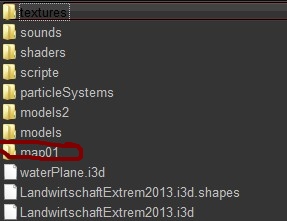
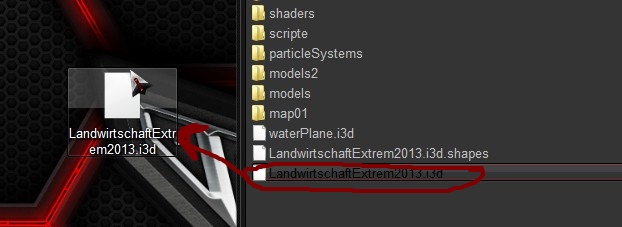
**Tutorial-Wachstumszeiten**

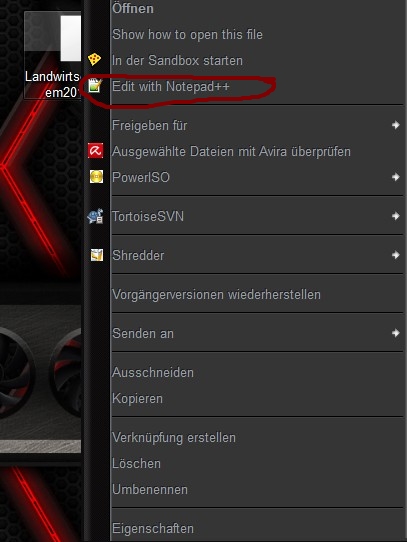
Hallo Com,

Ich zeige euch hier wie ihr die Wachstumszeiten in LS13 verändert(wie viel Zeit zwischen 2 Wachstumsphasen vergeht).

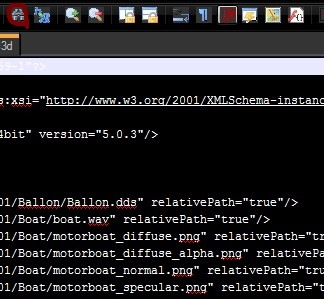
Als erstes, öffnet ihr das Archiv der Map, deren Phasen ihr änder wollt. Dann öffnet ihr den Ordner Map:

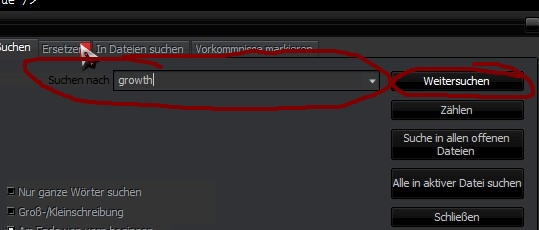


Dann zieht ihr die .i3d der Map auf den Desktop:

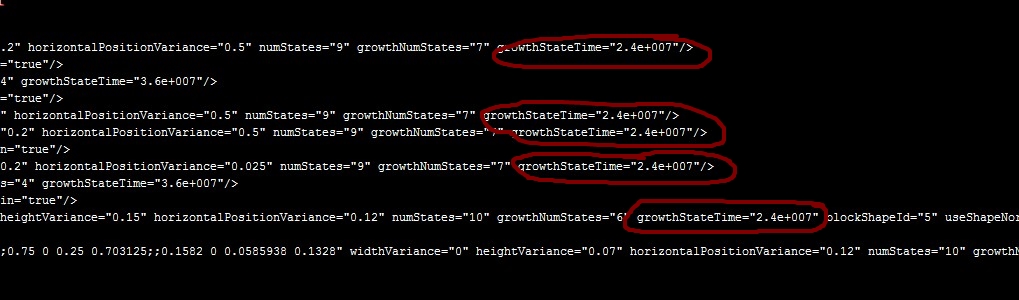
Nun macht ihr einen Rechtsklick und geht auf Edit with Notepad++:

Falls ihr Notepad noch nicht haben solltet, könnt ihr es euch hier holen: <http://notepad-plus-plus.org/>

Dann geht ihr oben auf Suchen:

Dann Suchbegriff „Growth“ und auf weitersuchen klicken:

Ihr drückt dann solange auf weitersuchen, Bis ihr einen Eintrag seht, der in etwa so aussieht:



Die Zahl hinter Growthstatetime sind die Millisekunden pro Wachststumsphase.

Diesen Wert könnt ihr verändern wie ihr wollt, der Wert der Standartmap ist: 2.4e+007.

Als letztes wird die .i3d wieder ins Archiv gezogen und das Spiel kann mit den geänderten werten gestartet werden.

Ich hoffe dieses Tutorial hat euch die Arbeit erleichtert, da ihr später nicht auf einigen Maps minutenlang die Zeit mit 120000-facher Geschwindigkeit laufen lassen müsst.

MFG JD\_Tiger