



## **TAC 2.02a\_inoffiziell: Änderungen im Vergleich zu TAC 2.02**

### **SPIELSTART:**

- \* Höhere Felderzahlen bei mittleren und großen Zufallskarten
- \* Update Szenarium "TAC America v.1.03" (s. ReadMe)
- \* Update Szenarium "TAC Northwest Passage v.1.02" (s. ReadMe)
- \* Fixing des Bugs, dass bei Kartenszenarien der Spieler im niedrigsten Schwierigkeitsgrad nicht auf allen potentiellen Startpositionen starten kann
- \* Kartenskript FaireWeather: Reihenfolge der Optionen angepasst
- \* Hemispherical\_Inseln umbenannt in Hemispherical\_Islands
- \* Beschreibungen der Zufallskartenskripte redigiert
- \* Im leichtesten Schwierigkeitsgrad ist die Königsarmee ist jetzt nur noch halb so groß wie im Standardschwierigkeitsgrad
- \* Fixing: verbugte GAMEOPTION\_NEW\_RANDOM\_SEED wird jetzt nicht mehr angeboten

### **BEDIENELEMENTE:**

- \* Komplett neu gestaltetes, komfortables Menü zur Verwaltung der Transportrouten
- \* Transporteinheiten, die Routen befahren, kann jetzt befohlen werden, nach Unterbrechung durch Feindkontakt die Routen wieder aufzunehmen
- \* Bedienungsanleitung der Routenverwaltung in der Colopädie
- \* "To-Go-Befehl" schickt Einheiten durch den Tastaturbefehl "G" in eine Wunschstadt
- \* Update des Europahafens mit vielen kleinen Verbesserungen von Design und Programmierung
- \* Fixing: Im Europahafen werden in Liste der Zielstädte jetzt alle dem Schiff derzeit zugewiesenen Handelsrouten angezeigt
- \* Schließen der Achievementfenster durch Esc möglich
- \* Fixing: Die einblendbaren Zusatzinformationen auf der linken Seite des Hauptbildschirms schließen jetzt nicht mehr verzögert

### **KI DER KONKURRENTEN:**

- \* Computergegner sammeln ihre Exportwaren jetzt in jedem zusammenhängenden Siedlungsgebiet jeweils in einer einzigen zentralen Hafenstadt, dadurch sind die Exportschiffe besser ausgelastet und es verfallen seltener Lagerüberschüsse

- \* KI beschleunigt jetzt gezielt Routinierte Späher
- \* Zahl der Gratis Einwanderer bei Computergegnern ist jetzt nicht nur an den Schwierigkeitsgrad, sondern auch an die Kartengröße angepasst
- \* Ungünstige Standorte werden jetzt auch dann nicht mehr von Computergegnern zur Gründung von Siedlungen genutzt, wenn ein Nahrungsexperte zur Verfügung steht
- \* Fixing: Es gibt jetzt keine KI-Kaperfahrer mehr, die in einer Handlungsschleife stecken und ständig in ein Ureinwohnerdorf rein- und wieder rausfahren
- \* Computergegner berechnen jetzt die Zahl der benötigten Wagen nicht mehr nationenweit, sondern separat für jedes zusammenhängende Siedlungsgebiet
- \* KI setzt nun öfters Pioniere ein
- \* KI baut mehr Bauernhöfe und produziert mehr Nahrung
- \* Notwendige Bevölkerungszahl für die Freischaltung von Gebäuden in KI-Städten für einige Gebäude angehoben
- \* KI baut jetzt nicht mehr in einer Siedlung nach Erreichen der notwendigen Bevölkerungszahl sofort alle dadurch für die KI verfügbaren Gebäude, sondern baut nur noch die Städte komplett aus, die als Exporthäfen dienen. In den übrigen Siedlungen werden in der Regel nur noch Regierungs-, Lager-, Hafen- und Verteidigungsgebäude sowie Waffenkammer und Magazin gebaut
- \* KI spart jetzt manchmal gezielt auf Schiffe und schränkt ihre Ausgaben während dieses Zeitraums ein
- \* Computergegner zerstören Siedlungen des menschlichen Spielers jetzt bisweilen (Zufallswahrscheinlichkeit: AI\_CHANCE\_FOR\_RAZING\_CITY, modifiziert durch Entfernung zur Hauptstadt)
- \* KI rüstet jetzt häufiger in Europa Einheiten zu Kolonialmilizen aus
- \* KI verteilt Defensiveinheiten nach neuen Prioritäten: Zunächst wird in jeder Siedlung je eine Einheit mit UNITAI\_DEFENSIVE platziert, dann erhalten die Offensivstacks je zwei Defensiveinheiten, anschließend werden überzählige Defensiveinheiten zusätzlich in den Siedlungen verteilt
- \* KI kauft in Europa Leichte Artillerien jetzt nur noch bis zum Doppelten des Startpreises ein

#### DIPLOMATIE:

- \* Sympathisierende KI-Konkurrenten schicken Unterstützungstruppen zum Unabhängigkeitskrieg
- \* König kann Spieler zum Kriegseintritt auffordern
- \* Landkauf nach Stadteroberung deaktiviert
- \* dadurch: Fixing, dass benachbarte Ureinwohner trotz des Landkaufs wegen eines vermeintlichen Landraubs den Krieg erklären

#### WALFANG:

- \* Wenn sich ein Walfänger auf einem Feld mit der Bonusressource Wale befindet, kann er den Befehl "Waljagd" ausführen. Dann erntet er jede Runde zehn Einheiten Walspeck, bis der Frachtraum voll ist. Auf einer Bonusressource Wale kann immer nur ein Walfänger zur selben Zeit arbeiten.
- \* In Küstenstädten kann die Trankocherei errichtet werden, in der Bürger im Beruf des Trankochers jede Runde drei Walspeck in drei Tran umwandeln. Setzt man einen Meistertrankocher ein, wandelt er jede Runde sechs Walspeck in sechs Tran um.

#### SÖLDNER:

- \* Befreundete Ureinwohnervölker bieten gelegentlich Krieger als Söldner an. Je besser die diplomatischen Beziehungen sind, desto geringer ist die Goldprämie, die man einmalig

für ihre Verpflichtung zahlen muss. Feilscht man den Preis herunter, kann es mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% passieren, dass sich das diplomatische Verhältnis zum einheimischen Volk geringfügig verschlechtert. KI-Konkurrenten lehnen Angebote, Söldner zu verpflichten, grundsätzlich ab.

\* Indianische Söldner können keinen Beruf ergreifen, das heißt, dass man sie nicht mit Schusswaffen oder Pferden ausrüsten kann. Selbstverständlich können diese Söldner nicht in Europa rekrutiert werden.

#### UREINWOHNER:

- \* Bei Spielstart gibt es jetzt auf der Karte mehr Ureinwohnersiedlungen
- \* Neues Volk Tehuelche mit Anführer Orkeke
- \* Komplettes neues System von Eigenschaften für Ureinwohner-Oberhäupter
- \* Neues Gebäude Chickee, das bei Ureinwohnerführern mit der Eigenschaft Händler automatisch in Siedlungen entsteht und dort als Lagerhaus fungiert
- \* Ureinwohner zerstören jetzt keine Straßen auf neutralem Gebiet mehr
- \* Pferdeweide: Baukosten reduziert (20 statt 30 Pferde; keine Nahrung mehr)
- \* Neues Cityset für Irokesen

#### EINHEITEN UND BERUFE:

- \* Kapern von Schiffen: Beim Angriff auf Schiffe wird jetzt bisweilen zufällig der Gegner gekapert
- \* Kaperfahrer: tragen jetzt die Namen berühmter Piraten
- \* König stellt bei fremden Kaperfahrerangriffen unentgeltlich bis zu dreimal je eine Fregatte zur Verfügung (nur bis zur Unabhängigkeitserklärung)
- \* Neuübersetzungen vieler Beförderungen
- \* Fixing: Mehr Generäle als zuvor können individuelle Namen erhalten
- \* Fixing: Beruf Pelzhändler in Pelzhändler korrigiert
- \* Fixing: In der Colopädie erscheint jetzt bei den Berufen Bewaffneter Krieger, Berittener Krieger und Bewaffneter Berittener Krieger nicht mehr das 3-D-Modell der Kakaopflückerin
- \* Namensänderung: Einheit "Berufssoldat" --> "Königlicher Offizier"
- \* Namensänderung: Beruf "Soldat" --> "Königlicher Infanterist"
- \* Namensänderung: Einheit "Schweres Linienschiff" --> "Königliches Linienschiff"
- \* Colopädie-Strategietext zu Konvertiertem Ureinwohner: Ergänzung zur Ausrüstung mit Schusswaffen
- \* Colopädie-Strategietext zu Konquistador: falsche Angabe zum Kampfbonus gegen Nahkämpfer korrigiert

#### GRÜNDERVÄTER:

- \* Reihenfolge der Militär-GVer Cuellar und La Salle vertauscht
- \* Cuellar gibt jetzt 4 Gratiseinheiten Schwere Artillerie (statt 2)
- \* GV Quesada durch Malinche ersetzt
- \* Malinche gibt 2 Gratiseinheiten Indianische Söldner und deckt alle Antike Ruinen und Grabstätten auf
- \* Marquette gibt jetzt zusätzlich den Bonus, dass die Wahrscheinlichkeit positiver Ergebnisse beim Betreten von Ruinen und Grabstätten erhöht wird
- \* Adam Smith bewirkt jetzt, dass 200% mehr Hämmer beim Bau von Zollhäusern und 100% mehr Hämmer beim Bau von Schmiedemanufakturen, Eisenwarenfabriken, Großen Eisenwarenfabriken, Arsenalen und Großen Zeughäusern erzeugt werden

#### EVENTS/QUESTS:

- \* Events/Quests könnten jetzt bebildert werden
- \* Neue Events, die nach je 5, 10 bzw. 15 von beliebigen Kriegsschiffen versenkten Handelsschiffen (= nicht angriffsfähigen Schiffen) im Namen des Königs eine Gratisfregatte spendieren
- \* Neues Event "No Smoking"
- \* Neues Event "Bugs" (Baumwoollkäfer)
- \* Event "Flüchtling": Es kann jetzt kein Malus zu einer dritten Partei mehr ausgelöst werden
- \* Event "Fest in Europa": Fixing der fehlerhaften vierten Option
- \* Das Event "Hymnen" gibt nicht mehr +100 Glocken pro Siedlung, sondern +19
- \* Wird durch eine Eventoption das Lagerlimit einer Siedlung überschritten, gibt es jetzt einen Warnhinweis
- \* Event-Cheat-Menu überarbeitet
- \* Dokumentation zu Events aktualisiert

#### ACHIEVEMENTS:

- \* 21 neue bebilderte Minigeschichten (Achievements)
- \* Viele neue Bilder, die mehrfach verwendete Bilder ersetzen
- \* Werden Achievements durch eine gewisse Zahl von Einheiten ausgelöst, werden jetzt auch Einheiten berücksichtigt, die in Siedlungen arbeiten oder bei der Europaüberfahrt sind
- \* Achievement "Land in Sicht" wird jetzt sofort angezeigt, sobald es ausgelöst wurde
- \* Diverse Textkorrekturen

#### GEBÄUDE:

- \* Große Schiffswerft heißt jetzt Marinehafen, hat neue Grafiken und erstmals einen eigenen Colopädie-Hintergrundtext
- \* Trockendock und Schiffswerft mit anders zugewiesenen Grafiken
- \* Gebäude Statue des Gouverneurs ist jetzt nicht mehr die höchste Ausbaustufe der Zimmerei, sondern von Druckerpresse und Zeitung
- \* Fixing: Fehlerhafter Colopädieeintrag zum automatischen Warenverkauf korrigiert
- \* Fixing: Im Stadtbildschirm wird in der Vorschau der Bauprojekte jetzt nicht mehr von manchen 3-D-Modellen die Anzeige der Baukosten verdeckt

#### DIVERSES:

- \* Neue, eigene Terraingrafik für Permafrost
- \* Fixing: Berechnungsfehler in Vorschau der Buttons zur Geländemodernisierung behoben
- \* Fixing: In Siedlungen kann nun ein Produktionsschwerpunkt auf Kakao gesetzt werden
- \* Fixing: Zum Rundenwechsel werden jetzt korrekterweise zuerst die Diplomatiefenster, dann erst der Europahafen angezeigt
- \* Fixing: Verfassungsmerkmal "Sklaverei" gibt jetzt auch auf Kakao einen Produktionsbonus von 50%
- \* Diverse Änderungen in Colopädietexten
- \* pdf-Handbuch auf TAC 2.02a\_inoffiziell aktualisiert
- \* Neue Dokumentation: "Cheaten bei TAC"
- \* Credits aktualisiert