

Geisterarmeen - Triggerbeispiel

Zum Verständniss dieses Textes müssen Sie sich schon einigermaßen auskennen mit der Triggerbearbeitung oder zumindest die Texte zu Triggern, Effekten und Bedingungen von unserer WebSite gelesen haben.

Geisterarmee - wozu

Eine Geisterarmee ist vom Designer aus betrachtet eine leere Hülse, die er mit beliebigen (Armee)Einheiten füllen und steuern kann.

Geisterarmeen dienen als Hilfsmittel für die Verbreitung von Hektik respektive zur gezielten Beeinflussung des Spielers bzw. in einer RMS Umgebung der Spieler. So können Armeen initiiert werden um zu einem frühen Zeitpunkt den/die Spieler zu stören oder Entwicklungen aufzuhalten bis der KI Gegner/menschliche Gegner entsprechend weit gekommen sind. Auf diese Weise sind etliche ES Skripte der Kampagne aufgebaut. Alles andere wie die Gewährung von Truppennachschub läuft nicht über die Zuweisung einer Armee an den / die Spieler sondern schlicht über die Generierung einzelner oder mehrerer Einheitn (<UnitCreateMulti>)

In diesem Beispiel befassen wir uns mit der Situation in einem Einzelspieler Szenario, wobei der Spieler 1 der menschliche und der Rest KI Spieler sind.

Für einen KI Spieler eine Armee erstellen, diese dann mit Einheiten füllen und losschicken ist nicht machbar. Sobald die Einheiten auf dem Spielfeld erscheinen verliert man die Kontrolle. Die KI des Computergegners ist hier das logische Problem. Damit ein Computergegner Ressourcen sammelt und Soldaten bastelt bedarf es bekanntlich der Standard KI ("aiLoaderStandard"). Diese ersetzt im Einzelspielerszenario den menschlichen Gegner. Wenn man nun mittels der Effekte eine Geisterarmee mit Einheiten eines solchen KI Gegners füllt und auf der Karte platziert, wird dieser diese schönen Einheiten wie ein menschliches Gegenstück gerne in Empfang nehmen – und dann selber festlegen was damit zu geschehen hat. Klingt logisch, ist logisch. So geht das also nicht.

Deshalb haben die Entwickler die Möglichkeit eingebaut, einen Spieler zu verbergen. Wenn Sie im Editor die Spielerdaten anzeigen lassen, können Sie in der Rubrik "Sichtweite" die Option „Verborgen“ einstellen. Dieser Spieler wird dann nicht angezeigt, vor allen Dingen nicht in der Statistik – er existiert vor der Hand einfach nicht. Diesem Spieler wird auch keine KI zugewiesen, kein Dorfzentrum – nichts. Er dient nur der Bildung von Geisterarmeen.

Die Einstellungen

Öffnen Sie bitte das zu diesem Text gehörender Szenario "Geisterarmee.age3scn" im Editor und lassen Sie die Spielerdaten anzeigen. Neben den menschlichen Spieler1 (Deutsche) sind da noch der KI-Spieler2 (Briten) und der besagt Spieler3, ebenfalls Briten aber ohne KI, eingestellt auf "Verborgen". Für die Demonstration belassen wir hier den Namen auf Spieler3, in Ihrem Szenario sollten Sie dann den Namen Spieler2 vergeben, damit der menschliche Spieler nicht erkennt, das hier eine Geisterarmee am Werk ist. Wichtig ist auch noch: Spieler2 und Spieler3 sind natürlich im selben Team.

Sehen Sie sich nun die einstellungen im Armeeditor (Menü Trigger) an. Hier wurde der Spieler3 ausgewählt, der Name "Geisterarmee" festgelegt und dann der Schalter <Geisterarmee> angeklickt. Damit wäre die leer Hülse fertig.

Die Trigger

Der erste Trigger <SeeAll> ist nur dazu da, einen Revealer zu erstellen der das ganze Spielfeld sichtbar macht. In der Gruppe "Erste Armee" finden sich die Trigger für die Geisterarmee.

Was wollen wir nun? Es soll eine Geisterarmee erstellt werden, die die links gelegene Kaserne angreift, möglichst zerstört, zurückkehrt und dann dem Spieler2 zugewiesen sowie für dieses Beispiel dann gelöscht wird. Folgende Trigger sind angelegt:

_Start_1_

A_Armee_erstellen

B_Armee_senden1

C_Armee_senden2

D_Armee_konvertieren

E_Armee_entfernen

Inhalte : _Start_1_

Dieser Trigger dient nur der Ankurbelung der Aktion. Gemäß der Bedingung "Timer" tritt er erst nach 5 Sekunden in Kraft und startet den Trigger <A_Armee_erstellen>

Inhalte : A_Armee_erstellen

Wir alle anderen noch folgenden Trigger ist dieser deaktiviert und auf "Höchste Priorität" eingestellt. Die Bedingung ist "Always". Deaktiviert deshalb, weil die Arbeit der Armee chronologisch ablaufen soll und muss, da sonst womöglich bei Spielende auf der Karte irgendwo Geisterarmee(n) herumstehen. Deshalb ruft jeder Trigger nach Ablauf des in ihm ausgelösten Effektes den nächsten Trigger auf.

Hier wird also mittels <ArmyDeploy> die Hülse "Geisterarmee" mit Einheiten gefüllt – 50 Mann oder Einheiten maximal. Dann wird wie eben erläutert der nächste Trigger mittels <FireEvent> aufgerufen :
B_Armee_senden1

Inhalte : B_Armee_senden1

Auch hier ist der Trigger deaktiviert und auf "Höchste Priorität" eingestellt, auch die Bedingung steht hier auf "Always". Wir haben den Effekt <ArmyMoveToUnit> ausgewählt, wobei wir das Kasernengebäude als Ziel festlegen. Die Option <AttackMove> sollte aktiviert sein, damit die Armee am Ziel auch sicher angreift. Wesentlich hierbei: ist das Ziel zerstört, wird der hier angegebene nächste Trigger aufgerufen. Wird die Armee "zerstört", passiert natürlich nichts weiter. Ansonsten gilt: Die Armee existiert solange, wie noch eine einzige Einheit in der "Hülse" enthalten ist.

Inhalte : C_Armee_senden2

Auch hier die gleichen Einstellungen wie eben. Auch der Effekt ist identisch, das Ziel die Fahne in der Mitte der Karte. Da hier aber kein Ziel zur Zerstörung angelegt ist, wird bei Ankunft der letzten Einheit der nächste Trigger aufgerufen : D_Armee_konvertieren.

Inhalte : D_Armee_konvertieren

Gleiche Einstellungen wie eben, der Effekt konvertiert die noch existenten Einheiten zu Spieler2. Dann wird der nächste Trigger gestartet. Die Frage ob man die verbliebenen Einheiten konvertiert oder löscht ist Geschmackssache. In jedem Fall ist die Hülse "Geisterarmee" danach leer. Und genau das ist wesentlich, wenn Sie diese Hülse weiterverwenden wollen. Im Effekt <ArmyDeploy> ist die Option "ClearExistingUnits" vorhanden. Diese legt fest, ob vorhandene Einheiten den in diesem Moment neu erstellten zugeschlagen werden (OFF) oder nicht (ON). Auch ist die Menge der Einheiten von Bedeutung: Mehr als 50 werden nicht in die Armee aufgenommen, und zwar werden zuerst die schon vorhandenen verwendet. Es ist also sinnvoll wenn man diesem Problem aus dem Weg geht in dem man die Armee einfach konvertiert oder löscht.

Inhalte : E_Armee_löschen

Dies ist hier nur zugefügt um das Beispiel fortzuführen mit der Triggergruppe der "Zweiten Armee".

Diese Gruppe entspricht komplett der ersten, allerdings wird hier das Dorfzentrum angegriffen, wobei sich Verteidiger im Weg befinden. Diese werden bekämpft. Sind noch Einheiten übrig, schreiten diese dann zum Angriff auf das Dorfzentrum weiter vor.

Alles in Allem

Alles in allem also eine recht einfache Sache. Wichtig ist eben zweierlei: Sie müssen immer die Kontrolle behalten als Designer und Sie müssen Problemen mit den Geistereinheiten mittels konsequenter Löschung oder Konvertierung aus dem Weg gehen.

Ein Wort zu den Marschbefehlen der Effekteliste:

<ArmyMoveToUnit> sollte dann verwandt werden, wenn das Zielobjekt mit absoluter Sicherheit zum Zeitpunkt des Auslösens des Effektes existent ist, sonst geht die Armee gar nicht erst los. Zur Not weisen Sie als Ziel ein unsichtbares Objekt in der Nähe zu (Kulissenblock).

<ArmyMove(ToArea)> sollte dann verwandt werden, wenn das Zielobjekt allgemeiner Natur ist. Die Truppe rennt in jedem Falle hin.

<ArmyWork> sollte nicht verwandt werden, da Sie hier die chronologische Kontrolle nur umständlich aufrecht erhalten können, da der Trigger, den Sie innerhalb dieses Effektes aufrufen können, sofort aufgerufen wird und ebenfalls nach Erreichen des Ziels und nach dessen Zerstörung.

Beachten Sie aber vor allem: Die Einheiten des Spielers 2 interessiert das alles nicht.

Citybuilders © 2006-2015