

帝国时代 2 场景/战役 版本移植教程

作者：babycat

众所周知，帝国时代 2 是一个非常出色的 RTS 类的历史导向游戏，其中丰富的战斗玩法和众多的历史战役赢得了玩家的喜爱。这款游戏发展至今，已有 20 多年历史，早已不再是当年的红帽子帝国 2 [帝王世纪]。2019 年微软推出的帝国时代 2 决定版，更是具有划时代的意义。

那么问题来了，有的小伙伴会问，能否在帝国 2 决定版中玩以前老版本的经典场景和战役？（亦或旧版战役能否在帝国 2 决定版里畅玩？）

答案是肯定的，你只需要对战役做版本移植即可。本教程要做的，就是带你手把手，完成旧版（征服者 1.0c，失落帝国，乌拉拉帝国，最后的可汗 等版本）场景和战役向高清版和决定版移植的过程。

场景&战役移植原来 So Easy!

移植过程大致分为以下几个步骤：

1. 将后缀 .scx 的场景文件打包成后缀 .cpx 的战役文件（如果是移植战役，则跳过该步骤）；
2. 使用战役转码器，将战役文件（默认是 GB2312 编码）转码为 utf-8 编码，并存档战役文件；
3. 使用战役拆解器，对转码之后的战役文件进行拆解，得到对应的场景文件；
4. 使用 高清版 或者 决定版 的地图编辑器，对拆解得到的场景文件进行编辑和测试（测试触发器 bug, AI 文件 bug 和其他 bug 等）；
5. 把编辑和测试好之后的场景文件进行打包，得到移植后的战役文件（如果是移植场景，则跳过该步骤）

战役的小知识：

战役打包：将若干场景文件打包成战役文件。

战役解包：将战役文件拆解成若干场景文件。

【备注】：前文提及的旧版帝国 2 场景/战役，在本教程中仅限于：征服者 1.0c, 被遗忘的帝国[v3.8], 乌拉拉帝国(WK), 最后的可汗(LK)。
对于其他旧版帝国 2 的场景/战役 移植的可靠性不做保证！

Part1：移植旧版帝国 2 (1.0c / 1.5 / WK / LK) 的场景或战役到 帝国 2 高清版

如图所示，是我之前用乌拉拉帝国（WK）做的自制场景：

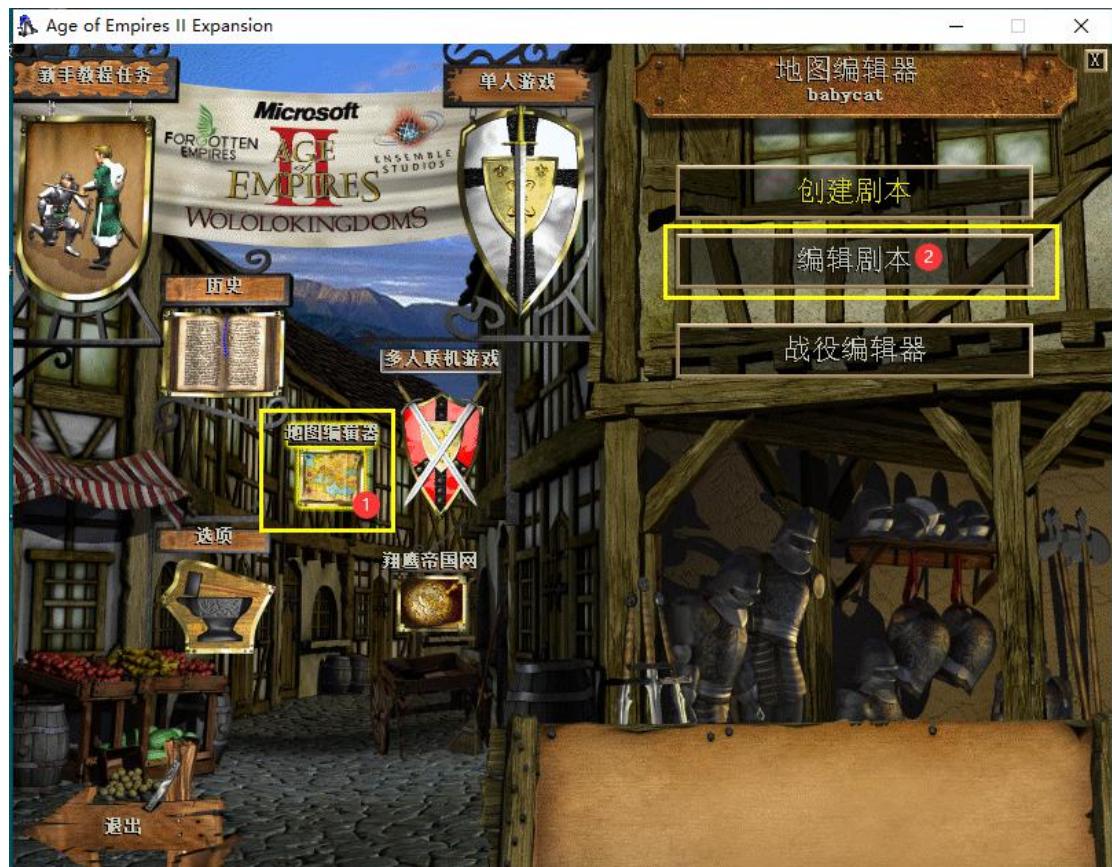
名称	修改日期	类型
阿方索的王国.scx	2022/7/19 23:29	SCX 文件

现在我想把它移植到帝国 2 高清版，要怎样做呢？

步骤如下：

1. 战役打包

1-1. 进入 WK 版的主菜单，依次点击“地图编辑器”→“编辑剧本”
(若是其他版本帝国 2 的场景和战役，用对应版本的编辑器操作最佳)



选择想要移植的场景，并点击“确定”



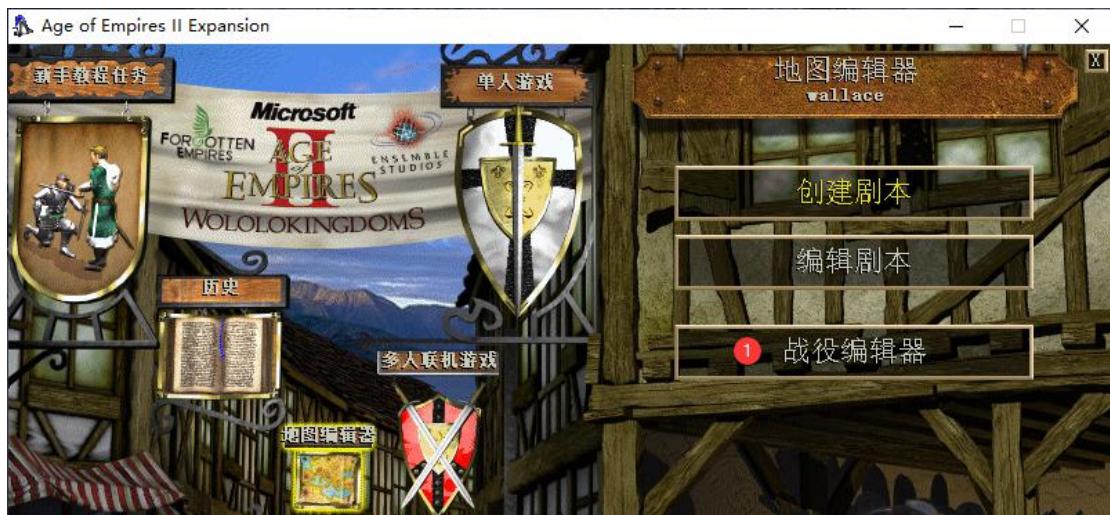
1-2. 地图编辑器打开场景后，检查“玩家”、“信息”、“外交”、“全体胜利”、“触发器” 等选项卡的信息，确认无误后点击右上角“菜单”，将场景文件另存一份，准备用做移植。



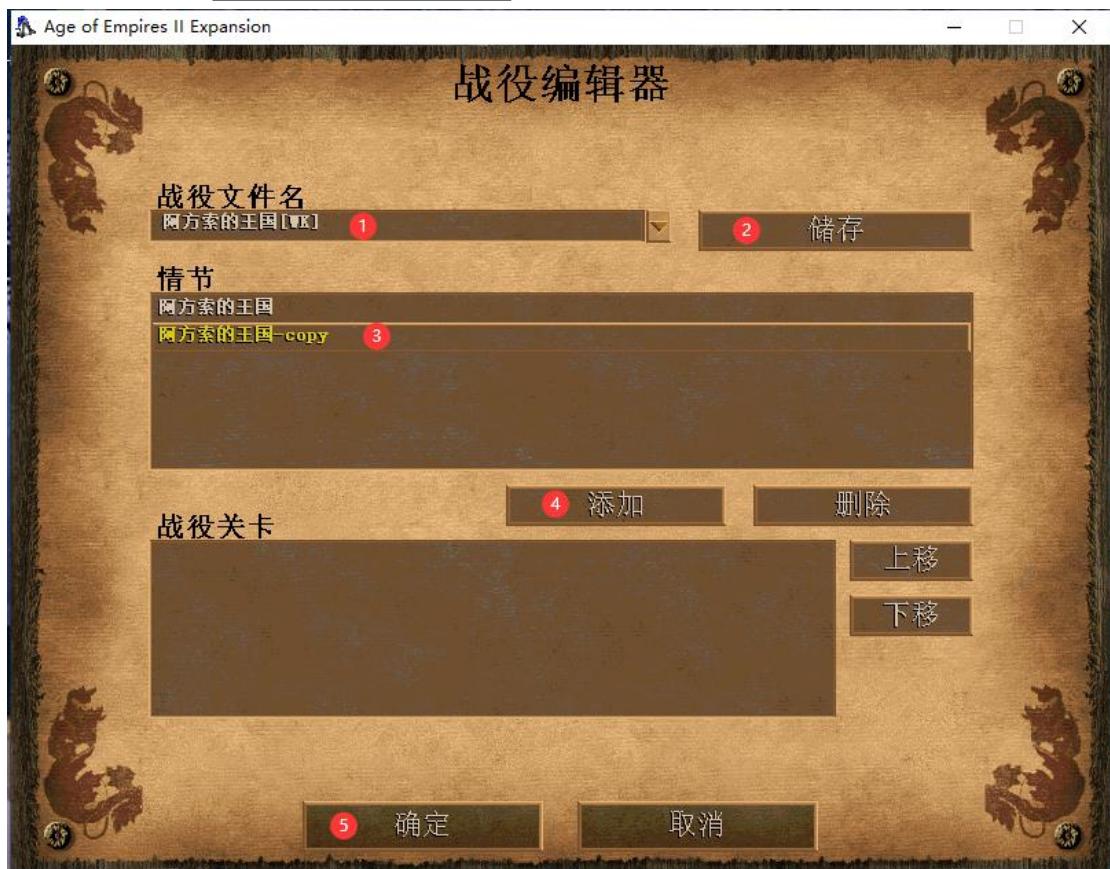
下图中“阿方索的王国-copy.scx”就是刚才另存的场景文件

Empires2 Additional > Games > WololoKingdoms > Scenario		
名称	修改日期	类型
阿方索的王国.scx	2022/7/19 23:29	SCX 文件
阿方索的王国-copy.scx	2022/7/19 23:29	SCX 文件

1-3. 在 WK 的主界面依次点击“地图编辑器”->“战役编辑器”



1-4. 在编辑器界面，按照如图所示的顺序来创建一个战役（这里我将战役命名为 阿方索的王国[WK]，为了和下面的场景文件名区分开）。



点击“确定”后，在 WK 主界面的“单人游戏”→“自定义战役”，能看到刚才保存的战役；

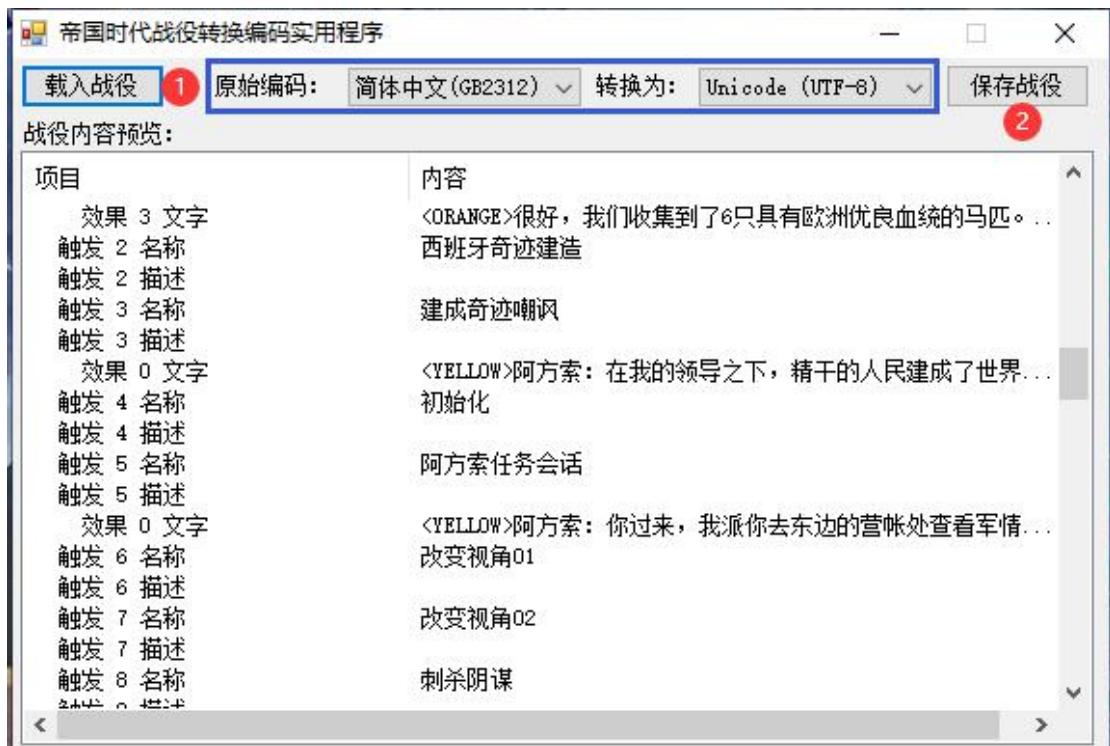


在 WK 的场景目录里也生成了对应的战役文件。

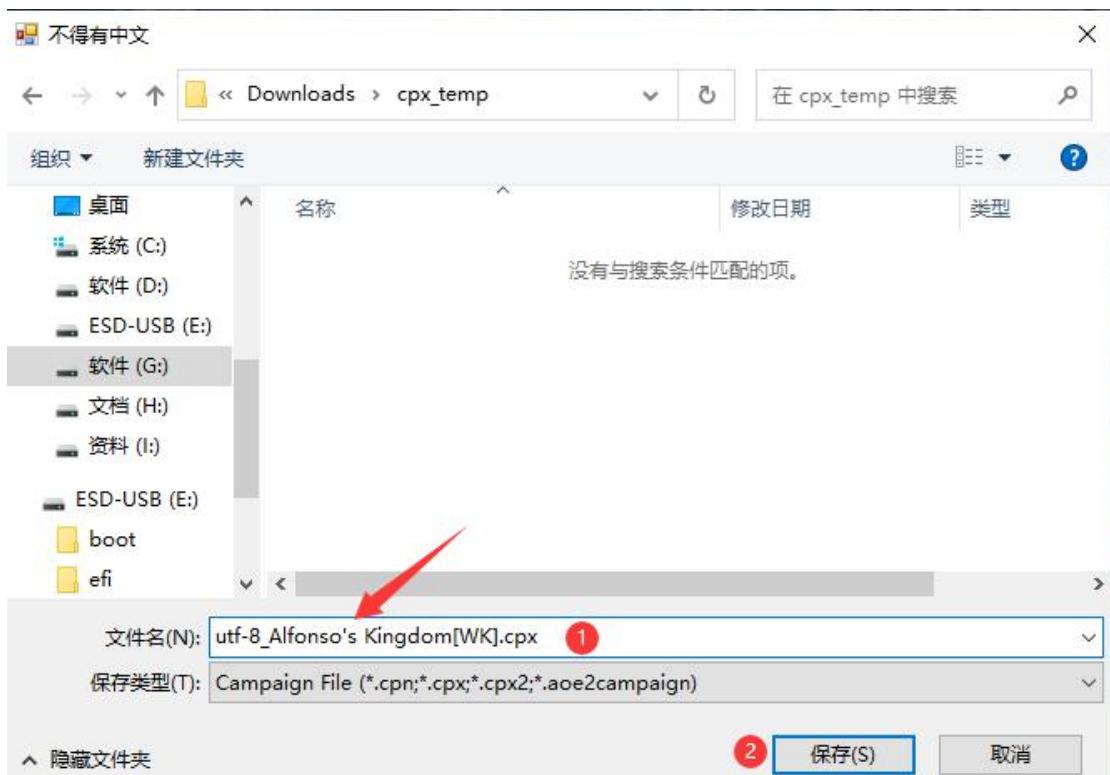
Empires2 Additional > Games > WololoKingdoms > Scenario		
名称	修改日期	类型
阿方索的王国.scx	2022/7/19 23:29	SCX 文件
阿方索的王国[WK].cpx	2022/7/20 13:55	CPX 文件
阿方索的王国-copy.scx	2022/7/19 23:29	SCX 文件

2. 战役转码

打开 帝国 2 战役转码器，在转码器界面点击“载入战役”，选择上面生成的战役文件 阿方索的王国 [WK]. cpx 载入它；载入后的界面如下：



“战役内容预览”文本框罗列了触发器和描述信息。在顶部工具栏设置好“原始编码”和“转换为”（这里使用默认设置即可，将 GB2312 编码的源文件转换为 UTF-8 编码的目标文件），然后点击“保存战役”。会弹出如下窗口，输入文件名并点击“保存”；（注：由于 HD 对于中文支持不好，此处文件名使用英文，方便后续处理）

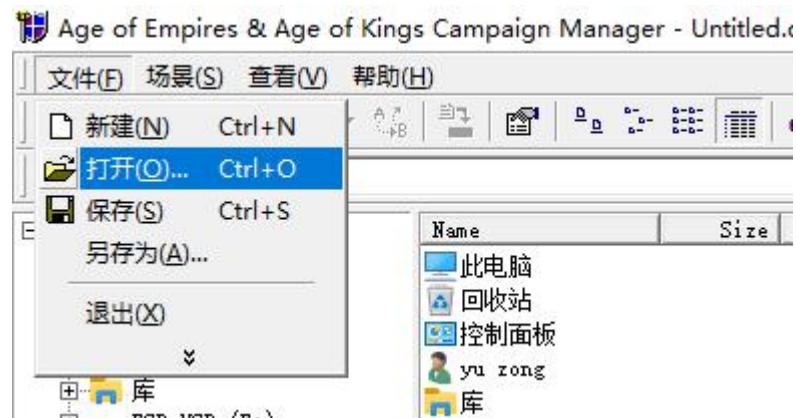


这样就生成了转码之后的战役文件。

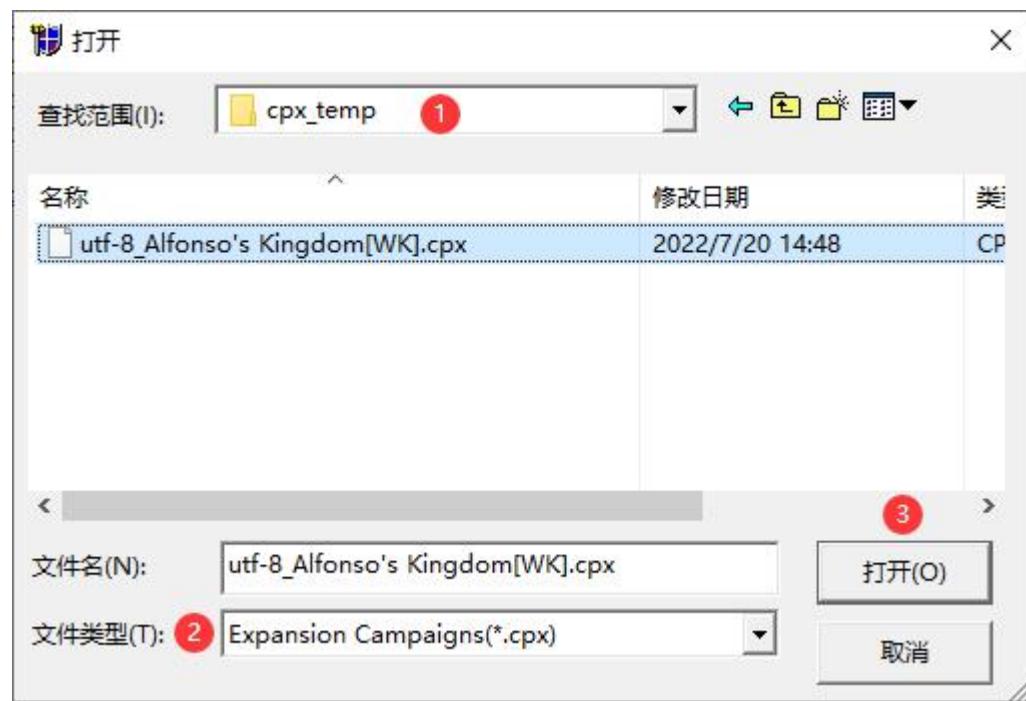
3. 拆解战役文件

对战役文件转码后，还要将其拆解成场景文件，以方便对场景进行编辑和测试，排除各种 bug 和疑难杂症。

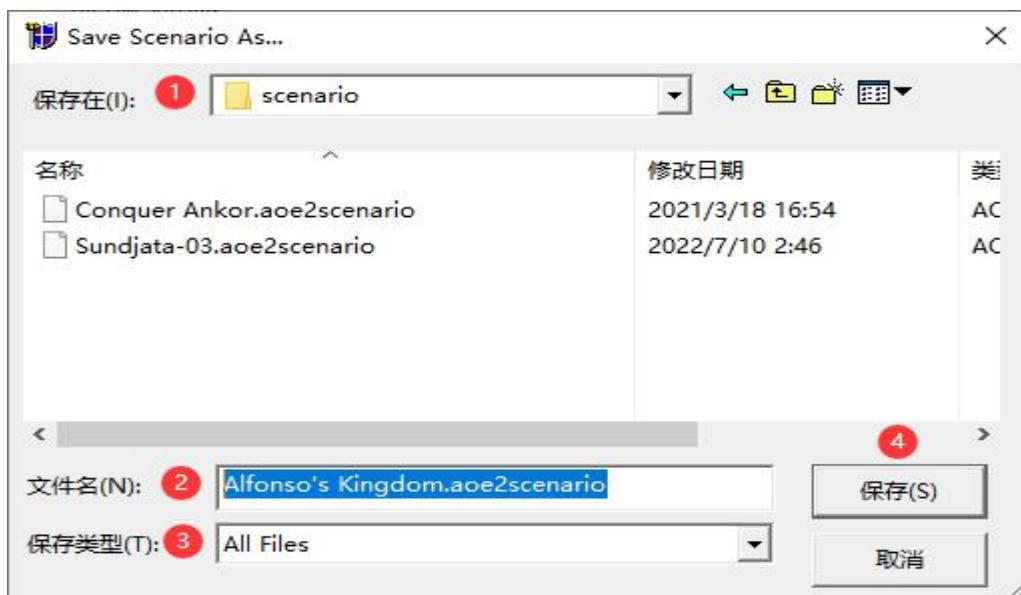
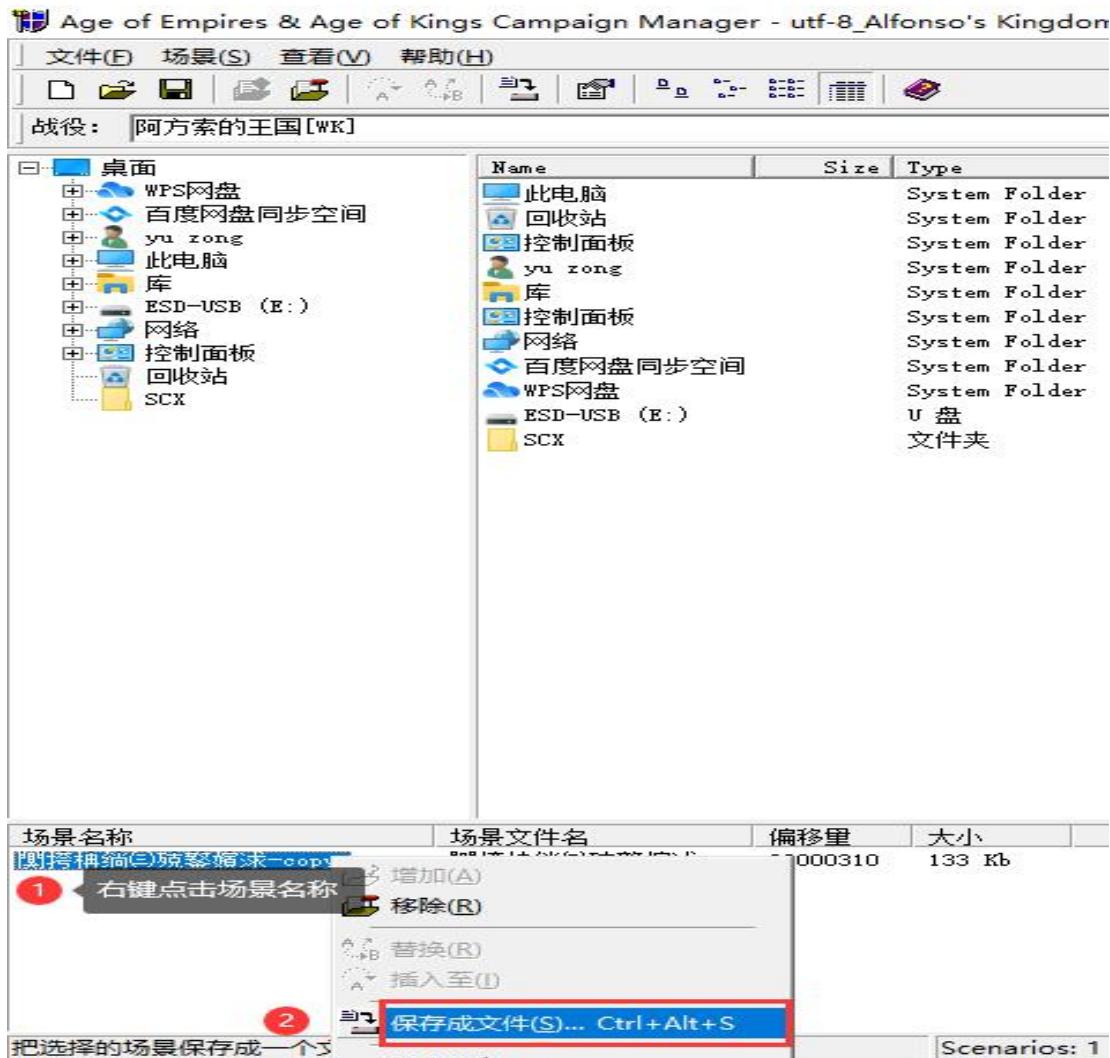
3-1. 打开 帝国 2 战役拆解器，在上方工具栏点击“文件”→“打开”



选择转码战役所在目录和文件类型，选择文件并点击“打开”，如下所示：

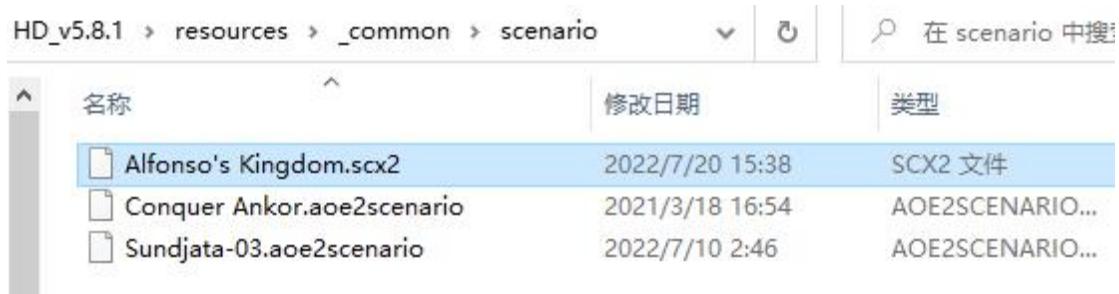


3-2. 打开战役文件后，拆解器主界面下方，显示出了该战役的所有场景（此案例只有 1 个场景），如图，右击场景名称，在右键菜单选择“保存成文件(S)...”，会弹出保存场景文件的窗口。



场景文件存放路径选择HD的场景目录（Age2 HD\resources_common\scenario），输入场景名称，保存类型选择

“All Files”，点击“保存”，此时场景文件就保存在 HD 的场景目录里。



4. 场景编辑和测试

4-1. 打开 帝国 2 高清版，在主界面点击“地图编辑器”->“编辑场景”



可以看到当前可以编辑的所有场景的列表，其中就包括我们之前保存的 `Alfonso's Kingdom.scx2`，选中该场景并打开。



打开地图编辑器后，从小地图上不难发现，移植后的场景，所有玩家角色的颜色都被重置了。



重置后的颜色分配情况：

{p1: “BLUE” }, {p2: “RED” }, {p3: “GREEN” }, {p4: “YELLOW” },
{p5: “AQUA” }, {p6: “PURPLE” }, {p7: “GREY” }, { p8: “ORANGE” } }

4-2. 我们需要重新给每个玩家阵营指定颜色，使得它与原先场景的玩家颜色一致。 (例如，玩家 1 原本是橙色)



4-3. 除了调整玩家颜色，还需要对移植之后的场景做触发器测试和 AI 脚本测试，以确保 场景/战役 在移植之后没有 bug。关于场景

和 AI 测试的详细说明,在我的 [AOE2 战役新人视频课程](#) 里有涉及,这里不再详细展开。

HD 版战役移植补充内容

关于战役移植后出现的一些常见问题, 做以下几点补充说明。

1. 旧版帝国 2 场景/战役 移植到高清版之后, 没法使用 HD 里的新民族, 该如何解决?

答: 添加场景依赖项 **Scenario Dependencies**。由于 HD 的某些民族依赖于 DLC, 通过添加场景依赖能解决该问题。

具体方法如下:

(1) 在 HD 的主界面选择“地图编辑器”→“Modify Scenario Dependencies”, 进入修改场景依赖界面. 如图, 选中场景文件, 点击“确定”;



(2) 在弹出的窗口中选择游戏数据包, 这里勾选所有的民族扩展包(即“失落帝国”、“非洲王国”、“蛮王崛起”), 然后点击“创建”。



点击“创建”按钮后，会出现下图的执行日志：

```
AOE2 Tool Console
Changing scenario dependencies:
  File: D:\Games\empires2\HD_v5.8.1\resources\_common\scenario\Alfonso's Kingdom.scx2
  Deps: 帝国时代 II, 征服者, 失落帝国, 非洲王国, 蛮王崛起
Writing converted file...
Checking for invalid units...
Moving temp file to original file...
Changing scenario dependencies:
  File: D:\Games\empires2\HD_v5.8.1\resources\_common\scenario\Alfonso's Kingdom.scx2
  Deps: 帝国时代 II, 征服者, 失落帝国, 非洲王国, 蛮王崛起
Result:OK
```

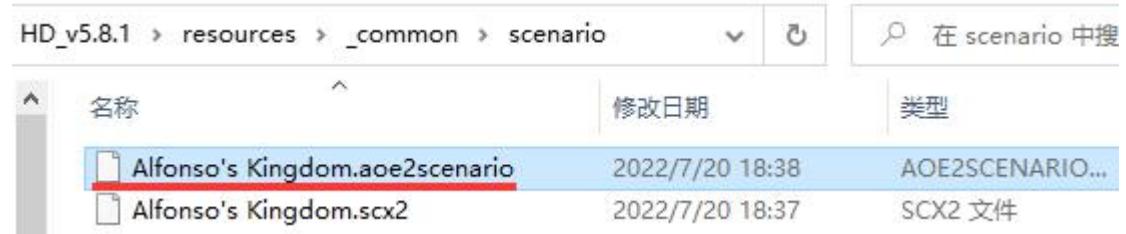
日志中记录添加依赖项的一些描述信息。当出现“Result:OK”的字样时，说明添加场景依赖已经成功。

(3) 场景创建成功后，此时 HD 会卡住，通过任务管理器结束它，并重启 HD 即可。

(4) 重新进入高清版的场景编辑器。会看到现在所有的场景依赖项都添加进去了，场景文件名前面也多了对应 DLC 的 Logo 图标，如图所示：



选中场景文件，点击“确定”打开地图编辑器，将场景另存一份，名称和原来一样。保存之后在 HD 的场景目录多了一个后缀为 .aoe2scenario 的同名场景文件，这就是我们需要的场景文件。



2. 把场景文件打包成战役。在 HD 主界面点击“地图编辑器”->“战役编辑器”；在编辑器界面，选中场景文件，然后点击“添加”把该场景加入战役关卡列表，指定战役文件名，最后点击“保存”，如下图所示：



战役保存成功后，会在 HD 的 campaign 目录生成一个名为 “Afonso's Kingdom. aoe2campaign”的战役文件，这就是我们移植成功的最终战役文件了。

HD_v5.8.1 > resources > _common > campaign	<input type="button" value="刷新"/>	<input type="button" value="搜索"/> 在 campaig
名称	修改日期	类型

Alfonso's Kingdom.aoe2campaign 2022/7/20 18:47 AOE2CAMPAIG...

点击 HD 版主界面的“单人游戏”->“战役菜单”，可以看到右侧的社区自定义战役列表，出现了我们打包好的战役：



至此，将旧版帝国 2 场景/战役 移植到高清版的任务就全部完成。

Part2：移植旧版帝国2（1.0c / 1.5 / WK / LK）的场景或战役到 帝国2决定版

帝国2决定版，是迄今为止民族最多，功能最强大的一个版本。而且官方经常更新，到目前为止也出了3个DLC（民族扩充包），文明数量达到了42个。

现在，我想把老战役移植到决定版，要怎样做呢？

以经典老战役《福州牧场》为例：

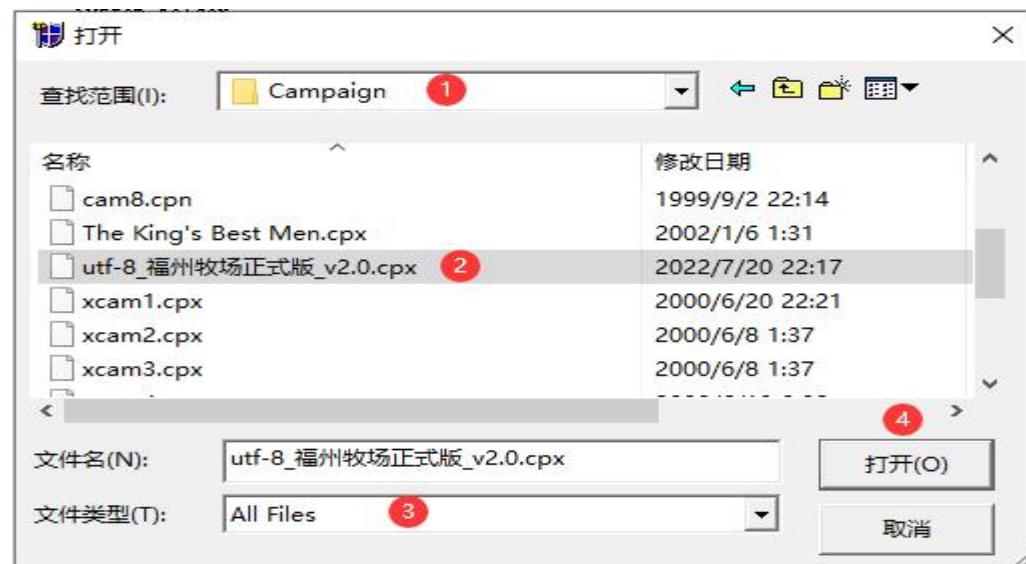
<input type="checkbox"/> 帝国RPG：灵狐情缘V2.1.cpx	2001/11/30 17:33	CPX 文件
<input type="checkbox"/> 福州牧场正式版_v2.0.cpx	2001/11/21 16:55	CPX 文件
<input type="checkbox"/> 赵云传（第二章：威振天下）.cpx	2001/11/29 23:00	CPX 文件

1. 用战役转码器将原战役（1.0c）文件进行转码，转码后的文件如图所示（以UTF-8编码）：

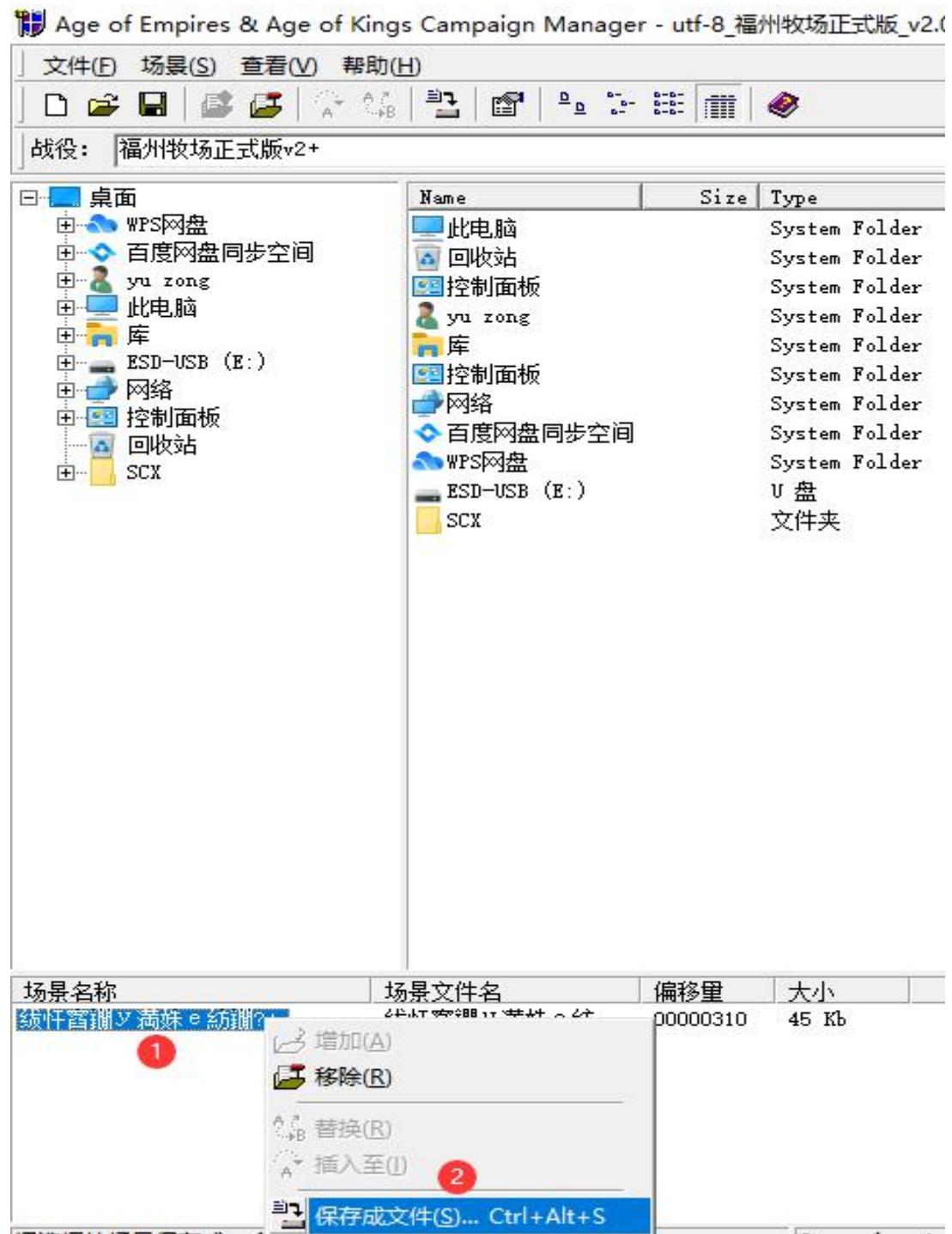
<input type="checkbox"/> utf-8_福州牧场正式版_v2.0.cpx	2022/7/20 22:17	CPX 文件
<input type="checkbox"/> xcam1.cpx	2000/6/20 22:21	CPX 文件
<input type="checkbox"/> xcam2.cpx	2000/6/8 1:37	CPX 文件
<input type="checkbox"/> xcam3.cpx	2000/6/8 1:37	CPX 文件
<input type="checkbox"/> xcam4.cpx	2000/6/13 0:08	CPX 文件
<input type="checkbox"/> 帝国RPG：灵狐情缘V2.1.cpx	2001/11/30 17:33	CPX 文件
<input type="checkbox"/> 福州牧场正式版_v2.0.cpx	2001/11/21 16:55	CPX 文件

2. 用战役拆解器，对转码后的战役文件进行拆解（战役解包）

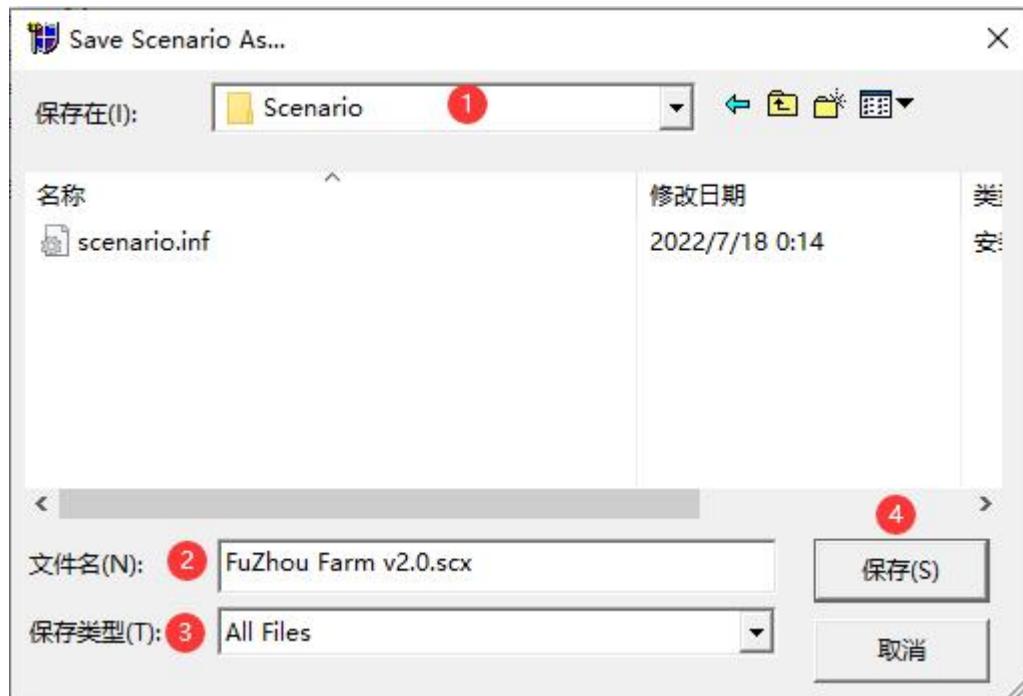
启动战役拆解器，点击“文件”→“打开”，找到转码战役文件所在目录，文件类型选“All Files”，选中文件并“打开”。



在战役拆解器主界面左下方，鼠标右击场景名称，弹出菜单选择“保存成文件(S)...”



弹出场景保存确认窗口，依次选择文件路径，指明保存的文件名称，文件类型，然后点击“保存”按钮。



3. 将存档的场景文件放到帝国 2 决定版的场景文件目录。

目录位置：`C:\Users\[用户名]\Games\Age of Empires 2 DE\7开头文件夹\resources_common\scenario`



4. 创建自定义模组

4-1. 在 帝国 2 决定版的本地模组目录下，创建一个自定义战役模组，模组名称和战役名称一致。

本地模组目录：`C:\Users\[用户名]\Games\Age of Empires 2 DE\mods\local`

[关于创建决定版战役模组的细节和规范，请参考 JSON 真经：
<https://www.hawkaoe.net/bbs/thread-146341-1-1.html>]

在模组字符串表文件存放目录下（[模组名称]\resources\zh\strings\key-value），新建一个名为 `key-value-modded-strings-utf8.txt` 的文本文件，用于存放自定义

的字符串文本信息，文件编码 utf-8。该文本文件用于存放自定义的字符串表信息（后续补充说明）。

4-2. 启动帝国 2 决定版，在主界面点击“单人模式”→“编辑器”，进入场景编辑器界面。



选中需要的的场景文件，点击“加载场景”，进入地图编辑器。

4-3. 进入到地图编辑器，排查玩家颜色异常问题，触发器 bug 和 AI 文件的 bug。问题排查完成后，保存场景并另存一份（这里我用“福州牧场 v2.0”作为名称）

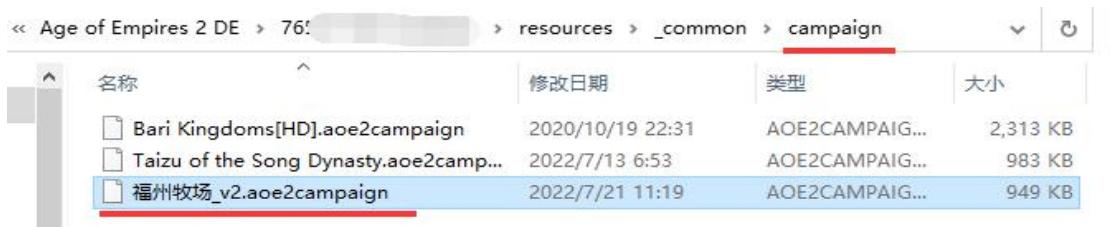
****注意：在高清版和决定版中，场景文件扩展名都是 .aoe2acenario，若只输入文件名，则系统自动补充扩展名。****



4-4. 对于移植后场景的测试，到这里就结束了。不过还有最后一道工序，那就是将场景打包成战役文件。在编辑器界面，选择“战役编辑器”选项卡，操作顺序如下图所示：

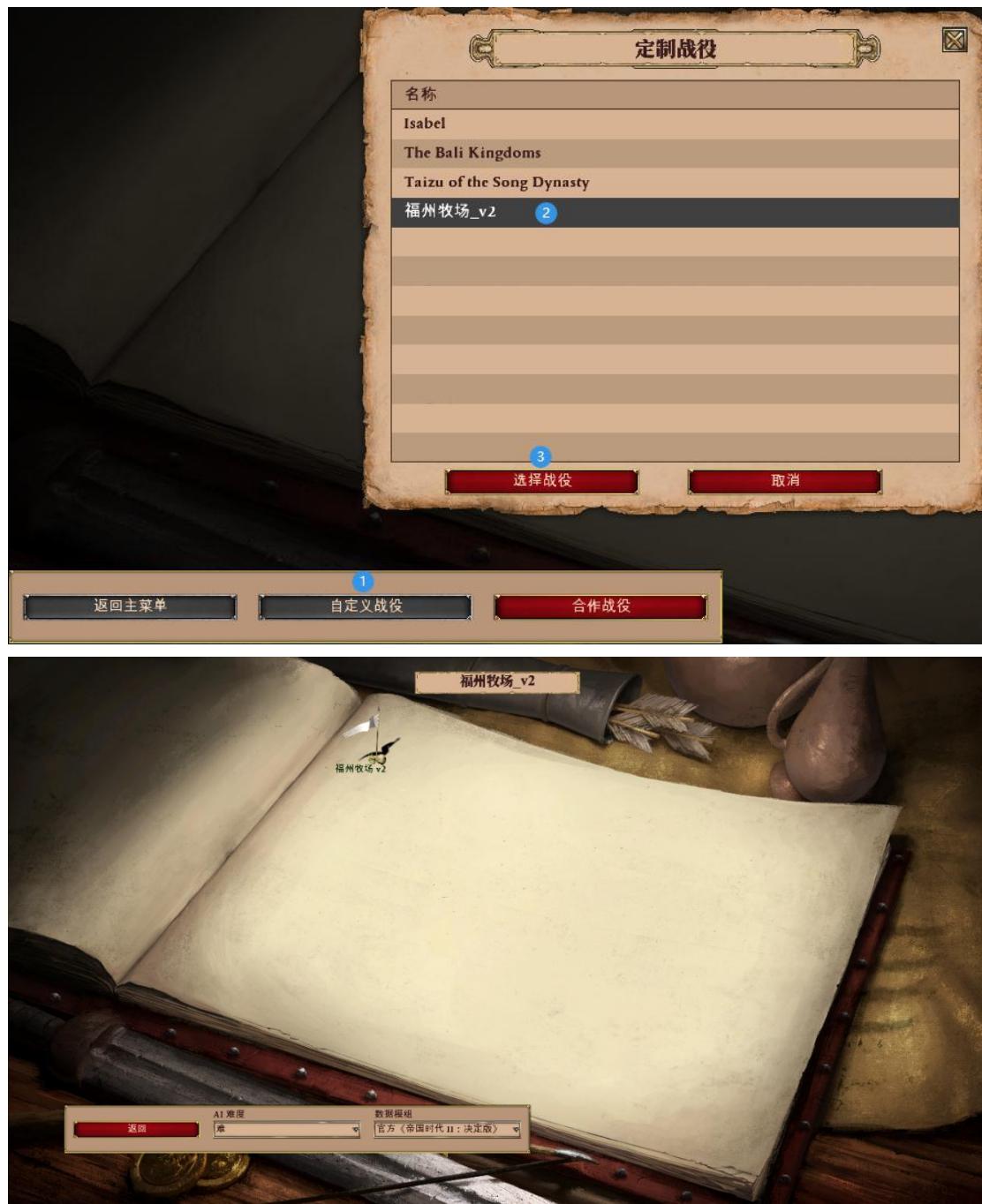


点击“保存战役”按钮后，在决定版的战役文件目录里可以看到刚刚生成的战役文件：



决定版自制战役存放目录：C:\Users\[用户名]\Games\Age of Empires 2 DE\[7开头文件夹]\resources_common\campaign

4-5. 战役打包完成后，点击决定版主界面的“单人游戏”→“战役”，然后点击“自定义战役”，就能看到当前的自定义战役列表。选择我们打包好的的战役“福州牧场 v2.0”，就可以愉快的玩耍了！



到此为止，将原版本战役移植到决定版的工作就完成了。

【强烈建议】把移植成功后的战役做成 **本地模组** 的形式，方便后续编辑和管理，具体制作步骤请参考上面提到的 [JSON 真经](#)

决定版移植补充内容

现就 DE 版战役移植的补充内容和相关问题做一些说明：

1. DE 版（或 HD 版）的战役要如何解包？

使用帝国 2 决定版自带的战役编辑器，即可对战役文件进行解包，提取得到对应的场景文件。

以我的自制战役《The Bali Kingdoms》(HD 版) 为例，来讲解决定版（高清版）战役文件的解包过程。

具体操作如下：

1-1. 在决定版主界面点击“单人游戏”→“编辑器”，进入到场景编辑器界面，点击上方的“战役编辑器”选项卡，转至战役编辑界面。



在“选择战役”下拉菜单中选择要拆解的战役，会弹出如下对话框。点击“是”，就完成了对战役中场景图的提取。



此时转到“场景编辑器”选项卡，就能看到刚刚从战役里提取出来的场景文件。如下所示：



2. 如何提取场景/战役中的 AI 文件？

AI 文件定义了战役中各个阵营角色的经济发展和战斗风格。在对场景或战役进行版本移植时，有必要对原先的 AI 进行提取，使其能在移植后的版本装载并使用。

2-1. 运行 HD 版的帝国，在主界面点击“单人游戏”→“战役菜单”，进入社区自定义战役界面，如图所示。



选择对应战役，进入选关界面：



选择关卡进入游戏后，F3 暂停游戏。在系统缓存目录里，能看到被缓存下来的 AI 文件：

电脑 > 系统 (C:) > 用户 > 18314 > AppData > Local > Temp >

名称	修改日期	类型
18F66DA8-A0E6-46EE-812A-05E11C0...	2022/7/20 0:32	文件夹
41E4EFC2-C486-4C98-B945-AF735E0...	2022/7/19 12:51	文件夹
61EEC485-B8D5-459B-9781-67D6EC...	2022/7/21 11:03	文件夹
430AAF12-E3C1-443A-8CD2-E7D0D9...	2022/7/20 12:59	文件夹
kdocerlog	2022/7/20 13:59	文件夹
klog	2022/7/21 3:13	文件夹
Thunder Network	2022/7/21 10:12	文件夹
%2Fg_62d8ed96_1cf0061.tmp	2022/7/21 14:09	TMP 文件
%2Fg_62d8ed96_7e8c0049.tmp	2022/7/21 14:09	TMP 文件
%2Fg_62d8ed99_5bff007e.tmp	2022/7/21 14:09	TMP 文件
%2Fg_62d8ed99_033f0080.tmp	2022/7/21 14:09	TMP 文件
~DFA8A224DC5A7847C9.TMP	2022/7/21 14:24	TMP 文件
0A1FE2D6D78D01055306E52C03C5A...	2022/7/21 14:11	TMP 文件
9C2798B92EBC8652D79D503B611C2...	2022/7/21 14:08	TMP 文件
45D86005C327E471C07982CFC3F4A5...	2022/7/21 14:11	TMP 文件
6799C1598FE68B76DD4C114A4490AF...	2022/7/21 14:08	TMP 文件
AdobeARM.log	2022/7/21 13:15	文本文档
etilqs_sL9wPEh8YmKy2VB	2022/7/21 14:35	文件
Fe Immobile AI.ai	2016/11/14 23:55	AI 文件
Fe Immobile AI.per	2022/7/21 14:33	PER 文件
Fe Immobile AI.per2	2022/7/21 14:33	PER2 文件
Promisory.per	2022/7/21 14:33	PER 文件

2-2. 如上图所示,.ai 和 .per 的后缀文件，就是战役里AI的副本。将它们复制出来，用于后续移植时改进AI。

2-3. 需要对提取出来的旧版AI文件进行修改，使其能与移植的目标版本帝国2的运行环境兼容。关于AI的修改，这里推荐几个资源：

- [UserPatch1.5 AI 脚本编写参考](#)
- [官方UserPatch1.5 脚本编写参考](#)
- [Definitive 大典](#)
- [帝国2人工智能入门新手教程](#)

2-4. 对 AI 文件完成修改后，接下来就是把他装载进移植后的场景里，使得移植的场景具有和原先场景相同的玩家 AI 策略。

打开决定版的地图编辑器，选择一个移植的场景，依次给所有电脑玩家装载对应的 AI 文件，如图所示：



装载好 AI 文件之后，保存场景。后续战役打包时，场景装载的 AI 文件会一并打包进战役文件。

关于文本字符串 MOD 的使用

文本字符串（也称作语言信息），用于记录游戏内的单位和科技名称，及其相关的描述信息，也记录了战役中的部分场景对话信息。以下是决定版官方提供的文本字符串信息：

```
新文件 1 key-value-strings-utf8.txt
9734 64002 "巴里王朝"
9735 64003 "巴里"
9736 64004 "奥里亚"
9737 64005 "马泰拉"
9738 64006 "萨拉森军队"
9739 64007 "路易二世大帝"
9740 64008 "1. 拜占庭部队被限制在城堡时代，人口上限为 125 人。\\n\\n2. 让法兰克人去围攻巴里。除了专注于自
9741 64009 "侦察兵报告：\\n\\n- 帕尼奥斯·诺蒂卡斯和他的军队（紫色）已经到达南部海岸来帮助路易二世大帝。\\r
9742 64010 "<BLUE>路易二世：帕尼奥斯·诺蒂卡斯！我的军队能确保萨拉森人退守在巴里城中，但你和拜占庭人必须
9743 64011 "<PURPLE>拜占庭士兵：我们的指挥官受了重伤！带他到医师那儿去，马上！"
9744 64012 "<PURPLE>拜占庭士兵：我们的侦察兵已经查明了敌人的方位！只要我们能给他杀个措手不及，我们就能
9745 64013 "<GREEN>巴里王朝：马泰拉是我们的，拜占庭人。撤退吧，不然我们就把你们丢下城壕！"
9746 64014 "<BLUE>路易二世：马泰拉的贵族前来祈求我的慈悲。光是他们的贡品就够养活我的骑士们好几个月！"
9747 64015 "<GREEN>巴里王朝：我们用铁拳控制着奥里亚。既然连伦巴第人都在它的铁腕下失败，你们又怎么可能成
9748 64016 "<PURPLE>拜占庭士兵：异教狗杂碎的自吹自擂苍白无力！在他们的感激之下，奥里亚的贵族已经全部都
9749 64017 "<GREEN>巴里王朝：我们的战船能把任何胆敢靠近港口的船只送到海底！"
9750 64018 "<PURPLE>拜占庭士兵：埃米尔的战舰很可能堆满了可燃物！我们的喷火船有足够的希腊火能把巴里的港
9751 64019 "<GREEN>巴里王朝：希腊傻瓜们！你们撞了大运才摧毁了我们的一个营地，但我们迅速赶来的骑手很快就
9752 64020 "<BLUE>路易二世：上帝啊，你们拜占庭人很有能力。萨拉森骑兵就像看到猫的耗子一样在你们的长矛前
9753 64021 "<BLUE>路易二世：萨拉森骑兵冲上来了，一边尖叫一边用弯刀拍打着他们的盾牌！保卫营地！保护我们！
9754 64022 "<PURPLE>拜占庭士兵：命运在向我们微笑，我们的工兵破坏了城墙并打开了一个缺口！"
9755 64023 "<BLUE>路易二世：巴里无法阻挡我们了。最后的决战和永恒的荣耀在等着我们！以上帝之名，进攻！"
9756 64024 "<PURPLE>拜占庭士兵：指挥官，是上帝在我们心中点燃了火焰，还是每个人心中可怕的欲望顺应了神意
9757 64025 "<BLUE>路易二世：我们被打败了！快逃吧，攻城已经失败了！"
9758 64026 "- 摧毁马泰拉城的城堡，占领该城。"
9759 64027 "- 杀死保卫奥里亚的萨拉森人，解放奥里亚镇。"
9760 64028 "+ 摧毁巴里的船坞，防止物资进入该城。"
9761 64029 "
```

该语言文件存放路径为：

`Steam\steamapps\common\AoE2DE\resources\zh\strings\key-value\key-value-strings-utf8.txt`

从图中可以看出，这些文字信息都有一个共同点：由 1 个数字 ID 编号，和英文双引号 “ ” 包起来的字符串内容组成。这样就形成了键值对 [key "value"] 的形式。

在帝国 2 中，绝大部分的文本信息都是通过键值对方式存储于文本 MOD 文件中，且在 HD 版和 DE 版里，文本 MOD 文件默认是 UTF-8 编码。

那么对于战役制作者来说，文本字符串到底有什么用呢？

文本 MOD 字符串最重要的作用就是，能够通过字符串 ID 引用预先在字符串文本文件中定义好的字符串内容。接下来举例说明。

文本字符串的 3 种引用方式：

(1) 直接在场景中的文本框写入文本内容

这种情形最常见于战役里的场景对话。如图所示，在“显示指南”的信息文本框中，直接写入场景对话。



(2) 引用系统自带的字符串内容

这种情形常见于使用游戏内置的人物名称，物体名称等。如图所示：



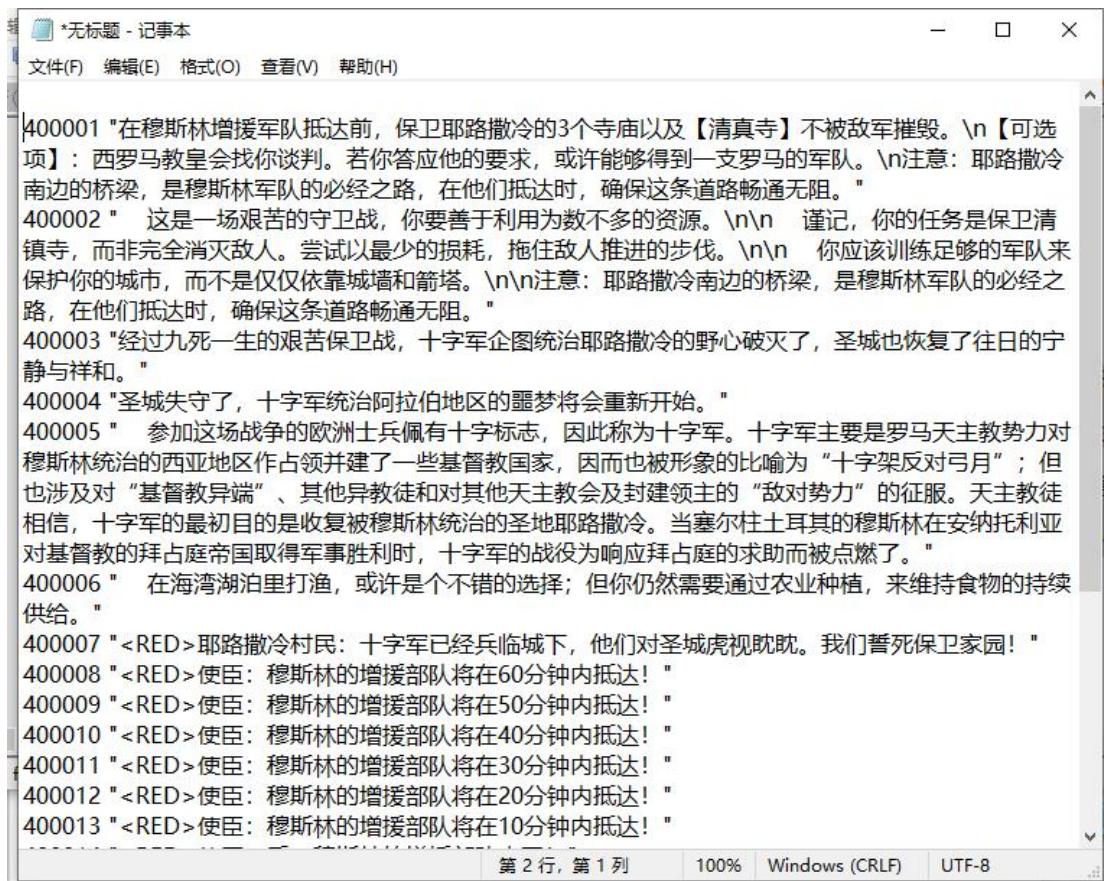
通过字符串表 ID:46201，引用了系统自带字符串“耶路撒冷”。其在语言文件中存在的形式是：

46201 "耶路撒冷"

(3) 自定义的文本字符串内容

这种情况顾名思义就是让作者自定义字符串 ID 和字符串内容，定义规范遵循键值对的形式。其引用方式和引用游戏内置字符串的方式一样，通过字符串 ID 获取文本内容。

如图所示是一个自定义字符串表文件的预览：



```
*无标题 - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

400001 "在穆斯林增援军队抵达前，保卫耶路撒冷的3个寺庙以及【清真寺】不被敌军摧毁。\\n【可选项】：西罗马教皇会找你谈判。若你答应他的要求，或许能够得到一支罗马的军队。\\n注意：耶路撒冷南边的桥梁，是穆斯林军队的必经之路，在他们抵达时，确保这条道路畅通无阻。"
400002 " 这是一场艰苦的守卫战，你要善于利用为数不多的资源。\\n\\n 谨记，你的任务是保卫清镇寺，而非完全消灭敌人。尝试以最少的损耗，拖住敌人推进的步伐。\\n\\n 你应该训练足够的军队来保护你的城市，而不是仅仅依靠城墙和箭塔。\\n\\n注意：耶路撒冷南边的桥梁，是穆斯林军队的必经之路，在他们抵达时，确保这条道路畅通无阻。"
400003 "经过九死一生的艰苦保卫战，十字军企图统治耶路撒冷的野心破灭了，圣城也恢复了往日的宁静与祥和。"
400004 "圣城失守了，十字军统治阿拉伯地区的噩梦将会重新开始。"
400005 " 参加这场战争的欧洲士兵佩有十字标志，因此称为十字军。十字军主要是罗马天主教势力对穆斯林统治的西亚地区作占领并建了一些基督教国家，因而也被形象的比喻为“十字架反对弓月”；但也涉及对“基督教异端”、其他异教徒和其他天主教会及封建领主的“敌对势力”的征服。天主教徒相信，十字军的最初目的是收复被穆斯林统治的圣地耶路撒冷。当塞尔柱土耳其的穆斯林在安纳托利亚对基督教的拜占庭帝国取得军事胜利时，十字军的战役为响应拜占庭的求助而被点燃了。"
400006 " 在海湾湖泊里打渔，或许是个不错的选择；但你仍然需要通过农业种植，来维持食物的持续供给。"
400007 "<RED>耶路撒冷村民：十字军已经兵临城下，他们对圣城虎视眈眈。我们誓死保卫家园！"
400008 "<RED>使臣：穆斯林的增援部队将在60分钟内抵达！"
400009 "<RED>使臣：穆斯林的增援部队将在50分钟内抵达！"
400010 "<RED>使臣：穆斯林的增援部队将在40分钟内抵达！"
400011 "<RED>使臣：穆斯林的增援部队将在30分钟内抵达！"
400012 "<RED>使臣：穆斯林的增援部队将在20分钟内抵达！"
400013 "<RED>使臣：穆斯林的增援部队将在10分钟内抵达！"

第 2 行, 第 1 列 100% Windows (CRLF) UTF-8
```

**注意：在自定义字符串表时，应当避免使用游戏中已经存在的 ID 编号，这样既不影响官方物件名称和描述的使用，自定义的 MOD 字符串也能正常使用，切记!!! **

*附录： 帝国2场景/战役版本移植原理剖析

版本	民族数量	文件编码	场景文件扩展名	战役文件扩展名	DLC数量	*游戏架构*	
国王时代	13		.scn	.cpn	-	-	架构级别
征服者1.0/1.0C	18		.scx	.cpx	1		
失落帝国	23		.scx2	.cpx2	1		
WK	31	GB2312	.scx	.cpx	-	征服者系列	低级架构
LK	35		.scx	.cpx	-		
公爵的崛起[民间]	39		.scx	.cpx	-		
印度王朝[民间]	42		.scx	.cpx	-		
高清版（完整）	31	UTF-8	.aoe2scenario	.aoe2campaign	3	HD系列	高级架构
决定版	42		.aoe2scenario	.aoe2campaign	3	系列（新引擎）	

帝国2场景/战役 版本移植的过程和 特点概述	1. 相同游戏架构的帝国2版本之间，具有相同的文件编码，有相似的场景（战役）文件扩展名；
	2. 场景（战役）在相同游戏架构下的版本移植，遵循从低版本到高版本转化的规律，无需进行编码转换，该过程不可逆；
	3. 场景（战役）在不同游戏架构下的版本移植，需要进行编码转换，并且只能从低级架构移植到高级架构，该过程不可逆；
	4. 从低级架构向高级架构移植时，通常以失落帝国作为过渡版本，移植过程中场景文件扩展名经历[.scx --> .scx2 --> .aoe2scenario]的转变过程，战役文件扩展名经历[.cpn --> .cpn2 --> .aoe2campaign]的转变过程。

作者寄语

本人能力有限，若教程有错误和纰漏之处，还望指出，一定修正！帝国的辉煌离不开广大帝国爱好者的共同支持。
如有战役移植相关问题，欢迎咨询作者。

作者 QQ: 2855241645