

BEHEBUNG DES „KI BAUT KEINE GEBÄUDE“ – PROBLEMS:

1. VORWISSEN

Wie ihr wahrscheinlich wisst, muss man, wenn man will dass die KI eine neue/hinzugefügte Einheit baut einen Eintrag in der skirmishdata.ini anlegen, diese sehen so aus:

ArmyMemberDefinition GoblinFighterHorde_Member

Unit = GoblinFighterHorde ;infantry

PercentageOfArmyPhase1 = 30.0

PercentageOfArmyPhase2 = 30.0

PercentageOfArmyPhase3 = 25.0

End

ArmyMemberDefinition GoblinFighterHorde_Member

Unit = GoblinFighterHorde ;infantry

Diese beiden Zeilen beschreiben die Einheit, die von der KI gebaut werden soll, in diesem Fall eine Horde von Orkkriegern (GoblinFighters).

PercentageOfArmyPhase1 = 30.0

Diese Zeile gibt an, wieoft die KI die besagte Einheit im EarlyGame/Rush bauen soll.

PercentageOfArmyPhase2 = 30.0

Diese Zeile gibt an, wieoft die KI die besagte Einheit im MidGame bauen soll.

PercentageOfArmyPhase3 = 25.0

Diese Zeile gibt an, wieoft die KI die besagte Einheit im LateGame bauen soll.

Ein DotGi Tutorial.

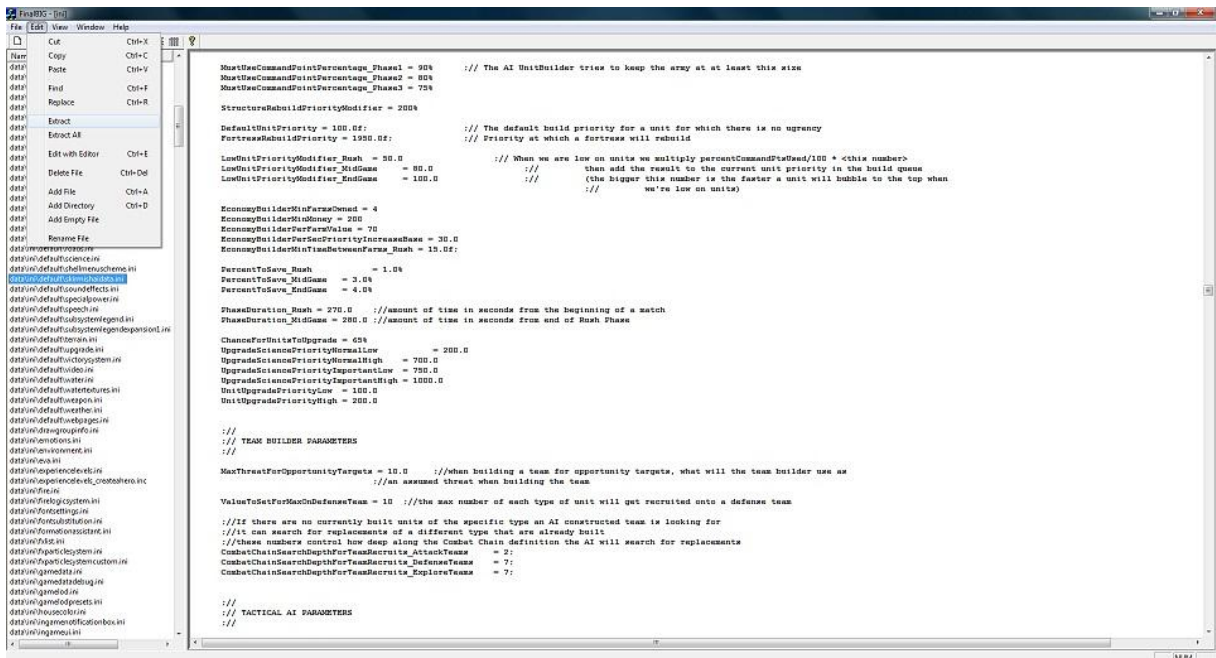
Die Dauer der einzelnen Phasen ist weiter oben in der Skirmishdata.ini volksspezifisch angegeben. Der Rush dauert 270 Sekunden, das MidGame 280. Das LateGame dauert bis zum Ende des Spiels an.

2. δ_{AS} PROBLEM:

Wenn man diese Datei innerhalb einer mod.big oder ini.big bearbeitet, kann es zum Aussetzen einiger KI Funktionen kommen, das heisst, die Fraktionen hören auf Gebäude, ausgenommen Geldgebäude, zu bauen.

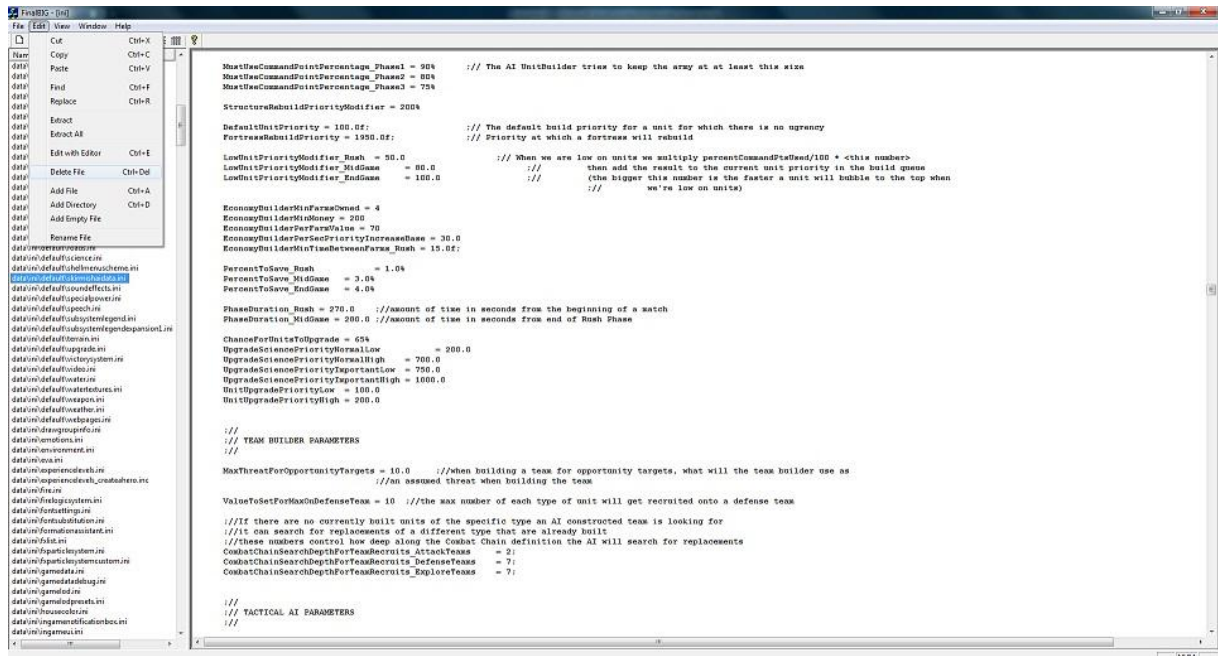
3. DIE LÖSUNG DES PROBLEMS:

SCHRITT 1: SKIRMISHDATA.INI MIT FINALBIG EXTRAHIEREN.

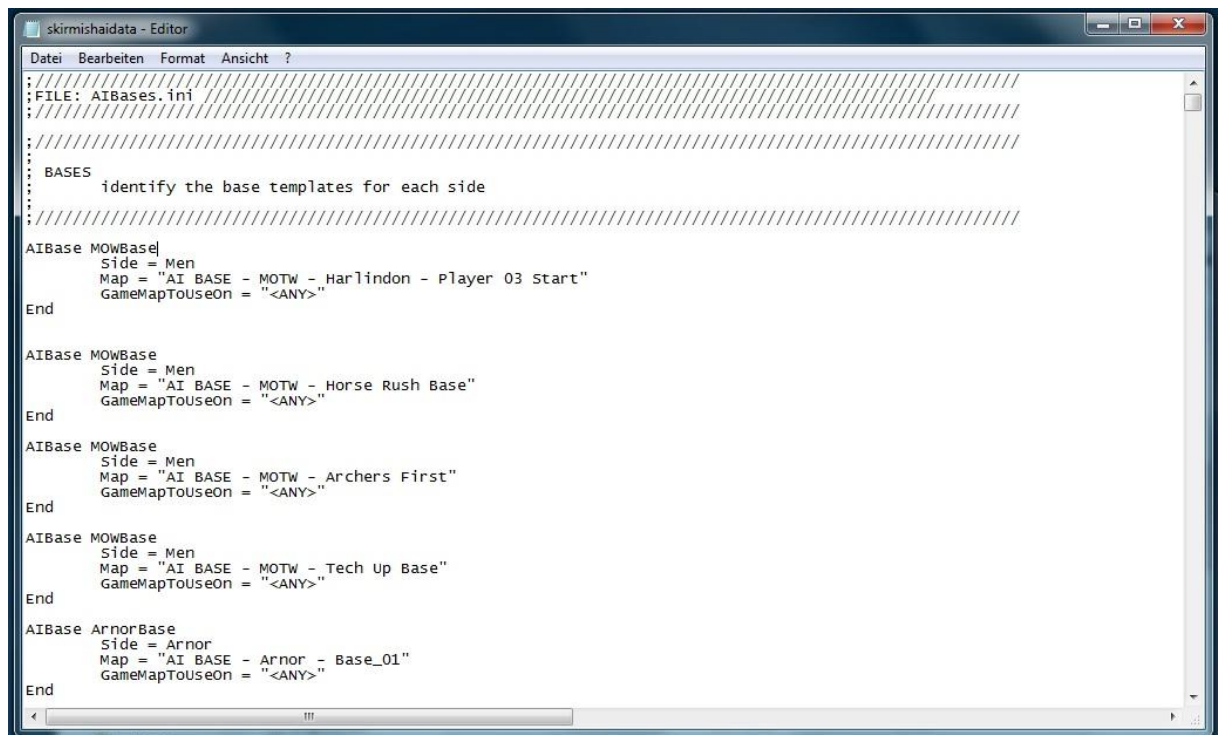


Ein DotGi Tutorial.

SCHRITT 2: SKIRMISHDATA.INI IN DER MOD.BIG BZW. INI.BIG LÖSCHEN.

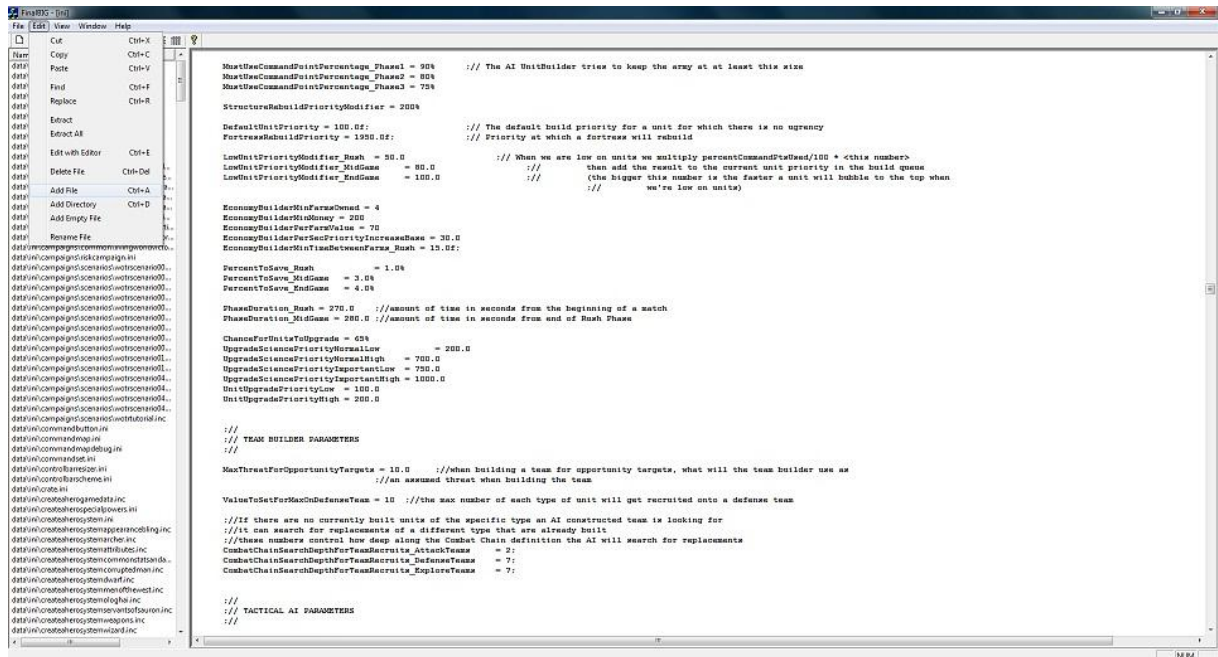


SCHRITT 3: SKIRMISHDATA.INI MIT DEM EDITOR BEARBEITEN.



Ein DotGi Tutorial.

SCHRITT 4: SKIRMISHDATA.INI WIEDER IN DIE MOD.BIG BZW. INI.BIG HINZUFÜGEN.



Das besagte Problem dürfte nicht mehr auftreten und die KI müsste die neue/hinzugefügte Einheit bauen, bei Fragen und Problemen könnt ihr euch auf der MU-Seite gerne per PM an mich wenden.

 δ_{OTGI}

Ein DotGi Tutorial.