

Microsoft® Age of Empires® II: The Age of Kings® 2.0a

Info-Datei

August 2000

©Microsoft Corporation, 2000

Microsoft Age of Empires II: The Age of Kings 2.0a ist eine Aktualisierung von Age of Empires II: The Age of Kings 2.0, die einige Verbesserungen und Fehlerkorrekturen beinhaltet.

Inhalt

- A. Versionskompatibilität
- B. Geänderte Kosten und Eigenschaften
- C. Verbesserungen
- D. Fehlerkorrekturen
- E. Deinstallation von Age of Kings 2.0a

A. Versionskompatibilität

Wenn Sie an einem Spiel im Mehrspieler-Modus teilnehmen, müssen alle Spieler die gleiche Version von *Age of Empires II: The Age of Kings* verwenden. Im Mehrspieler-Modus ist die gleichzeitige Verwendung von *Age of Kings 2.0* und *Age of Kings 2.0a* beispielsweise nicht möglich.

Aufgezeichnete Spiele lassen sich nur mit der gleichen Version von *Age of Kings* wiedergeben, die auch zur Aufzeichnung verwendet wurde. Beispielsweise lässt sich ein Spiel nicht mit *Age of Kings 2.0a* wiedergeben, das mit *Age of Kings 2.0* aufgezeichnet wurde.

Um eine *Age of Kings 2.0*-Aufzeichnung nach dem Installieren der *Age of Kings 2.0a*-Aktualisierung spielen zu können, müssen Sie vorübergehend zu *Age of Kings 2.0* zurückkehren.

So spielen Sie ein aufgezeichnetes Spiel von Age of Kings 2.0:

1. Erstellen Sie im Ordner **Programme\Microsoft Games\Age of Empires II** (oder wo Ihr Spiel sonst installiert ist), einen Ordner namens **Age2**.
2. Kopieren Sie folgende Dateien von der *Age of Kings 2.0* - CD in den neuen Ordner **Age2**:
 - 00000409.016
 - 00000409.256
 - CLCD16.DLL
 - CLCD32.DLL
 - CLOKSPL.EXE
 - DPLAYERX.DLL
 - DRVMGT.DLL
 - EMPIRES2.EXE (aus dem Ordner **Game** auf der CD)
 - EMPIRES2.ICD (aus dem Ordner **Game** auf der CD)
3. Erstellen Sie eine Verknüpfung zu **Programme\Microsoft Games\Age of Empires II\Age2\Empires2.EXE**, mit **Programme\Microsoft Games\Age of Empires II** als Arbeitsverzeichnis.
4. Starten Sie *Age of Kings 2.0* über diese neue Verknüpfung, und spielen Sie anschließend das aufgezeichnete Spiel von Age of Kings 2.0.

B. Geänderte Kosten und Eigenschaften

Änderungen beim Dorfzentrum - Folgende Punkte haben sich bezüglich des Dorfzentrums geändert:

- Die Rohstoffkosten für das Errichten eines Dorfzentrums sind um 100 Steineinheiten erhöht worden.
- Die Zeit zum Errichten eines Dorfzentrums ist verlängert worden.
- In der Schmiede verfügbare Fernwaffen-Technologien (Befiederung, Bodkin-Pfeil und Armschutz) bewirken keine größere Reichweite des Dorfzentrums.

- Bei den Teutonen hat das Dorfzentrum keine größere Reichweite mehr.
- Bei den Briten bezieht sich die Kostensenkung um 50% für das Errichten eines Dorfzentrums jetzt nur noch auf Holz, und diese Verringerung der Holzkosten gilt erst ab der Ritterzeit.

C. Verbesserungen

- **Verbesserte Leistung im Einzelspieler-Modus** - Die Leistung beim Spielen von Kampagnen im Einzelspieler-Modus konnte verbessert werden, insbesondere auf schwächeren Rechnersystemen.
- **Beschränkung von Unterbrechungen** - Die gesamte Anzahl von Unterbrechungen, die jeder Teilnehmer im Mehrspieler-Modus in Anspruch nehmen kann, ist jetzt begrenzt. Die Anzahl der noch verfügbaren Unterbrechungen wird bei jeder Unterbrechung eingeblendet.
- **Anzeige des Spielers, der nicht mehr synchron läuft** - Wenn bei drei oder mehr Teilnehmern im Mehrspieler-Modus ein Spieler nicht mehr synchron ist, wird dessen Name in der Nicht-Synchron-Meldung auf allen Rechnern eingeblendet.

D. Fehlerkorrekturen

- **Verbesserte Stabilität** - Eine Reihe von Fehlern wie Abstürzen und Synchronverluste im Mehrspieler-Modus konnten behoben werden, so dass sich die Stabilität des Spiels verbessert hat.
- **Aufgabe des Computerspielers** - Der Computerspieler gibt nicht mehr nach nur wenigen Spielminuten auf. (Zuvor in der KI-Aktualisierung verfügbar.)
- **Fehler bei der Reuse** - Es ist nicht mehr möglich, eine Reuse über einem vorhandenen Fischgrund anzulegen.
- **Fehler beim Fischkutter** - Es ist nicht mehr möglich, mit einem Fischkutter etwas anderes zu bauen als Reusen.
- **Fehler bei Fahne und Wegepunkt** - Das Spiel stürzt nicht mehr ab, wenn Sie eine Fahne oder einen Wegepunkt am äußersten südlichen Rand der Karte setzen.
- **Gemeinsame Feldernte** - Es ist nicht mehr möglich, von einem Feld mehr als die Standardmenge zu ernten, wenn Sie das Feld übernommen haben, und es von einem Verbündeten angelegt wurde.
- **Feld auf teilweise gerodetem Waldstück** - Es ist nicht mehr möglich, ein Feld oder einen Wall auf einem teilweise gerodeten Waldstück zu errichten.
- **Einheiten, die Befehle nicht befolgen** - Es geschieht nicht mehr, dass Einheiten unter bestimmten Umständen Befehle ignorieren.
- **Wiederherstellen von Spielen im Mehrspieler-Modus in der Gaming Zone** - Es ist jetzt leichter möglich, ein Spiel im Mehrspieler-Modus in der Gaming Zone abzuspeichern oder wiederherzustellen.
- **Fundament-Umrisse** - Angelegte Fundamente haben jetzt Umrisse, so dass Sie sie auch anklicken können, wenn sie sich hinter Bäumen oder anderen Objekten befinden.
- **Fehler beim schießenden Tribok** - Triboke verfehlen Ziele nicht mehr, wenn sich diese auf anderem Höhenniveau befinden.
- **Einzelspieler-Kampagne nach Königsmord** - Es geschieht nicht mehr, dass ein Spiel im Einzelspieler-Modus sofort automatisch aufhört, nachdem ein Königsmord im Mehrspieler-Modus gespielt wurde.

- **Fehler beim Computerspieler** - Das Verhalten des Computerspielers im Mehrspieler-Modus konnte verbessert werden.
- **Fehler im Szenario-Editor** - Eine Reihe von Fehlern im Szenario-Editor konnten behoben werden.

E. Deinstallation von Age of Kings 2.0a

So deinstallieren Sie Age of Kings 2.0a und kehren zu Age of Kings 2.0 zurück:

1. Klicken Sie auf **Start**, und wählen Sie **Programme** -> **Microsoft Games** -> **Age of Empires II** -> **Age of Empires II deinstallieren**. Wenn das Setup-Programm fragt, ob Sie alle vom Benutzer erzeugten Dateien löschen möchten, sollten Sie sich für **Nein** entscheiden.
2. Installieren Sie die Version 2.0 von der *Age of Empires II: The Age of Kings 2.0-CD*.