

Inhaltsverzeichnis

Editor Tutorium für Age of Empires III

Inklusive 350 Screenshots

Stand April 2022

Einführung

Über das Spiel

1. Ausgangslage
2. Aufbau der Anleitung
3. Begriffserklärungen
 - 3.1. Objekt platzieren: All – Unit Create/Army Deploy
 - 3.1.1. Standard-Gebäude
 - 3.1.2. Standard-Militär
 - a) Kolonialstaaten
 - b) Indianer-Nationen
 - c) Asiatische Nationen
 - d) Speziell: Standard-Einheiten xp/yp (Indianer – Asiaten)
 - 3.1.3. Söldner: Saloon-Einheiten
 - 3.1.4. Kriegsschiffe
 - 3.2. Bedingungen und Effekte aus der Anleitung
 - 3.2.1. Bedingungen
 - 3.2.2. Effekte
 - 3.3. Technologien: Set Tech Status
 - 3.3.1. Kolonialstaaten
 - a) Allgemein
 - b) Speziell
 - 3.3.2. Indianer-Nationen
 - a) Allgemein
 - b) Speziell: Handelsposten-Einheiten
 - 3.3.3. Asiatische Nationen
 - a) Allgemein
 - b) Speziell: Handelsposten-Einheiten
4. Tastaturbefehle
 - 4.1. Editor/Spiel
 - 4.2. Einige Spielaktionen

Teil 1: Kartenaufbau (Map Design) – Seite 63

1. Welt/Kartengrößen/Lichtverhältnisse
2. Gelände/Leere Karte bearbeiten
 - 2.1. Karte glätten
 - 2.2. Ozean
 - 2.3. Handelsroute
 - 2.4. Gelände
 - 2.4.1. Unterschied zwischen "Gelände auftragen" und "Land auftragen"
 - 2.4.2. Nur den Grund eines Geländes kopieren und einfügen
 - 2.5. Gebirge
 - 2.5.1. Felsklippen
 - 2.5.2. Schluchten
 - 2.5.3. Höhlen
 - 2.5.4. Riffe
 - 2.6. Flüsse
 - 2.6.1. Flußwerkzeug
 - 2.6.2. Flüsse und Handelsrouten
 - 2.6.3. Flüsse und Lakes
 - 2.6.4. Exkurs: Wasserfall
 - 2.6.5. Furten
 - 2.7. Sumpf
 - 2.8. Wald
 - 2.9. Landschaft verschönern
 - 2.9.1. Wasser
 - a) Ozean
 - b) Ozean und Flüsse
 - c) Ozean und Lakes
 - 2.9.2. Felsklippen
 - 2.10. Komplette Kartenteile kopieren und einfügen
3. Objekte platzieren
 - 3.1. Handelsmonopol
 - 3.2. Indianer-Handelsposten

- 3.3. Tierherden
- 3.4. Raubtiere
- 3.5. Vögel
- 3.6. Schätze
- 3.7. ESK Pfad Hindernis
- 3.8. Current

Teil 2: Der KI-Gegner – Seite 95

- 4. Szenario/Spielerdaten – Objekte
 - 4.1. Spieler 1 und KI-Gegner einrichten
 - 4.1.1. Erster Schritt: Spieleranzahl eingeben
 - 4.1.2. Zweiter Schritt: Spielerdaten eingeben (Spieler 1)
 - 4.1.3. Dritter Schritt: KI-Gegner aktivieren (Spieler 2)
 - 4.2. Nationen wechseln
- 5. Kartentest
 - 5.1. KI-Reaktionen
 - 5.1.1. Handelsroute
 - 5.1.2. KI-Koloniezugänge
 - 5.1.3. Wilde Tierherden
 - 5.1.4. Raubtiere
 - 5.1.5. Kein "Saloon" oder "Konsulat" für den KI-Gegner
 - 5.1.6. Mehrere KI-Gegner
 - 5.1.7. Verbündete KI-Gegner
 - 5.1.8. Verdeckte KI-Gegner
 - 5.2. KI-Überraschungen
- 6. Was nicht funktioniert
- 7. Dialogfenster Ziele
 - 7.1. Grundeinstellungen
 - 7.2. Ziele eingeben
- 8. Sieg- und Niederlage-Anzeige – Trigger

Teil 3: Trigger-Grundlagen – Seite 104

- 9. Technik
 - 9.1. Trigger-Editor: Triggerfunktion
 - 9.1.1. Beispiel zur Einarbeitung: Lichtkreis
 - a) Trigger
 - b) Bedingung
 - c) Effekt
 - 9.1.2. Zusammenfassung
 - 9.2. Triggergruppen-Editor
 - 9.2.1. Trigger-Gruppen
 - 9.2.2. Gruppen-Namen eingeben
 - 9.3. Triggerziffern
 - 9.3.1. Triggerziffern ändern
 - 9.3.2. Triggernamen eingeben
 - 9.3.3. Eingabefehler
 - 9.4. Triggerliste
 - 9.5. Softwarefehler
 - 9.6. Triggereinstellung
 - 9.6.1. Einige Bedingungen, die man kennen muß
 - 9.6.2. Vergleichsoperatoren in Bedingungen
 - a) Distance to Point: Distance 10
 - b) Units in Area: Radius 10
 - c) Operator ODER
 - d) Operator NICHT
 - 9.6.3. Fire Event. Beispiel zur Einarbeitung: Nachfolgende Trigger starten
 - a) Trigger
 - b) Zusammenfassung
 - 9.7. Testdateien
 - 9.7.1. Alles wird auf der Karte sichtbar
 - 9.7.2. Ein großer gelber Text ist permanent auf dem Bildschirm zu sehen
 - 9.7.3. Exkurs: Bildschirmtext der Eingangssequenz mit Bildschirm-Farbüberblendung
 - 9.8. Kartenaufdeckung, Lichtkreise, Tag-Nacht-Wechsel, Blitze
 - 9.8.1. Ganze Kartenansicht:
 - a) Render Fog/Black Map
 - b) Revealer : Create
 - c) Reveal Map

9.8.2. Teilkartenansicht

- a) Lichtkreis nach 10 Sekunden ausschalten
- b) Lichtkreis nach 10 Sekunden einschalten und nach 20 Sekunden wieder ausschalten
- c) Sicht: 2/3 Fog of War – 1/3 Black Map – Kleiner Lichtkreis – Vollsicht Fog of War
- d) Sicht: Black Map – Kleiner Lichtkreis – 1/4 Vollsicht – Vollsicht Reveal Map
- e) Zwei Lichtkreise: Player Reset Blackmap

9.8.3. Tag-Nacht-Wechsel

9.8.4. Blitze

9.9. Kamerafahrten

9.9.1. Kamerafahrt im Verfolgungsmodus

9.9.2. Kamera-Editor (Erste Programmierung)

- a) Track_1 Wegepunkt 0
- b) Track_1 Wegepunkt 1
- c) Track_2 Wegepunkt 0
- d) Track_2 Wegepunkt 1

9.9.3. Trigger (Zweite Programmierung)

- a) Camera Face Unit (Verfolgungsmodus 1)
- b) Camera Follow Unit (Verfolgungsmodus 2)

9.9.4. Kamerafahrt ohne Verfolgungsmodus

- a) Kamera-Editor: Track_1 mit acht Wegepunkten
- b) Trigger

9.10. Musik programmieren

9.10.1. Musik einspielen und ausklingen lassen

- a) Musikstück programmieren
- b) Ausblenden eines laufenden Musikstücks
- c) Endlos laufende Ozeangeräusche: Musikeinblendung und Musikausblendung
→ Variante: Keine Eingangsmusik
- d) Musik und Message bei Sieg- oder Niederlageanzeige

9.10.2. Verzeichnis der Musikdateien

9.11. Ablauf eines Spielbeginns (Beispiel)

Teil 4: Trigger-Spielbeispiele – Seite 142

10. Bedingungen – Effekte – Fire Event

Beispiel 1

Zeitversetzter KI-Start

→ Alternative 1: Siedlersperre

→ Alternative 2: Einheitsperre

Beispiel 2

Zu Spielbeginn beginnen sechs Siedler triggergesteuert zu jagen und Gold abzubauen (Ungarrison).

Im Anschluß: Die verbleibenden sechs Siedler laufen nach Einsammeln der Rohstoffe triggergesteuert zu einem Zielpunkt

Beispiel 3

Der Kundschafter beginnt als Nomade. Bei Erreichen des Zielpunktes werden in einiger Entfernung ein Dorfzentrum-Planwagen und ein Rohstoffwagen generiert, die zum Zielpunkt fahren. Kurze Zeit später werden am Zielpunkt drei große Rohstoffbündel generiert.

Beispiel 4

Eine Einheit wird verändert und erhält zusätzliche Lebenspunkte

Beispiel 5

Entwicklungsstand der Handelsrouten-Fahrzeuge (Eisenbahn) und Festlegung des Zeitalters für Spieler 1

Beispiel 6

Zu Spielbeginn befindet sich auf der Karte eine Eisenbahnlinie, die außer Betrieb ist. Erst wenn eine beliebige Einheit von Spieler 1 oder alternativ Militäreinheiten von Spieler 2 einen bestimmten Bereich (Area) überschreiten, erscheint die Eisenbahn (Operator ODER - Trade Route Toggle State)

Beispiel 7

Spieler 1 erfährt alle drei Minuten, wieviel Militäreinheiten Spieler 2 hat. Zusätzlich kann der Kundschafter den Militärstand jederzeit über "Distance to Unit" abfragen. Alle drei Minuten sowie bei jeder Abfrage sieht Spieler 1 für 4 Sekunden, was Spieler 2 sieht. Außerdem erfährt Spieler 1, wann der Fortwagen von Spieler 2 angekommen ist (Player Unit Count – State Value – Echo State Value – Player LOS Change)

Beispiel 8

Bei Annäherung durch einen Siedler brennt ein undurchdringliches Waldstück nieder (Damage Units in Area – Change Unit Type – CinematicBlock)

Beispiel 9

Nach Zerstörung eines feindlichen Außenpostens wird in der Nähe eine stationäre Kanone für Spieler 1 generiert (CinematicBlock)

Beispiel 10

Spieler 3 (auch KI) ist mit Spieler 1 verbündet und zahlt an Spieler 1 Tribut. Nach der Vernichtung von Spieler 2 wechselt Spieler 3 die Seite. Die Tributzahlungen werden eingestellt (Disable Trigger)

Beispiel 11

KI-Spieler sollen zur Erhöhung der Kampfkraft einen ständigen Zufluß von Rohstoffen erhalten (Grant Resources – Disable Trigger)

Beispiel 12

Eine Kavalleriearmee zerstört zwei Dorfzentren (Move to Unit – Convert – Teleport Units – Move to Point)

→ *Alternative: Unit Work*

Beispiel 13

Sobald mindestens 35 Militäreinheiten von Spieler 2 einen strategischen Punkt auf dem Weg zur Kolonie von Spieler 1 erreichen, greift Spieler 3 mit einer Karavelle und einquartierter Kavallerie in einem Landungsangriff das Dorfzentrum von Spieler 2 an (Unit Garrison – Ungarrison)

Beispiel 14

Zu befreiende Einheiten von Spieler 1 wurden in einem Palisadenviereck von Spieler 2 (KI) festgesetzt (Testspielerdaten – Fake Player : De Fakify – Modify Protounit)

→ *Alternative: Convert*

Beispiel 15

Feindliche Einheiten, die erst später auf der Karte erscheinen, lösen beim Durchqueren eines Gebietes verschiedene Effekte aus (Damage Units in Area)

Beispiel 16

Zu Spielbeginn muß der Kundschafter innerhalb von drei Minuten drei Handelsposten errichten. Auf dem Weg werden ihm ständig Lebenspunkte abgezogen. Wird er vernichtet oder errichtet er nur zwei Handelsposten, ist das Spiel verloren (Counter : Add Timer – Damage Unit – SPCHealObject – Player Controls Socket – Player Unit Count – Operator NICHT – Disable Trigger – Counter Stop)

Beispiel 17

Findet der Kundschafter von Spieler 1 nicht binnen zwei Minuten einen eigenen Außenposten, trifft er auf einen feindlichen Außenposten (Disable Trigger)

→ *Weiteres Beispiel: Schleife und Disable Trigger*

→ *Weiteres Beispiel: Timer und Disable Trigger*

Beispiel 18

Der Kundschafter von Spieler 2 muß binnen zwei Minuten einen strategischen Punkt finden.

Sonst wird sein Dorfzentrum zerstört (Disable Trigger)

Beispiel 19

Der Kundschafter wird einer anderen Kolonie zugeordnet (Player Set Active – Disable Trigger)

→ *Variante 1: Ausführliche Eingangssequenz unter Ausschaltung der Anwenderkontrolle*

→ *Variante 2: Keine Eingangssequenz*

→ *Alternative 1: Kolonieübernahme über Convert*

→ *Alternative 2: Kolonieübernahme über Testspielerdaten*

Beispiel 20

Patrouillierende Kriegsschiffe sichern eine Meerenge (Distance to Unit – Move to Unit)

Beispiel 21

Ein erreichtes Ziel wird in einer Meldungsbox angezeigt und unter "Ziele" abgehakt (Objective : Discover – Objective Complete)

→ *Alternative: Zielanzeigen ohne Fire Event einrichten*

Beispiel 22

Sieganzeige über einen Gegner (Set Player Won)

→ *Alternative: Sieganzeige über zwei Gegner*

Beispiel 23

Im Spiel müssen zwei Siegbedingungen erfüllt sein. Ist nur eine Siegbedingung erfüllt, ist das Spiel verloren. Der Kundschafter wird (möglicherweise) in einer Karavelle versenkt (Operator ODER und NICHT – Disable Trigger)

→ *Abwandlung: Eine Einheit hat eine von zwei Siegbedingungen nicht erfüllt*

→ *Variante: Unit Is Garrisoned In*

Beispiel 24

Spieler 1 wird von den sich gegenseitig bekämpfenden KI-Gegnern 2 und 3 angegriffen. Spieler 1 muß Spieler 3 besiegen (*Siegbedingung*). Besiegt *zuvor* Spieler 2 Spieler 3 *oder* Spieler 3 Spieler 2, ist das Spiel verloren (Units in Area – Set Player Defeated)

→ *Abwandlung: Spieler 2 wird für Spieler 1 konvertiert: Disable Trigger*

Beispiel 25

Niederlage-Anzeige, wenn der Kundschafter nicht rechtzeitig einen Landungspunkt erreicht (Set Player Defeated – Counter Stop)

Beispiel 26

Zu Spielbeginn muß der Kundschafter binnen drei Minuten drei Handelsposten errichten. Anderenfalls ist das Spiel verloren. Wird *einer* dieser drei Handelsposten *später* zerstört, ist das Spiel ebenfalls verloren (Counter : Add Timer – Player Controls Socket – Operator NICHT – Counter Stop – Set Player Defeated)

→ *Alternative: Player Unit Count*

Beispiel 27

Spieler 1 muß für den Sieg durch Handelsmonopol 12 Indianer-Handelsposten errichten und ab dem Industriezeitalter das Handelsmonopol aktivieren, während fast zeitgleich ein KI-Spieler die Handelsposten übernimmt. Wird aber *vor* oder *nach* Aktivierung des Handelsmonopols einer der 12 KI-Handelsposten zerstört, hat Spieler 1 verloren (CinematicBlock – Tech Available – Player Unit Count – Convert – Change Unit Type – Operator NICHT – Set Player Defeated)

→ *Variante: Zeitversetzter Indianer-Handelsposten-Start*

Beispiel 28

Bei Einhaltung der Siegbedingungen durch Spieler 1 (*Ziel-Reihenfolge*) wird der Koloniezugang von Spieler 2 (KI) *nicht* durch überlegene Feindstreitkräfte blockiert (Disable Trigger)

Beispiel 29

Innerhalb eines Zeitlimits von drei Tagen gibt es drei Tag-Nacht-Wechsel, wobei bei Tagesbeginn jeder neue Tag in der laufenden Counter-Uhr und jeweils für 15 Sekunden eine entsprechende Meldung angezeigt wird (Set Ligh-

ting – FakeCounter Set Text – Fake Counter Clear – Set Player Defeated).

→ *Variante: Zwei Messageboxen erscheinen gleichzeitig*

Beispiel 30

Eine kleine Militärtruppe muß eine lebensfeindliche Wüste in Nachtmärschen über fünf Wasserstellen von Norden nach Süden bis zum Ziel durchqueren. Tagesmärsche führen in dem tödlichen Wüstenklima zur Vernichtung. Tagsüber ist ein Überleben nur an den Wasserstellen möglich, wo die Truppe von KI-Gegnern angegriffen wird. Sieg nur, wenn der Kundschafter das Ziel erreicht. Erreichen Einheiten *ohne* den Kundschafter das Ziel, ist das Spiel verloren (Set Lighting – Damage Units in Area – Disable Trigger – Timer – ESK Heilung Objekt – Operator NICHT – Set Player Defeated)

Beispiel 31

Spieler 1 muß 10 Schatzschiff-Wracks plündern (Player Resource Count – Stat Value – Tribut)

→ *Abwandlung: Player Resource Count – Tribut*

Beispiel 32

Prüfung, ob zu zerstörende Gebäude auch zerstört wurden (Is Alive – Stat Value – Disable Trigger)

Beispiel 33

Tornados ziehen Schneisen der Verwüstung durch Wälder und Siedlungen (Damage Units in Area)

Beispiel 34

Brennende Wälder bedrohen die Siedlung von Spieler 1 (Change Unit Type – Convert)

Beispiel 35

Spieler 1 muß vor Vollendung der Teilstrecke einer Eisenbahnlinie die Feindtruppen besiegen, sonst erfolgt die Niederlage! (Change Unit Type)

Beispiel 36

Spieler 1 muß äußerst kurzfristig entscheiden, ob er einem militärischen Hilfeersuchen eines feindlichen KI-Gegners nachkommt (Units in Area – Disable Trigger)

Beispiel 37

Sollte die Siedlung von Spieler 1 von KI-Gegnern überrannt werden, erhält er (erst) zu diesem Zeitpunkt einen Hinweis auf einen Fluchtweg (Units in Area – Disable Trigger)

Teil 5: Geisterarmeen 1 – Grundlagen, Militär – Seite 215

11. Allgemeines

11.1. Unterschied zwischen einer normalen Armee und einer Geisterarmee

11.2. Militäreinheiten

12. Programmierung

12.1. Erster Schritt: Geisterarmeen in Szenario/Spielerdaten erstellen

Feindliche Armee Spieler 3

12.2. Zweiter Schritt: Geisterarmeen im Armee-Editor erstellen

12.2.1. Schablone vorbereiten: Objekte platzieren

12.2.2. Schablone erstellen: Armee-Editor

12.2.3. Test

12.2.4. Eigene Armee Spieler 1

12.2.5. Geisterarmee Namen geben

12.3. Dritter Schritt: Geisterarmeen mit Triggern erstellen

12.3.1. Effekt 1: Army Deploy – Effekt 2: Army Move

12.3.2. Effekt 2: Army Work

12.3.3. Effekt 2: Army Build Building

12.3.4. Geisterarmee-Typus auswechseln

12.3.5. Verschiedene Militärtypen einer Geister-Armeegruppe zuordnen

a) Clear Existing Units / ON – OFF

b) Kavallerie und Infanterie als geschlossene Einheit

c) Mehrere Trigger mit OFF-Einstellung

12.3.6. Autogenerated Army-Einheiten auf der Karte

12.3.7. Mehrere Geisterarmeen gleichzeitig konvertieren

12.3.8. Mehrere Geisterarmeen gleichzeitig löschen

12.3.9. Geisterarmee-Intervalle werden gestoppt

12.4. AI Create Defend Plan – KI-Einheiten

12.4.1. Beispiele

12.4.2. Schablone

12.4.3. Reichweite

12.4.4. Patrouillen

12.4.5. Siedler – Wagen

a) Army Work

b) Army Build Building

12.4.6. Hilfe für KI-Gegner: Geisterarmee-Intervall

12.4.7. Spezielles

Beispiel 38

Eine Geister-Kavalleriearmee zerstört zwei Dorfzentren

Beispiel 39

Geister-Piratenschiffe bekämpfen Ihre angreifende Flotte (Army Is Dead)

→ *Variante 1: Army Destroy am Startpunkt*

→ *Variante 2: Army Destroy am Zielpunkt*

Beispiel 40

KI-Schiffspatrouille (AI Create Defend Plan)

Beispiel 41

KI-Schiffs-Landungsangriff (AI Create Defend Plan – Disable Trigger)

→ *Abwandlung: Bedingung Player Is Building*

→ *Alternative 1: Army Deploy – Army Garrison – Ungarrison*

→ *Alternative 2: KI-Einheiten auf der Karte – Ungarrison*

Beispiel 42

Zu Spielbeginn patrouillieren KI-Kavalleristen (Spieler 2) auf der Karte. Nachdem Spieler 1 einen Außenposten von Spieler 2 (KI) zerstört hat, greifen zeitversetzt in zwei Intervallen Kavallerie und Infanterie von Spieler 2 das Dorfzentrum von Spieler 1 an. Die KI-Patrouille greift anschließend in Intervallen an (AI Create Defend Plan)

Beispiel 43

Nach Ablauf von zehn Minuten werden nach Überschreiten einer Area-Grenze durch Spieler 1 zwischen 10 und 75 Sekunden in zwei Intervallen mit unterschiedlichen Zeitabständen 16 KI-Kavalleristen und 24 KI-Infanteristen (KI-Spieler 2) generiert, die strategische Punkte gegen Spieler 1 besetzen (Timer – Units in Area – AI Create Defend Plan – Disable Trigger).

Teil 6: Geisterarmeen 2 "GAIA" – Tiere, Wald, Goldminen, Gebäude – Seite 243

13. Tierherden

13.1. Wilde Tiere – Schablone

13.1.1. Wilde Tiere

13.1.2. Spieler 2: Sicht auf konvertierte wilde Tiere von Spieler 1

13.2. Domestizierte Tiere, "zahme" Raubtiere – Schablone

13.2.1. Domestizierte Tiere, "zahme" Raubtiere

13.2.2. Spieler 2: Sicht auf domestizierte Tiere und "zahme" Raubtiere von Spieler 1

13.3. Tierlisten

13.3.1. Tierliste 1 – Army Deploy / Objekt plazieren aus All:

Wilde Tiere, "zahme" Raubtiere und domestizierte Tiere

13.3.2. Tierliste 2 – WAC-Schatzwächter-Tiere: Objekt plazieren aus All

14. Wald

14.1. Schablone GAIA

14.2. Schablone Spieler 1

15. Goldminen

15.1. Schablone GAIA

15.2. Schablone Spieler 1

16. Gebäude

16.1. Gebäudefundament

16.2. Fertiges Gebäude

17. Teleportation

Beispiel 44

Zwei Geisterarmee-Wölfe verfolgen und attackieren einen feindlichen KI-Kundschafter (Army Work – Player LOS Change)

→ *Variante: Army Set Stance*

Beispiel 45

Zu Spielbeginn werden feindliche Späher unauffällig beseitigt (Einheit ersetzen – Convert – Diplomacy)

Beispiel 46

Eine Geister-Tierarmee ändert sich zuerst in Wald, dann in Kavallerie. Karavellenangriff (AI Create Defend Plan)

→ *Alternative 1: Army Convert*

→ *Alternative 2: Distance to Point – Army Destroy*

Beispiel 47

Fünf Typ-Änderungen mit Teleportation: Wald ändert sich nacheinander in Kavallerie, Wölfe, Karavellen, Elche und ein Fort (Army Change Typ – Army Teleport)

→ *Alternative: Armee ein- und ausquartieren statt teleportieren*

Beispiel 48

Nach Kontakt mit einer feindlichen Einheit wird ein Außenpostenblock generiert, der sich nach zwei Minuten in fünf Pferdespione ändert (Army Teleport)

Beispiel 49

Riesige Bisonherden durchqueren die Prärie (Army Distance to Unit – Army Move to Unit)

Beispiel 50

Die jeweils aktuelle Gesamtanzahl zweier Bison-Geisterarmeen wird rechts oben am Bildschirm in einem stationären Fenster angezeigt. Werden die Bisons von KI-Spieler 2 getötet, hat Spieler 1 verloren (Army Deploy – Counter : Add Unit – Army Is Dead)

TEIL 7: Überlegungen zur Kartentechnik und KI – Seite 268

Spezielle Probleme als Ergänzung zur allgemeinen Darstellung

18. Eisenbahn auf stillgelegter Handelsroute

19. Brennender Wald, ESK Pfad Hindernis, Damage Units in Area

- 20. Geröll
- 21. Spielbeginn: Spieler 1 sieht nicht die Handelsposten des KI-Spielers 2
- 22. Eine Furt wird vor und nach der Überquerung gesperrt
- 23. Eroberung einer stationären Kanone?
- 24. Schluchtwege und KI
- 25. ESK Pfad Hindernis auf Felsklippen
- 26. Programmabstürze
 - 26.1. Felsklippen
 - 26.2. Übereinander liegende Handelsrouten
 - 26.3. Die Arbeitskarte erscheint bei Aufruf immer an demselben nicht abgespeicherten Ort
 - 26.4. Alte, neue oder andere Spiel-CD
- 27. Fertige Siedlungen und KI
 - 27.1. Siedlungsaufbau: Spieler 1 und KI
 - 27.2. Vereinigte Staaten
 - 27.3. Damage Units in Area
 - 27.4. Siedlerverbot nach 13 Minuten
 - 27.5. KI: Grant Resources
 - 27.6. Send Chat to Player
- 28. KI-Spieler 2 übernimmt sofort die Kontrolle über gesetzte Einheiten
- 29. KI-Spieler ohne Dorfzentrum: Programmierte Angriffseinheiten
- 30. Die Vernichtung eines KI-Einheitentyps führt zur Niederlage für Spieler 1
- 31. Nach Kämpfen sollen alle Armee-Patrouillen wieder patrouillieren (Keine KI)
 - 31.1. Weg freikämpfen
 - 31.2. Eine Patrouille soll in etwas weiter entfernte Kämpfe eingreifen
- 32. Handelsmonopol abschaltbar?
- 33. Panwagen-Treck: Scale Formations
- 34. Drei verschiedene Lichteinstellungen mit Zeitlimit
- 35. Spieler 1 als Nomade – Sicht auf Hauptkampfplätze

ANHANG – Seite 284

Kartendecks: Gefechtskarten

- 1. Kolonialstaaten
 - 1.1. Allgemeine Karten
 - 1.2. Spezielle Karten
 - Briten
 - Deutsche
 - Franzosen
 - Holländer
 - Osmanen
 - Portugiesen
 - Russen
 - Spanier
 - 1.3. Revolution
- 2. Indianer-Nationen
 - 2.1. Allgemeine Karten
 - 2.2. Spezielle Karten
 - Azteken
 - Irokesen
 - Sioux
- 3. Asiatische Nationen
 - 3.1. Allgemeine Karten
 - 3.2. Spezielle Karten
 - Chinesen
 - Inder
 - Japaner

Infos über aktuelle Erweiterungen

in der PDF-Tutorium-Datei unter Sicherheitseinstellungen / Details zu Berechtigungen / **Beschreibung**.