



## **TAC 2.02d\_inoffiziell: Änderungen im Vergleich zu TAC 2.02b\_inoffiziell**

### **SPIELSTART / SIEGBEDINGUNGEN:**

Der Spieler hat jetzt - genau wie seine europäischen Konkurrenten - unbegrenzt Zeit, die Unabhängigkeit zu erklären. Erst wenn eine beliebige europäische Fraktion die Unabhängigkeit verkündet, tritt für alle Beteiligten ein Rundenlimit in Kraft. Man hat ab dann 200 Runden Zeit, die eigene Unabhängigkeit zu erklären und den darauf erfolgenden Angriff des Königs abzuwehren. Bei Wahl einer langsameren oder schnelleren Spielgeschwindigkeit hat man etwas mehr bzw. weniger Zeit. Die Kolonialnation, die als erste dieses Ziel erreicht, gewinnt. Ist es nach Ablauf der 200 Runden keiner Fraktion gelungen, dieses Ziel zu erreichen, wird die Partie abgebrochen. Um den Angriff des Königs zurückzuschlagen, muss man nach der Unabhängigkeitserklärung sämtliche Truppen des Monarchen vernichten, die dieser in Amerika an Land bringt. Falls es einem gelingt, sämtliche Schiffe des Königs zu versenken, muss man nur die sich bereits in Amerika befindlichen Landtruppen vernichten, denn der König kann ja seine restliche, noch in Europa stationierte Armee mangels Flotte nicht mehr verschiffen. Ist es nach Ablauf des Rundenlimits keiner Fraktion gelungen, dieses Ziel zu erreichen, wird die Partie abgebrochen.

Im einzelnen:

- \* Vanilla-Rundenlimits wiederhergestellt
- \* Siegbedingung "Europa" entfernt
- \* Anzahl der Zusatzrunden nach Unabhängigkeitserklärung verdoppelt
- \* Siegbedingung "Zeit" in "Punktesieg bei Rundenlimit" umbenannt
- \* Text bei Punkteanzeige redigiert

### **SPIELSTART / ALLGEMEIN:**

- \* Standardzahl der Völker auf Kartengröße riesig um +1 erhöht
- \* Standardzahl der Ureinwohnervölker auf Kartengröße klein von 5 auf 4 gesenkt
- \* Option Tutorial jetzt standardmäßig bei Spielstart deaktiviert, Trigger auskommentiert
- \* Kalenderzeit verstreicht jetzt im Laufe einer Partie immer langsamer
- \* Die Ureinwohnervölker haben ihre Dörfer jetzt in den Breitenzonen errichtet, an denen

sie auch traditionell gesiedelt haben.

\* Updates der Kartenszenarien TAC South America und TAC Northwest Passage:

--- Bei Spielstart unter den Standard-Voreinstellungen werden nur noch

Ureinwohnervölker aus Süd- bzw. Nordamerika platziert

--- Karten mit Balancingeinstellungen der Weltgröße "klein" verknüpft

--- Karte sind jetzt nur noch mit TAC sicher fehlerfrei spielbar (weil sie zusätzliche Einträge enthalten)

--- Kurzbeschreibungen im Startmenü angepasst

--- ReadMes der Szenarien aktualisiert

## **KI/DIPLOMATIE:**

\* Diplomatiwerte der Anführer komplett überarbeitet

\* Prioritäten der KI für Offensiveinheiten und Kriegsschiffe reduziert

\* Prioritäten für Defensiveinheiten und Handelsschiffe erhöht

\* Fixing eines Vanilla-Bugs: KI zählt jetzt bei der Berechnung der Wunschzahl von Stadtverteidigern nicht mehr solche Einwohner als potentielle Verteidigungseinheit mit, für die gar nicht genug Schusswaffen im Lager zur Verfügung stehen

\* Die KI expandiert jetzt etwas langsamer und orientiert sich dabei an der Größe ihrer bisherigen Städte: Die KI zählt, wieviele Stadtbewohner sie hat und ermittelt daraus die optimale Anzahl der Städte (= AI\_desiredCityCount). Diese bereits in Vanilla vorhandene Berechnung wurde bisher oft ignoriert, das wurde jetzt verbessert.

\* KI rüstet Siedler auf dem Eurodock nur noch zu Militäreinheiten aus, wenn die Kosten dafür niedriger sind, als der Preis für das entsprechende Artillerie-Pendant: Ein Siedler wird in Europa nur dann zur Kolonialmiliz ausgerüstet, wenn die Kosten dafür niedriger sind als der aktuelle Preis der Artilleriegarnison. Dasselbe gilt auch für Kürassier/Schwere Artillerie.

\* Der KI-Einwanderungs-Cheat wird am Rundenanfang nun zentral für alle KI-Spieler berechnet. Die Anzahl der in Europa generierten Siedler sollte jetzt also für alle KIs gleich sein.

\* TAC-Einwanderungscheat ist jetzt auch an die Weltgröße gekoppelt (neuer Eintrag iAIImmigrationModifier in der CIV4WorldInfo.xml; ein Wert von 200 bedeutet z.B., dass die in Civ4HandicapInfo gesetzten Chancen sich verdoppeln)

\* Eine Militäreinheit in Europa wird von der KI nur noch in zwei Situationen bevorzugt verschifft: wenn sich die KI im Krieg befindet oder wenn sie zu Friedenszeiten die verschiffte Defensiveinheit für eine Siedlung benötigt, in der noch gar keine Verteidiger vorhanden sind

\* KI-Produktionszweige: Zusätzlich zum Ausbau des Exporthafens sucht die KI sich für jeden Produktionszweig eine weitere Stadt heraus, in der sie die entsprechenden Produktionsgebäude errichtet. Dabei orientiert sie sich an den Rohstoffen, die im Stadtradius ab- bzw angebaut werden können.

\* KI-Warenströme: die KI transportiert nun Waren direkt vom Produktionsort zum Exporthafen (bisher gab es immer den Umweg über die nächstgelegene Hafenstadt). Bei Bedarf (= Nichterreichbarkeit) kann die KI auch zusätzliche Exporthäfen einrichten.

\* Arbeitseinteilung: die KI setzt ihre Siedler innerhalb einer Stadt jetzt etwas vernünftiger ein, es gibt jetzt z.B. keine vollbesetzten Produktionsbetriebe ohne entsprechende Rohstoffe mehr

\* Neue KI-Kriterien für Kauf und Produktion von Einheiten (Balancing der

"Einheitenverhältnisse"), u.a.:

- Fixing des "Schatzgaleonen"-Bugs: Entfernen des Vanilla-Bewertungsbonus auf Galeonen, der durch einen Rechenfehler auf alle Transportschiffe ausgeweitet worden war
- KI kann jetzt gezielt auf Einheiten sparen, die sie in Europa kaufen möchte
- Entfernung des jetzt überflüssigen "TAC-Ausgaben-Cheats", durch den die KI auf höheren Schwierigkeitsgraden einen zusätzlichen Bonus auf alle Ausgaben erhielt, abhängig von der Höhe des AITrainPercent-Wertes
- \* Neuer Eintrag AI\_EUROPE\_PRICE\_LIMIT\_PERCENT in der GlobalDefinesAlt.xml, der festlegt, wieviel Geld die KI maximal bereit ist, für Einheiten in Europa zu bezahlen (aktueller Wert 400 = 4-facher Wert des Initialpreises für die jeweilige Einheit)
- \* Die KI kann jetzt die "großen" Gebäude nicht mehr errichten (gesperrt über iAICitySize)
- \* KI-Gebäudebau wird jetzt weitgehend nicht mehr durch fest vorgegebene iAIWeight-Werte gesteuert (die meisten Werte auf 0 zurückgesetzt)
- \* Neuberechnung von iAIWeight: es ist nicht mehr notwendig, die Werte der vorherigen Ausbaustufen zum aktuellen iAIWeight-Wert hinzuzuaddieren
- \* Entfernung des Eintrags fOffensiveWeight in der CIV4LeaderHeadInfos.xml
- \* KI-Überproduktion von Holz reduziert (iAIBaseValue-Wert für Holz von 3 auf 2 gesenkt)
- \* Karracke wird nun hauptsächlich als preiswertes Kriegsschiff eingesetzt (DefaultUnitAI -> UNITAI\_COMBAT\_SEA)
- \* Beschädigte Schiffe flüchten jetzt auch in naheliegende Städte (Pfadlänge <= 1) und verlassen diese erst wieder, wenn sie vollständig geheilt sind.
- \* KI-Späher attackieren jetzt feindliche Ziele
- \* Fixing: Transportschiffe der KI verlassen jetzt auch Europa, wenn die KI keine Siedlungen in der Neuen Welt besitzt.
- \* Fixing: Transportschiffe der KI können die Rückreise aus Europa nun auch leer antreten.
- \* Fixing: Die KI entsendet nicht mehr alle Kriegsschiffe zu einem entdeckten Kaperfahrer, sondern orientiert sich an der Gefahrenlage.
- \* Fixing: Die KI entsendet nicht mehr alle frei verfügbaren Transportschiffe um eine gestrandete Einheit abzuholen.
- \* Viele weitere Fixings, insbesondere bei den Transportschiffen

### **EINHEITEN/BERUFE:**

- \* Großer General erhält 1 Stärkepunkt (vorher: 0), kann im Verteidigungsfall kämpfen und wird bei einer Niederlage nicht mehr gefangengenommen, sondern vernichtet
- \* Bei den Urewinwohnern ersetzt ein Großer Krieger den Großen General
- \* Schiffe mit neuen und zudem nationenspezifischen 3-D-Modellen
- \* Fixing: Beruf Konquistador aus der Colopädie entfernt
- \* Fixing: Beförderung Versorgungsgenie weist keinen Bonus für Konquistadore mehr auf
- \* (Unsichtbare) Beförderung Konquistador entfernt
- \* Verbliebene Code- und Textfragmente zum Konquistador entfernt

### **UREINWOHNER:**

- \* Diplomatiwerte der Ureinwohnerleader neu balanciert
- \* Neues Volk Shuar mit Anführerin Nunkui
- \* Fixing: Leadertrait Händler gewährt jetzt wieder Gratis-Chickee

- \* Fixing: Bei Tehuelche mit Trait Küstenkrieger ist jetzt der Bau des Hafens entsperrt
- \* Fixing: Kunterbunte Zelttexturen der Sioux gefixt
- \* Orkeke mit neuem Button

### **GEBÄUDE/STADTBILDSCHIRM:**

- \* Stadtbildschirm mit neuer Holztextur und Baumbildern auf noch leeren Gebäudeslots
- \* Holzmanufaktur: jetzt 8 (statt 7) Hämmer sowie neuer Produktionsbonus von 20%
- \* 20 neue Gebäudebuttons
- \* Fixing: Bau eines Grossen Zeughauses erzeugt jetzt Militär-Gründerväterpunkte
- \* Fixing: Versehentlicher doppelter Eintrag der Kathedrale in der CIV4BuildingInfos.xml korrigiert
- \* Fixing: Falsche Verwendung des Eintrags PrereqOrBuildings in der CIV4UnitInfos.xml korrigiert (um benötigte Gebäude für Einheiten zu definieren (PrereqBuilding) reicht es aus, die Mindeststufe anzugeben; der bisher verwendete Eintrag PrereqOrBuildings ist nur für Gebäude mit unterschiedlichen SpecialBuildingTypes gedacht)

### **ALLGEMEINE GRAFISCHE GESTALTUNG:**

- \* Neuer Startbildschirm
- \* Neugestaltete Terraingrafiken
- \* Neue Zivilisationsflaggen
- \* Europäer und Ureinwohner haben jetzt jeweils eigene 3-D-Modelle für die Kennzeichnung bewirtschafteter Küstenfelder (kleines Segelboot bzw. Kanu)
- \* Vulkan mit neuem 3-D-Modell

### **EVENTS/QUESTS:**

- \* Neu: Quests "Ruine erkunden" und "Großes Zeughaus bauen"
- \* Neu: Events "Walschule", "Schnapsnasen", "Familie des Zimmermanns", "Buch Mormon", "Piraten"
- \* Fixing: Wird eine Quest erfüllt, wird sie nun ordnungsgemäß im Logbuch der Quests gelöscht
- \* Event "Hungersnot": kann nun nicht mehr aktiv von den Ureinwohnern durch Nahrungsgeschenke ausgelöst werden, allerdings können Ureinwohner weiterhin Nahrungslieferungen erhalten
- \* Fixing: Wahrscheinlichkeit Amazonen-Event von 20% auf 2% reduziert
- \* Eventtexte: Englische Übersetzungen redigiert
- \* Neue py-Funktionen CreateTreasure und getHelpCreateTreasure für Events programmiert
- \* Neuer Eventtrigger: Als Trigger können jetzt auch Einheiten gezählt werden, die nicht auf der Karte stehen
- \* Datenblatt zu Events aktualisiert
- \* Neu: pdf-Anleitung "TAC Event Construction Kit"

### **ACHIEVEMENTS:**

- \* Neu: Achievement zu 5 Kaperfahrern
- \* Achievement General mit neuem Bild
- \* Infoscreen Chronik: Schattenwurf in den Bilderrahmen entfernt

## **DIVERSES:**

- \* Bonusressource Wasserstelle gibt +3 Nahrung (zuvor: +1)
- \* GV Powhatan gibt jetzt zusätzlich gratis 5 Konvertierte Ureinwohner
- \* Fixing: Performance-Problemen durch das To-Go-Menü behoben
- \* Fixing: Durch Späher, die von Schiffen abgeholt oder an Land abgesetzt werden wollen, kann kein Einfrieren des Programms mehr ausgelöst werden
- \* Fixing: Der Alles-Verkaufen-Button für Schiffe im Europahafen wird jetzt bei boykottierten Waren ausgeblendet, so dass der vergebliche Verkauf von boykottierten Waren keine Preisänderungen mehr auslösen kann
- \* Fixing: Städtenamen mit Sonderzeichen lösen keine Python-Exceptions mehr aus
- \* Fixing: Fehler beim Erzeugen der Stadtliste im Handelsrouten-Menü behoben

## **TEXTE:**

- \* Routenanleitung: neuer Abschnitt zur gemischten Verwendung der TAC-Routenverwaltung und des Gouverneursfensters (inkl. Übersetzung)
- \* Colopädie: Artikel "Siegbedingungen", "Große Generäle" und "Charaktere" angepasst
- \* Colopädie: Etliche Korrekturen der Strategietexte
- \* Colopädie-Strategietexte: Englische Übersetzung abgeschlossen
- \* Colopädie-"Konzept": Englische Übersetzung korrigiert
- \* ACHIEVE\_MANY\_CROSSES: Textkorrekturen
- \* Grammatikfehler in Text des Königs behoben