderFog/BlackMap (Sichtbereiche freigeben/begrenzen)

Deckt die Karte komplett auf (siehe auch Reveal Map)

FogOfWar: ON = alle gegnerische Einheiten sind sichtbar

OFF= gegnerische Einheiten sind nicht sichtbar

BlackMap: ON = alle bis dato gemachten Aufdeckungen werden zurückgesetzt

OFF = es erfolgt keine Rücksetzung

RenderRain (Regen darstellen)

Erzeugt einen auf den aktuellen (bei Auslösung also) Sichtbereich der Kamera beschränkten Regen, der jedoch keine Folgen hat wie etwa Überschwemmungen oder Pfützen.

Percent : Angabe zur Dichte des Regens

Eine 100 % Einstellung ist sinnvoll sowie das anpassen der Lichtverhältnisse (SetLightning), damit der Regen gut sichtbar ist.

RenderSky (Himmel darstellen)

Trotz ausgiebiger Versuche ist das herstellen eines Himmels- oder Horizontes nicht gelungen.

RenderSnow (Schneefall darstellen)

Analog zu <RenderRain>, hier natürlich Schnee.

Percent : Angabe zur Dichte des Schneefalls

Auch hier ist eine 100 % Einstellung sinnvoll sowie das Anpassen der Lichtverhältnisse (SetLightning), im Prinzip sogar der Landschaft, da auch der Schneefall keine erkennbaren Folgen hat.

ResetAllBlackmap (Sichtweiten freigeben/begrenzen)

Analog zu <RenderFog/Blackmap>, hier jedoch für alle Spieler.

Reveal Map (Karte aufdecken)

Die ganze Karte wird aufgedeckt und die Standorte und der aktuelle Stand der Dinge bei den Gegenspielern sind sichtbar, nicht jedoch deren weiteren Aktivitäten und Einheiten. (FogOffWar bleibt aktiv) Wenn die Aktivitäten sichtbar sein sollen verwenden Sie **RenderFog/BlackMap** oder den folgenden Effekt **Revealer : Create**.

Revealer:Create (Sichtweitenpunkt erzeugen)

Erstellt an einem anzugebenden Platz ein (unsichtbares) Element das dem angegebenen Spieler einen bis dato radialen, dunklen Kartenbereich sichtbar macht und auch den FogOfWar ausschaltet.

Spieler : der Spieler für den der Sichtbereich gelten soll (*außer in RMS nur Spieler 1 sinnvoll*)

Revealer Name : ein beliebiger Name des Elementes, erforderlich ! (nicht default!)

SetArea: anklicken, auf der Landkarte einen Punkt wählen (Mittelpunkt des Revealers)

ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das eingestellte Ziel

Revealer LOS : Reichweite des "Aufdeckers", Angabe in Metern, siehe dafür Kartengröße im Editor

Blackmap only : ON = aktualisiert den gesamten neuen Sichtbereich

OFF = aktualisiert nur die bis dahin schwarzen Flächen des neuen Sichtbereiches

Die Angabe eines Namens ist für den folgenden Befehl **RevealerSetActiveState** von Bedeutung. Der "Aufdecker" ist sofort aktiv, wenn er nicht im gleichen Trigger mit **RevealerSetActiveState** auf OFF gestellt wird.

Revealer: Set Active State (Sichtweitenpunkt einstellen)

Den erstellten "Aufdecker" anschalten/abschalten. Dafür muß für den gemeinten "Aufdecker" ein Name vergeben worden sein.

Revealer Name : der Name des Elementes wie bei **Revealer:Create** angegeben

ActiveState : ON = der mit **RevealerCreate** definierte Sichtbereich wird angezeigt

OFF = der definierte Sichtbereich wird nicht angezeigt bzw. wieder ausgeblendet.

Dieser Effekt muß innerhalb eines Triggers mit dem Befehl **RevealerCreate** verwendet werden, wenn der Sichtbereich nicht sofort sondern erst später angezeigt werden soll!

Scale Formations (Einheiten Formationsdichte)

Definiert die Dichte von Formationen, also den Abstand der einzelnen Figuren (Soldaten) bei Formationsbildung untereinander.

Scale : der Wert, der den Abstand definiert. 5.0 ist die kleinste, 25 die letzte sinnvolle Entfernung der Einheiten, achten Sie auf das Dezimalzeichen Punkt.

Chats (Textmitteilungen)

In dieser Form der Textmitteilung wird ein Text am linken Bildschirmrand angezeigt. Je nachdem wer diese Nachricht verschickt wird der Text unterschiedlich ausgegeben :

Versender : einer der Spieler 1-8 : Der Text erscheint formatiert in einer Box mit Bild.

Versender : der Spieler 0, (GAIA) : Der Text erscheint frei ohne Box und Bild.

Sie können für diese Texte unterschiedliche Farben und Schriftgrößen angeben. Beispiel:

`<font= HistoryTitle 18><color=0.8,0.3,1>Age of Empires III</color>;`

ergibt

Age of Empires III

Die Farben werden als Dezimalbrüche angegeben, nicht im RGB Format. Das macht Mischfarben etwas schwierig. Einfach gilt : Color(1,0,0)=rot, Color(0,1,0)=grün, Color(0,0,1)=blau, Color(1,1,1)=weiß, Color(0,0,0)=schwarz, Color(1,1,0)=Gelb, Color(0,1,1)=cyan.

Die Schriftobjekte finden Sie in der Datei fonts2.xml im Fonts Verzeichnis des Spiels. Allerdings wird nicht jede Schrift, die hier aufgeführt ist, auch angezeigt. <HistoryTitle 18> sieht recht ansprechend aus, wobei bei dieser Größe nur 2 Zeilen Textausgabe möglich sind. Testen Sie in jedem Fall das Ergebnis!

SendChat (Textmitteilung alle)

Zeigt einen Chattertext an, der von einem auszuwählenden Spieler für alle anderen Spieler angezeigt wird.

Spieler : Spieler, der die Nachricht versendet (auch KI)

Message : anzuzeigende Nachricht

In Abhängigkeit von der Texteneinstellungen (Siehe oben) maximal 120 Zeichen, keine deutschen Umlaute!

SendChatToPlayer (Textmitteilung einzeln)

Zeigt einen Chattertext an, der von einem auszuwählenden Spieler für einen anderen Spieler angezeigt wird.

From Player : Spieler, der die Nachricht versendet (auch KI)

To Player : Spieler, der die Nachricht erhalten soll (außer in RMS nur Spieler 1 sinnvoll)

Message : anzuzeigende Nachricht

In Abhängigkeit von der Texteneinstellungen (Siehe oben) maximal 120 Zeichen, keine deutschen Umlaute!

SendSpooftedChat (unechte Textmitteilung alle)

Analog zu <SendChat> allerdings wird die Nachricht nur „angeblich“ vom versendenden Spieler verschickt.

FakePlayer : Nummer des Spielers, der angeblich die Nachricht versendet

Message : der Text dieser Nachricht

In Abhängigkeit von der Texteneinstellungen (Siehe oben) maximal 120 Zeichen, keine deutschen Umlaute!

SendSpooftedChatToPlayer (unechte Textmitteilung einzeln)

Analog zu <SendChatToPlayer>

FakePlayer : Nummer des Spielers, der angeblich die Nachricht versendet

To : die Nummer des Spielers, der diese Nachricht erhält

Message : der Text dieser Nachricht

In Abhängigkeit von der Texteneinstellungen (Siehe oben) maximal 120 Zeichen, keine deutschen Umlaute!

SetAnimation (Animation einstellen)

Hier kann für eine auszuwählende Einheit eine Animationsdatei eingestellt werden, die innerhalb eines Zeitrahmens abläuft und ggf. als Schleife angelegt werden kann.

Diese Option funktioniert praktisch nur im Cinematic Modus, d.h. bei der Herstellung von Filmsequenzen. Die Animationen müssen namentlich genannt werden, wobei eben diese Animationsnamen nur in BAR Dateien aufgeführt sind und auch nur für spezifische Einheiten oder Spielfiguren gelten. Wer möchte kann sich damit rumärgern, wir tun's jedenfalls nicht.

SetCurrentMusicSet (???)

Anscheinend ähnlich dem Effekt <MusicMood>. Auch hier kann man vermutlich eine bestimmte Playlist (?) festlegen. Wie und mit welchen Parametern ist allerdings nicht sinnvoll feststellbar. Spiellisten oder Zahlenangaben waren in keiner Sounddatei zu finden.

SetLightning (Lichteinstellung setzen)

Dient zur Festlegung eines anderen Lichtschemas, bedingt geeignet für Tag/Nachtzyklen.

SetName : Name der gewünschten Ziellichteinstellung

Fadeln : Dauer des Einblendeffektes von der alten (aktuellen) zur neuen Einstellung

Im Editor findet sich im Menüpunkt <Welt/Lichtverhältnisse> eine Liste von möglichen Einstellungen. Diese Namen – exakt so verwendet – sind für diesen Effekt geeignet. Nicht immer passen die einzelnen Lichtverhältnisse zusammen, Einstellungen von/zu muß man ausprobieren. Je kleiner Wert des **Fadeln** desto schneller das umblenden.

Um über einen langen Zeitraum einen Tag/Nachteffekt zu erzielen erfordert eine Schleifenkonstruktion. Ob diese später im Spiel die Spielgeschwindigkeit aufgrund der immer größer werdenden Spielfläche beeinträchtigt muß getestet werden.

Beachten Sie das sich die Schatten in ihrer Ausrichtung sich bei manchen Lichteinstellungen nicht verändern sondern nur die Helligkeit des Sonnenlichtes, was für einen Tag/Nachteffekt ein wenig komisch aussieht.

SetPlayerDefeated (Spieler besiegt)

Der Effekt beendet mit der Meldung: "Sie geben ihre Kolonie auf" bzw. "Ihre Kolonie wurde zerstört" ein Einzelspielerszenario.

Spieler : der betroffene Spieler (auch KI)

Über diese Tatsache wird lediglich der betroffene Spieler informiert. Ergo muß bei Einzelspielerszenarios der aktive Spieler eingestellt sein.

Set Player won (Spieler siegt)

Analog zum Befehl "SetPlayerDefeated" erklärt diese Meldung den ausgewählten Spieler mit der Meldung "Sie haben gewonnen" zum Sieger, außerdem werden alle anderen Spieler als geschlagen mit der Meldung „Sie geben ihre Kolonie auf“ informiert.

Spieler : der betroffene Spieler (auch KI)

Bei RMS Karten werden alle anderen Spieler mit der Meldung „Sie geben ihre Kolonie auf“ ohne weitere Information „abgeschossen“.

SetTechStatus (Technologiestatus setzen)

Hier kann eine einzelne Technologie - insbesondere solche die aus der Heimatstadt kommen – gesperrt oder verfügbar gemacht und/oder auch aktiviert werden.

Spieler : der Spieler, für den die Einstellungen gelten sollen (auch KI)

Tech: die gewünschte Technologie

Status: Unobtainable = diese Technologie ist nicht oder nie verfügbar

Obtainable = diese Technologie ist verfügbar und kann entwickelt werden

Active = diese Technologie ist sofort verfügbar und bereits entwickelt

Beachten Sie hierzu die Technologieliste auf unserer WebSite und die Faltkarte zum Handbuch. Es genügt nicht, den allgemeinen Zeitalterstatus beispielsweise auf das Festungszeitalter zu setzen, wenn man weiterentwickelte Einheiten haben möchten. Der Einheit, die verfügbar sein soll, müssen Sie alle davor liegenden Entwicklungen freigeben.

SetIdleProcessing (???)

Dieser Befehl soll offensichtlich etwas unterbrechen. Was konnten wir definitiv nicht feststellen.

SetObscuredUnits (Figurenumriss)

Dieser Effekt dient dazu verdeckte Einheiten hinter Bäumen oder Landschaftselementen durch ein blaues Geisterbild sichtbar oder unsichtbar zumachen.

ObscureUnits : ON = Verdeckte Einheiten sind sichtbar

OFF = Verdeckte Einheiten sind nicht sichtbar

Dieser Befehl ist wichtig im Zusammenhang mit Kameratracks, da Geisterbilder die Wiedergabegeschwindigkeit beeinflussen und einfach schlecht aussehen.

ShadowSetFarClippingPlane (Grafikschattenbearbeitung9)

Damit kann die Feinabstimmung des Schattenwurfes der Objekte eingestellt werden, wenn die Schatteneinstellung in den Grafikoptionen des Spiels aktiviert wurde.

Enable : ON = Effekt wird aktiviert

OFF = Effekt wird nicht deaktiviert

DistanceAwayFromCamera : Der Wert, ab dem der Effekt eintreten soll

Je höher der Wert *<DistanceAwayFromCamera>* angelegt wird (max.50), desto weicher der Schattenwurf, 0 ergibt ein scharfen Schatten. Dies hängt aber unmittelbar von der eingestellten Gesamtqualität der Schatteneinstellungen ab.

Shake Camera (Kameraruckeln)

Läßt den Bildschirm oder besser die Kamera wackeln. Dient der Aufmerksamkeitserregung.

Duration : gibt die Dauer der Verwackelung in Sekunden an

Strenght : definiert die Heftigkeit der Verwackelung

Je höher der Wert für *Strength* (max.25) desto heftiger.

Show HC View

Bei auslösen dieses Effektes wird die Bildschirmansicht auf die Heimatstadt des Spielers gesetzt.

ShowSPCNote (zeige Texteffekt)

Dieser Effekt setzt eine große, dekorative Meldungsbox auf den Bildschirm. Während der Anzeige wird das Spiel angehalten:

Titel : die anzuzeigende Überschrift

Text : der anzuzeigende Text.

Die Gestaltung der Effektdialogbox erschwert die Eingabe eines Textes. Es sind maximal 120 Zeichen machbar, deutsche Umlaute verhindern die Anzeige. Ergo ist es eine große, leere Fläche mit viel zu wenig Text. Die langen Texte der Kampagne in dieser Box sind nur aus der Stringtable heraus möglich.

Show & Sound Optionen Cinematic

ShowBuildingDamage,

ShowWorldView

ShowImage

SoundFileName

SoundPlayPaused

SoundPlayTimer

Diese Befehle steuern Anzeigeoptionen und die Soundwiedergabe während des Abspielens von Zwischensequenzen respektive bei der Erstellung.

Sie sollten nicht im normalen Spiel aufgerufen werden, da sie teilweise Steuerungen des CinematicModes aktivieren die das Spiel selbst stören. Im übrigen sind dies die XML Optionen für dort generierte Filme.

Zudem tritt auch hier der GetOut Effekt auf, d.h. der Dateisystemzugriff geht verloren und erfordert einen Neustart.

TeleportUnits (Einheiten teleportieren (beamen))

In etwa analog zu *ArmyTeleport*. Damit können ausgewählte Einheiten an einen anderen Punkt der Karte "gebeamt" werden. Von diesem neuen Standort bewegen sich die Einheiten umgehend zum Startpunkt zurück.

SourceUnits: die zu portierenden Einheiten auf der Karte auswählen, dann den Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte (Gesamtzentrierung)

SetArea: anklicken, auf der Landkarte einen Punkt wählen, dort ist das Ziel der Einheiten

ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das eingestellte Ziel

Stellen Sie genau fest wohin Sie die Einheiten "beamen". Diese können auch problemlos an Positionen unter Wasser geschickt werden, sind dann aber natürlich nicht mehr erreichbar und kehren auch nicht zurück. Einheiten der KI Gegner ignorieren diesen Befehl bzw. folgen nur teilweise.

TradeRouteSetLevel (Handelsroutenlevel setzen)

Setzt für die ausgewählte Handelsroute das Technologie Level.

Level : das gewünschte Level (0 = Pferdeschlitten, 1 = Postkutsche, 2 = Eisenbahn)

Zusätzlich muß mittels des Effektes *<SetTechStatus>* die jeweilige Technologie für den Routeninhaber (letzlich also alle möglichen Spieler) als entwickelt freigeschaltet werden. (Postkutsche und Zug)

TradeRouteSetPosition (Handelsroutenposition setzen)

Nicht eindeutig zu klären. Vermutlich Definition der Punkte einer anzulegenden Handelsroute, allerdings fehlt eine Angabe für die Handelspostenanzahl und die eines Startpunktes. Dieser Befehl findet eigentlich in der RMS Umgebung Verwendung.

TradeRouteToggleState (Handelsroute aktivieren)

Damit kann der Warenverkehr für die anzugebende Handelsroute aktiviert oder deaktiviert werden.

TradeRoute : die Nummer der Handelsroute, für den der Effekt gelten soll

ShowUnit : ON = aktiviert die Handelsroute, der Handelswagen geht auf den Weg
OFF = deaktiviert die Handelsroute

Tribute (Tributzahlungen leisten)

Dieser Effekt sendet eine Menge von Ressourcen von einem zum anderen Spieler.

From Player : Spieler der die Ressourcen abgibt (auch KI)

to Player : Spieler, der die Ressourcen erhält (auch KI)

Ressource : eine der Spielressourcen : Holz, Nahrung, Münzen oder Schiffsladungen.

Amount: Menge der abzugebenden Ressource

Fame, SkillPoints und XP funktionieren nicht einwandfrei. Ist die hier angegebene Menge nicht verfügbar wird nichts abgegeben. Bei Ausführung wird eine Meldung am rechten Bildschirmrand für den Sender und den Empfänger angezeigt.

UnBlockAllAmbientSounds (alle Umgebungsgeräusche einschalten)

Dieser Befehl schaltet alle Umgebungsgeräusche der Karte, nicht die Musik, nicht die Sprache wieder ein, die mittels dem Befehl <BlockAllAmbientSounds> deaktiviert wurden.

UnBlockAllSounds (Audio einschalten)

Schaltet alles Sounds wieder ein, die mit dem Befehl <BlockAllSounds> deaktiviert wurden.

UnForbidAndEnableUnit (Einheit aktivieren und erlauben)

Dieser Befehl reaktiviert eine auszuwählendes Objekt für einen auszuwählenden Spieler wieder, dem es vorher mit dem Befehl <ForbidAndDisableUnit> entzogen worden war.

Spieler : der betroffene Spieler (auch KI)

Einheit : Listenfeld mit den möglichen (unmöglichen) Objekten

UnGarrison (Kasernierung aufheben)

Entläßt alle in einem Gebäude befindlichen Einheiten "in die Freiheit" unabhängig davon, ob der Spieler sie direkt "eingewiesen" hat oder der Effekt <UnitGarrison> verwendet wurde.

Einheit : auf der Karte das Objekt, in das die Einheiten eingewiesen wurden, markieren und diesen Schalter anklicken

Show : anklicken, zentriert den Bildschirm auf das zu markierte Objekt in der Bildschirmmitte
Gelegentlich bleiben die zivilen Einheiten "im Bau", die sich auch nicht mit einer Wiederholung des Effektes aus dem Objekt herausholen lassen – außer durch die Zerstörung des selbigen.

UnitBuildBuilding (Einheit baue Gebäude)

Eine oder mehrere Zivileinheit(en) - Siedler also - bauen ein anzugebendes Objekt an vorgegebener Stelle.

SourceUnits: die zum Bau vorgesehenen Einheiten auf der Karte auswählen, dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Objekte (Gesamtzentrierung)

ProtoUnittoBuild : das Objekt, das gebaut werden soll

SetArea: anklicken, auf der Landkarte einen Punkt wählen, dort ist das Ziel der Einheiten

ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das eingestellte Ziel

Es wird nur das errichtet, was der Spieler auch zu Fuß errichten könnte, also das in der aktuellen Entwicklungsstufe auch gebaut werden kann bzw. überhaupt gebaut werden kann. Ist der als Bauplatz angegebene Platz nicht frei oder verwendbar, wird nicht gebaut!

UnitCreate (Einheit erstellen)

Eine einzelne Einheit für den gewählten Spieler herstellen unter Angabe der Blickrichtung.

Spieler : der Spieler, dem die neue Einheit zugewiesen werden soll (auch KI)

Prototname ; Listenfeld mit den möglichen (unmöglichen) Objekten

Name : kann einen Namen aufnehmen, hat aber keine Funktion

SetArea: anklicken, auf der Landkarte einen Punkt wählen, dort wird die Einheit erzeugt

ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das eingestellte Ziel

Heading: Blickrichtung dieser Einheit (Zahlenangabe) (0=NordOst, 180=SüdWest)

UnitCreateMulti (mehrere Einheiten herstellen)

Entspricht *<Unit Create>*, allerdings kann man angeben wie viele Einheiten erstellt werden sollen.

Spieler : der Spieler, dem die neuen Einheiten zugewiesen werden sollen (auch KI)

Prototname ; Listenfeld mit den möglichen (unmöglichen) Objekten

SetArea: anklicken, auf der Landkarte einen Punkt wählen, dort wird die Einheit erzeugt

ShowArea: anklicken, zentriert den Bildschirm auf das eingestellte Ziel

Count : Anzahl der zu erstellenden Einheiten

Heading: Blickrichtung dieser Einheiten (Zahlenangabe) (0=NordOst, 180=SüdWest)

Mehrere Hundert Einheiten sind entgegen dem Limit möglich, allerdings nur bei mehrfacher Verwendung des Befehls im gleichen Trigger mit je maximal 50 Einheiten.

Die Einheiten werden gewissermaßen als Klumpen generiert, d.h. 50 Uhlane sehen im ersten Moment wie ein Uhlane aus. Dieser Zustand dauert ca. 2 Sekunden an, bis die Formationsautomatik die Einheiten gruppiert.

UnitFaceUnit (Einheitenausrichtung)

Damit können Einheiten an anderen Objekten in der Blickrichtung ausgerichtet werden,

SourceUnits: auf der Karte die zur Ausrichtung vorgesehenen Einheiten auswählen, dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Einheiten (Gesamtzentrierung)

TargetUnit: auf der Karte das Objekt auswählen das ausgerichtet werden soll, dann diesen Schalter anklicken.

Show: anklicken, zentriert den Bildschirm auf die auszurichtenden Einheiten.

Trigger : aktiviert den eingestellten Trigger sobald der Effekt ausgeführt ist.

Gebäude können als *TargetUnit* ausgewählt werden.

Alles in allem ein Effekt für Cinematicoperationen oder Schönheitsfanatiker.

Unit Garrison (Einheit kasernieren)

Der Effekt schickt anzugebende Einheiten im gemächlichen Schritt in ein anzugebendes Objekt

SourceUnits: auf der Karte die zur Kasernierung vorgesehenen Einheiten auswählen, dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Einheiten (Gesamtzentrierung)

TargetUnit: auf der Karte das Objekt auswählen in das kaserniert werden soll, dann diesen Schalter anklicken.

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die zu kasernierenden Einheiten.

Trigger : aktiviert den eingestellten Trigger sobald der Effekt ausgeführt ist.

Das *TargetUnit* muß zur Aufnahme der gewählten Einheiten geeignet sein.

UnitHeading (Einheit Blickrichtung)

Dreht anzugebende Einheit(en) mit Blick in die anzugebende Richtung.

SourceUnits: auf der Karte die zur Ausrichtung vorgesehenen Einheiten auswählen, dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Einheiten (Gesamtzentrierung)

Heading: gewünschte neue Blickrichtung dieser Einheiten (Zahlenangabe) (0=NordOst, 180=SüdWest)

Unit Immediate Garrison (Einheiten schnell kasernieren)

Analog zu *<UnitGarrison>*, nur werden die Einheiten direkt in das Zielobjekt "gebeamt".

SourceUnits: auf der Karte die zur Kasernierung vorgesehenen Einheiten auswählen, dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Einheiten (Gesamtzentrierung)

TargetUnit: auf der Karte das Objekt auswählen in das kaserniert werden soll, dann diesen Schalter anklicken.

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die zu kasernierenden Einheiten.

UnitMakeInvulnerable (Einheit unverwundbar)

Dieser Effekt macht die anzugebenden Einheiten praktisch unverwundbar, da Sie als Ziel nicht erkannt (markiert) werden können, wenn der Effekt auf ON gestellt wird. Derart markierte Einheiten können aber ihrerseits angreifen.

TargetUnit: anklicken, auf der Karte die Einheit(en) auswählen, die unangreifbar werden soll

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Einheiten.

Enable: ON = den Effekt aktivieren
OFF = den Effekt deaktivieren

Es ist erforderlich, die Einheiten mit dem gleichen Befehl mit der OFF Einstellung wieder zurückzusetzen. Armeen (Army Sequenzen siehe oben) können hiermit unangreifbar gemacht werden bis sie am Zielpunkt ankommen. Ignoriert werden sie dabei nicht, sondern durch gegnerische Einheiten verfolgt. Gilt auch für KI Einheiten.

UnitSpeaking (Einheit Spracheffekt)

Dieser Effekt war nicht eindeutig zu klären, er dient wohl auch zur Animation bei Zwischensequenzen.

UnitWork (Einheit aktiv setzen)

Dieser Effekt sendet eine Einheit(en) zu einer Zielstelle, wo die Einheit(en) mit der für dieses Ziel üblichen Arbeit beginnt.

SourceUnits: auf der Karte die vorgesehenen Einheiten auswählen, dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf die gewählten Einheiten (Gesamtzentrierung)

TargetUnit: auf der Karte das Objekt auswählen das bearbeitet werden soll, dann diesen Schalter anklicken

Show: anklicken zentriert den Bildschirm auf diese Einheiten

Trigger : wird aktiviert, wenn die Einheiten die Arbeit beginnen.

Es kann einer Einheit nur die Arbeit zugewiesen werden, die sie auch im Spiel übernehmen kann. Siedler auf die **TargetUnit** Baum angesetzt werden zum Holzfäller, Musketiere regieren eher weniger. Es können für den guten Mann aber auch gegnerische Objekte zwecks Angriff ausgewählt werden. Neuerdings nehmen auch Schiffe Angriffsbefehle entgegen. **KI Einheiten reagieren nicht.**

UserControls (Bedienungselemente an/aus)

Dieser Effekt blendet das gesamte UI der Anwenders aus bzw. ein.

Controls : ON = die Kontrollelemente werden aktiviert
OFF = die Kontrollelemente werden deaktiviert

Der Befehl muß erneut aufgerufen werden mit der Option ON um die Kontrollelemente wieder einzuschalten.

WinMessage (Siegmeldung)

Namentlich gibt der Effekt einen Text in der Bildschirmmitte als Siegmeldung aus, dem eine Sounddatei zugeordnet werden kann.

FlashUITrain : Der auszugebende (Sieg)-Text

Sound : die abzuspielende Sounddatei

Browse : öffnet eine Dateiauswahlbox zur Bestimmung der Sounddatei

IgnoreUserControls : ON = Eingaben oder Mauseaktionen werden ignoriert
OFF = Eingaben oder Mauseaktionen werden angenommen

Dieser Effekt beendet nicht das Spiel. Die Unterbindung der Anwenderkontrolle funktioniert nicht. Das einstellen einer Sounddatei sollte wie immer ohne Verwendung der Dialogfunktion (**Browse**) erfolgen. Verwenden Sie besser die Optionen **<Set Player won>** bzw. **<Set Player defeated>**

WriteToLog (Logbuch schreiben)

Sollte die angegebenen Texte in eine XS oder XML Datei schreiben, funktioniert jedoch nicht mangels einer Basisdatei.

YouLose (Niederlage)

Der Effekt setzt den Spieler als Verlierer fest und beendet das Spiel. Es wird eine Meldungsbox angezeigt die dem Spieler Optionen aufzeigt, das Spiel erneut zu spielen oder zum Menü zurückzukehren.

YouWin (Sieg)

Der Effekt setzt den Spieler als Sieger fest und beendet schlagartig das Spiel ohne Vorwarnung und sonstige freundliche Hinweise.

Citybuilders © 2006-2018



Dieser Text ist keine vom Hersteller des Spiels <Age of Empires 3> autorisierte Fassung eines oder eines mit dem Produkt ausgelieferten Handbuchs 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