



Eine internationale Gruppe von Moddern präsentiert mit "The Authentic Colonization" (TAC) eine umfangreiche und sorgfältig ausbalancierte deutschsprachige Mod(ifikation) für "Sid Meier's Civilization IV: Colonization" (CivCol). Um das deutsch-schweizerische Modderteam herum hat sich im Civforum eine Community gebildet, die das gemeinsame Projekt engagiert unterstützt.

TAC gestaltet das Spiel historisch stimmungsvoller und authentischer. Der Aufbau erfolgt langsamer: es gibt nach Gründung einer Siedlung nur noch wenige Gratisgebäude, und zur Kultivierung der Neuen Welt ist der Einsatz von Pionieren wichtiger als zuvor. Außerdem bügelt TAC viele Schnitzer des Originalspiels aus. So ist es z.B. nicht mehr möglich, mit nur wenigen Truppen und Siedlungen den Unabhängigkeitskrieg zu gewinnen, und die Computergegner treten wesentlich cleverer auf. Interface und Infobildschirme haben ein verbessertes Design und komfortable Zusatzfunktionen. Es gibt erstmals Zufallsereignisse und Quests. Dazu kommen viele neue Gebäude, Waren und Bonusressourcen, neue Einheiten und Berufe, neue Fraktionen, nationenspezifische Diplomatiertexte, malerische Ereignisfenster. TAC schließt "Netbandit's balance MOD" ein, ausgewählte Elemente von Dales Mod Age of Discovery II und einige ausgesuchte Spielelemente anderer internationaler Mods.

Diese TAC-Version TAC 2.02 wurde sorgfältig ausbalanciert. Alle Veränderungen des Originalspiels wurden getestet und diskutiert. Zudem wurde die Colopädie (das Ingame-Hilfelexikon) an TAC angepasst.

Es gibt eine Wiki für TAC, die über dieses Portal zu erreichen ist:

[http://www.civwiki.de/TAC-Portal_\(CivCol\)](http://www.civwiki.de/TAC-Portal_(CivCol)) .

Die Wiki wendet sich insbesondere an diejenigen Spieler, die Colonization noch nicht so gut kennen und das Spiel gleich von Beginn an mit TAC kennen lernen wollen. In 21 Artikeln wird kompakt und mit vielen Screenshots ein Überblick über das Spiel gegeben.

Dieses pdf-Handbuch enthält ergänzend eine Dokumentation sämtlicher Unterschiede zum Originalspiel. Wir stellen euch in den Kapiteln 1 und 2 die Spielkonzepte von TAC zunächst in einer Kurzfassung und dann detailliert vor. In Kapitel 3 findet ihr technische Hinweise zur Installation, zur Nutzung und zur Datensicherheit. Kapitel 4 beantwortet in den FAQ häufig gestellte Fragen. Kapitel 5 dokumentiert sämtliche zum Release dieser Version bekannten Bugs und gibt Tipps zu ihnen. Kapitel 6 enthält Hinweise zu den Urhebern.

Viel Spaß mit TAC!

... wünscht Euch das TAC-Projektteam:

Fankman - King MB - koma13 - melcher kürzer - Pfeffersack - raystuttgart - Ronnar - Stöpsel - Willi Tell - Writing Bull

Inhalt:

Kapitel 1:	Kurz & knapp - das Konzept von TAC	3
Kapitel 2:	Dokumentation aller Unterschiede zum Originalspiel	4
	Mehr Einstellungsmöglichkeiten beim Starten einer Partie	4
	NEUE SPIELGESCHWINDIGKEITEN	4
	ZUFALLSKARTEN UND KARTENSZENARIEN	4
	NEUE SIEGVARIANTEN	4
	NEUER SCHWIERIGKEITSGRAD	4
	Spannende historische Spielatmosphäre	5
	Komfortableres Spielen	6
	Diplomatische Herausforderungen durch glaubwürdige gegnerische Charaktere	6
	Echtes Pionierfeeling	8
	GELÄNDE, BONUSRESSOURCEN UND MODERNISIERUNGEN	8
	GEBÄUDEBAU	8
	HANDEL	9
	Größere Vielfalt und verbessertes Balancing bei Truppen, Einheiten und Berufen	10
	LANDTRUPPEN	10
	ZIVILE EINHEITEN UND BERUFE	11
	SCHIFFE	11
	WAGEN	12
	Gefährlichere Konkurrenten	12
	STÄRKERE GEGNER	12
	INTELLIGENTERE GEGNER	12
	Neues Ausbildungssystem mit vielen Möglichkeiten	13
	AUSBILDUNG IN DEN SIEDLUNGEN	13
	AUSBILDUNG IN UREINWOHNERDÖRFERN	14
	LEARNING BY DOING (LBD)	14
	Aufwertung der Gründerväter	14
	Weitere Balancingverbesserungen	15
	CHRISTLICHE MISSIONEN	15
	VERFASSUNGSELEMENTE	15
	Intelligentere Reaktion des Königs auf die Politik der Kolonien	15
	STEUERSYSTEM, DIPLOMATIE	15
	ARMEE DES KÖNIGS	16
Kapitel 3:	Technikführer zu Installation und Benutzung	16
	Kompatibilität	16
	Installation, Deinstallation und Sicherheitshinweise	16
	KOMFORTINSTALLATION	17
	MANUELLE INSTALLATION	17
	TAC starten unter Windows XP	17
	TAC starten unter Windows Vista und Windows 7	18
	Aktualisierungen (Updates)	18
Kapitel 4:	FAQ - Häufig gestellte Fragen und Antworten	19
Kapitel 5:	Dokumentation bekannter Bugs	20
Kapitel 6:	Urheber / Credits	20

Kapitel 1: Kurz & knapp - das Konzept von TAC

“Schade! Das hätte so ein schönes Spiel werden können ...”

Viele Fans des Spieleklassikers Colonization hatten sich so sehr auf das Erscheinen von "Sid Meier's Civilization IV: Colonization" im Sommer 2008 gefreut - und haben dann bitter enttäuscht auf den Nachfolger reagiert. CivCol verfügt zwar über all die komplexen und spannenden Features, die schon das Originalspiel hatte, traut sich aber nicht, sie auszureizen.

Schnelle Spielerfolge erzielt man bei CivCol, wenn man nur wenige Siedlungen baut, sich diese Städte in einem schnellen Unabhängigkeitskrieg vom König wegnehmen lässt und sie dann mit ein paar Kanonen zurückerobert. Das ist auf Dauer billig und langweilig. Wer dagegen versucht, die angebotenen Spielfeatures voll auszuschöpfen, wer ein groß angelegtes Geflecht von Siedlungen baut, Spezialisten ausbildet, an Produktions- und Transportketten tüfelt, macht sich den Spielerfolg künstlich schwer. Eine verrückte Situation: Spieler, die die komplexen Möglichkeiten von CivCol lieben und ausprobieren, werden systematisch demotiviert. Und spätestens nach 300 Runden ist ohnehin Schluss ...

TAC gibt dem Spiel das echte Colonization-Spielgefühl zurück. Pioniergeist ist gefragt! In neu gegründeten Siedlungen stehen nicht wie von Geisterhand gezaubert schon alle Produktionsgebäude parat - man muss sie schon selber bauen. Werkzeuge, Schusswaffen und Pferde kann man auch nicht mehr zu Schnäppchenpreisen in Europa kaufen; sie sind jetzt angemessen teuer, so dass es sich lohnt, sie selber herzustellen. Und bevor das Land einem Nahrung, Holz und Rohstoffe schenkt, müssen Pioniere ran: ohne ihre Bauernhöfe, Plantagen, Minen und Lagerstätten wirft die Landschaft kaum nennenswerte Erträge ab.

Dafür lohnt sich der Aufwand aber jetzt auch! Denn für den Steuersatz in Europa gilt nun eine Obergrenze, die sich zudem noch senken lässt, indem man brav die Geldforderungen des Königs erfüllt. Außerdem ist es jetzt leichter, in Ausbildungsgebäuden Experteneinheiten zu gewinnen, denn die Inflation der benötigten Bildungspunkte ist abgeschafft.

Blitzsieg sind bei TAC nicht mehr möglich. Die Armee des Königs ist jetzt bei Spielstart so groß, dass sie nicht mehr überrumpelt werden kann. Und auch sonst ist der König etwas klüger geworden. Er stockt seine Armee jetzt nicht mehr nur in dem Maße auf, in dem man Freiheitsglocken produziert, sondern schätzt ab, wie gefährlich ihm die Kolonien werden könnten - zum Beispiel, wie viele Schusswaffen und Pferde man vorrätig hat, wie groß die Bevölkerung ist und wie hoch ihre Rebellische Stimmung ist. Der Sieg gegen den König ist schwieriger geworden, zum Ausgleich hat man jetzt allerdings auch mehr Zeit - statt 300 sind es jetzt standardmäßig 900 Runden.

Während die anderen europäischen Kolonialmächte im Originalspiel keine ernsthaften Konkurrenten darstellen, muss man sie bei TAC schon im Auge behalten. Die Künstliche Intelligenz (KI) verfügt über preiswerte Spezialeinheiten zur Städteverteidigung und zum Warentransport, expandiert schneller und mutiger und beginnt den Unabhängigkeitskrieg erst dann, wenn sie ihn auch gewinnen kann.

Und es gibt noch viele andere Neuerungen durch TAC: unsere malerischen Ereignisfenster, der verschwenderisch gestaltete Europahafen, gedrechselte Diplomatie-Texte, Zufallsereignisse und Quests, neue Gebäude, Waren, Völker, Oberhäupter, Gründerväter, Bonusressourcen, Kartenskripte - und vor allem tausendundeine Detailverbesserungen. Und bei all dem haben wir nie das Prinzip "Klasse durch Masse" verfolgt, sondern jede Idee zunächst darauf abgeklopft, ob sie in das Spielgefüge passt.

Kapitel 2: Dokumentation aller Unterschiede zum Originalspiel

Mehr Einstellungsmöglichkeiten beim Starten einer Partie

NEUE SPIELGESCHWINDIGKEITEN:

Neue Spielgeschwindigkeiten ermöglichen es, ohne Zeitdruck zu spielen:

- * TAC-Normal: Rundenlimit bei 900 Runden, Standard-Produktionstempo (z.B. beim Gebäudebau und dem Sammeln von Gründerväterpunkten)
- * TAC-Schnell: Rundenlimit bei 720 Runden, schnelles Produktionstempo
- * TAC-Episch: Rundenlimit bei 1.200 Runden, langsames Produktionstempo
- * TAC-Marathon: Rundenlimit bei 1.800 Runden, sehr langsames Produktionstempo
- * TAC-ExtraLager: Rundenlimit bei 900 Runden, Standard-Produktionstempo und sehr große Kapazität des Lagers

ZUFALLSKARTEN UND KARTENSZENARIEN:

- * Die Felderzahl der größeren Zufallskarten wurde erhöht
- * Neues Kartenskript Faire Weather (große zusammenhängende Klimazonen und Gebirgszüge)
- * Neues Kartenskript Hemispherical (viele große Inseln; wahlweises Spielen auf der Nord- oder Südhalbkugel)
- * Neue Kartenszenarien TAC America, TAC South America und TAC Northwest Passage mit authentisch platzierten Küstenverläufen, Gebirgszügen, Flussläufen und Klimazonen
- * Kartenszenarien verfügen jetzt über mehrere zufällig wechselnde Startpositionen für den Spieler

NEUE SIEGVARIANTEN:

- * Neue Siegvariante "Vorherrschaft": Einen Vorherrschaftssieg erringt man, wenn man einen großen Prozentsatz der amerikanischen Bevölkerung stellt und weite Teile der Landflächen beherrscht.
- * Neu: Siegvariante "Industrialisierung": Einen Sieg in der Kategorie Industrialisierung erzielt man, wenn es einem gelingt, eine hohe Zahl von Waren in einer einzigen Spielrunde zu erzeugen. Diese Siegvariante ist beim Schnellstart deaktiviert und muss beim Normalstart erst angekreuzt werden.

Während der laufenden Partie kann man im Infobildschirm "Siegbedingungen" (erreichbar über F8) die Werte ablesen, die man für jede Siegvariante erreichen muss. Die Werte hängen von der Kartengröße, der gewählten Spielgeschwindigkeit und dem Schwierigkeitsgrad ab.

NEUER SCHWIERIGKEITSGRAD:

- * Neuer Schwierigkeitsgrad "Royalini" (entspricht dem Standard-Schwierigkeitsgrad)

"Kundschafter", die Startarmee des Königs ist aber deutlich schwächer)

Spannende historische Spielatmosphäre

- * Zufallereignisse (Events) und Aufgaben (Quests), die durch bestimmte Spielereignisse zufällig ausgelöst werden können und auf die der Spieler je nach Geldvermögen und strategischen Vorlieben auf verschiedene Weisen reagieren kann
- * Wettereffekte und Naturkatastrophen beeinflussen das Spiel: Vulkane brechen aus, Tornados verwüsten das Land, Schiffsreisen werden durch Rückenwind oder Flauten beeinflusst
- * 55 malerische Meldungsfenster mit kleinen Geschichten werden bei bestimmten Spielereignissen freigeschaltet. In der Chronik ("F 10") können Bilder und Texte nachgeschlagen werden.
- * Die Hintergrundgrafiken vieler Infobildschirme wurden neu designt. Das Hauptmenü zeigt einen Sonnenuntergang an einer animierten Flusssiedlung. Der Europahafen ist jetzt verschwenderisch schön gestaltet und enthält zudem eine Fülle von komfortablen Zusatzfunktionen. Für die Beraterfenster, die Colopädie und den Ladebildschirm gibt es neue Hintergrundgrafiken.
- * Im Ladebildschirm erscheint ein historisches Zitat, das zufällig aus einem Pool von 20 Zitaten ausgewählt wird. Sämtliche historischen Zitate sind in der Colopädie in chronologischer Reihenfolge in einer neuen Rubrik nachzulesen. Beim Start einer neuen Partie wird geschildert, wie der Spieler eine nächtliche Vision hat und bei einer Audienz bei seinem König den Auftrag und die Mittel erhält, sie in die Tat umzusetzen.
- * Für die diplomatischen Gespräche mit anderen Oberhäuptern oder mit den Häuptlingen von Ureinwohnerdörfern stehen nun viel mehr Textvarianten zur Verfügung, die zudem durchgängig in einer zeitgemäßen Sprache gehalten sind und häufig kleine Gags enthalten. Der Späher deutet nach seinem Besuch in einem Dorf bei einer kleinen Abschiedsrede die Abenteuer an, die er dort erlebt hat. Die Begrüßungstexte aller Ureinwohnernationen spiegeln jetzt in ausgesuchten Details die authentische Kulturwelt des jeweiligen Volkes wider. Bei den Verhandlungen mit anderen Oberhäuptern treten diese mit Texten auf, die auf ihren Charakter, ihre Nationalität und Stimmung zugeschnitten sind. Der König findet für seine Geldforderungen immer neue, unverschämte Begründungen. Insgesamt wurden mehrere hundert neue Diplomatiertexte für TAC geschrieben!
- * Die Namen der Siedlungen werden (wie bisher schon) aus zivilisationsspezifischen Listen entnommen. Je weiter oben ein Name in der Liste ist, desto wahrscheinlicher tritt er im Spiel auf. Diese Namenslisten wurden nach folgenden Kriterien neu erstellt : Die Siedlungen sind der Nation zugeordnet, die sie gegründet hat und tragen auch den Namen, unter dem sie gegründet wurden. Es kommen nicht mehr die selben Orte mit verschiedenen Namen vor. Die ersten 10 Städtenamen jeder Nation sind nach Bedeutung sortiert, der Rest in chronologischer Reihenfolge. Siedlungen, die kürzer als 12 Monate existierten, stehen jetzt immer ganz am Ende der Listen. CivCol endet spätestens im Jahr 1792, deshalb wurden alle Siedlungen jüngeren Gründungsdatums entfernt.
- * Verbesserte deutsche Übersetzung (z.B. bei Begriffsbezeichnungen, Spielmeldungen und Menüüberschriften), um die Sprache klarer zu gestalten und sie an die kulturelle Welt der Kolonialzeit anzupassen

Komfortableres Spielen

- * Neu designtes Interface für die Spielwelt: Es bietet u.a. eine bessere Sicht auf die Spielwelt, ergonomischer platzierte Bedienelemente, eine verbesserte deutsche Übersetzung sowie zusätzliche Spielinformationen, die eingeblendet werden, wenn man die Maus auf das Spieldatum oder den Schatzkammerbestand bewegt
- * Komplette neuer, verschwenderisch gestalteter Europahafen: Einheiten können nun vom Schiff mit der Maus zurück auf den Kai gezogen, ausgehende Schiffe noch zurückgeholt werden. Zudem gibt es jetzt ein Auswahlfeld für das Reiseziel der Schiffe. Man kann das Schiff zu dem Ozeanfeld schicken, von dem es aus die Überfahrt gewagt hat (oder zumindestens in die Nähe). Man kann aber auch für das Schiff gezielt eine Siedlung auswählen und es direkt dorthin zu schicken. In der Auswahlliste sind automatische Handelsrouten durch "(H)" gekennzeichnet. Durch einen Klick in das dazu passende Bild kann man zwischen verschiedenen Kartenansichten wählen. Hält man den Mauszeiger auf den Namen einer Siedlung, kann man unten in der Warenleiste den Lagerbestand vor Ort ablesen. Ein Klick auf den Versionsbutton links unten öffnet ein Bilanzbuch aller Handelsgeschäfte.
- * Verbessertes Design des Stadtbildschirms, indem u.a. die Gebäudeskizzen eingefärbt und dadurch besser unterscheidbar sind, unterbrochene Bauaufträge markiert werden und sich die Sortierung der Transporteinheiten nicht mehr durchs Be- oder Entladen verändert
- * Neue Meldungen warnen, wenn ein Lager fast voll ist, wenn Rohstoffe für die Produktion von Fertigprodukten fehlen, wenn in einer Stadt die Ausbildung einer Experteneinheit fast abgeschlossen ist oder wenn eine Nation ihre Unabhängigkeit erklärt
- * Zusätzliche oder neu designte Befehlsbuttons für alle Land- und Seeinheiten
- * Übersichtlichere Informationen von den Nationen: Die Colopädieeinträge der Nationen zeigen jetzt auch ihre Starteinheiten an. Im Diplomatiebildschirm werden jetzt hinter den Namen der Oberhäupter in Klammern auch deren Zivilisationen angezeigt.

Diplomatische Herausforderungen durch glaubwürdige gegnerische Charaktere

- * Neue Fraktion "Colónias Portuguesas" mit Oberhäuptern Martim Afonso de Sousa und Mem de Sa
- * Neue KI-Fraktion "Maya" mit Oberhaupt Ch'ul Ahau
- * Historisch korrekte Bezeichnungen für die Fraktionen der europäischen Konkurrenten: Nieuw Nederland, La Nouvelle-France, English Colonies, Virreinato de Nueva España (Vizekönigreich Spanien), Colónias Portuguesas
- * Das spanische Oberhaupt San Martin wird durch Hernan Cortes ersetzt, den berühmtesten Konquistador der Weltgeschichte und Eroberer des Aztekenreichs. Bei den Engländern wird John Adams durch William Penn, den berühmten Quäkerführer und Indianerfreund, ersetzt.
- * Die Eigenschaften der europäischen Oberhäupter sind jetzt sprachlich im Stil der Kolonialzeit gestaltet und zudem fairer und vielfältiger ausbalanciert: Jedes Oberhaupt bekommt jetzt drei Eigenschaften zugewiesen, bislang waren es nur zwei. Damit bieten sich Spielern, die ein Lieblingsoberhaupt haben, eine größere Vielfalt erfolversprechender Strategien an, das Spielerlebnis wird abwechslungsreicher.

Oberhäupter derselben Nation unterscheiden sich jetzt immer in 3 Eigenschaften voneinander, bislang unterschieden sie sich nur in 1 Eigenschaft voneinander. Damit wird auch für Spieler, die eine Lieblingsnation haben, das Spiel strategisch abwechslungsreicher.

Insgesamt wird jede Eigenschaft dreimal verteilt und dabei möglichst selten mit derselben anderen Eigenschaft ein zweites Mal kombiniert. Bislang wurden Eigenschaften nur ein- bis zweimal zugewiesen. Damit können Spieler, die eine Lieblingseigenschaft haben, mehr Kombinationsmöglichkeiten dieser Eigenschaft ausprobieren; auch dadurch wird das Spiel abwechslungsreicher.

Schließlich passen die Eigenschaften jetzt besser zu den historischen Persönlichkeiten - damit die Spielwelt historisch authentischer wirkt.

* Die Oberhäupter der europäischen Konkurrenten haben nun "unsichtbare" Charaktermerkmale, die ihr diplomatisches Auftreten in allen wichtigen Bereichen bestimmen. Diese Charaktermerkmale sind zunächst nicht zu erkennen. Sie steuern alle wichtigen diplomatischen und militärischen Entscheidungen dieser Oberhäupter. Mit wachsender Erfahrung erkennt man in den Forderungen, Angeboten und Handlungen der Konkurrenten, welchen Charakter sie haben.

* Grundlage dieses Charaktersystems sind 5 Merkmalklassen, die für alle Oberhäupter dieselben sind. Für jede dieser 5 Merkmalklassen gibt es eine 5-stufige Werteskala, die zwischen zwei Polen liegt. Jedem Oberhaupt wird bei diesen Werteskalen ein bestimmter Wert zugeordnet.

* Überblick über die 5 Merkmalklassen:

- Grundvertrauen: misstrauisch <-> vertrauensvoll
- Einstellung gegenüber Ureinwohnern: freundlich <-> feindlich
- Außenpolitische Offenheit: isolationistisch <-> aktionsfreudig
- Krieg als Mittel der Politik: militaristischer <-> pazifistisch
- Temperament: sprunghaft <-> statisch

* Die Computergegner treten bei TAC wesentlich aktiver und zielgerichteter auf als im Originalspiel. Ununterbrochene Friedenszeiten, offene Grenzen, Verteidigungsbündnisse und gemeinsame Kriege wirken sich über die Zeit jetzt bei den europäischen KI-Konkurrenten stärker auf die Beziehungen aus. Die Wettbewerber suchen jetzt eher Verbündete in Kriegen, fordern häufiger Tribute, und manche von ihnen sind nun eher bereit, offene Grenzen und Verteidigungsbündnisse einzugehen.

* Bei der Eroberung einer europäischen Stadt kann man jetzt benachbarten Ureinwohnerdörfern Land abkaufen und damit Konflikten aus dem Weg gehen

* Der Schwierigkeitsgrad hat keinen Einfluss mehr darauf, ob die Computergegner freundlich oder feindselig auftreten, friedliche Siegstrategien sollen auf höheren Schwierigkeitsgraden nicht unattraktiver sein als aggressive Strategien

* Option "Aggressive KI" wird bei Spielstart nicht mehr angeboten (ist überflüssig geworden, weil die Künstliche Intelligenz jetzt durchweg viel aktiver auftritt)

Echtes Pionierfeeling: Erschließung der Neuen Welt wird aufwändiger und komplexer

GELÄNDE, WAREN, BONUSRESSOURCEN UND MODERNISIERUNGEN:

* Neues Balancing der Geländetypen:

- Savanne (vorher: "Grasland"): +2 Nahrung, +2 Tabak
- Prärie (vorher: "Ebene"): +2 Nahrung, +2 Baumwolle
- Sumpf: +1 Nahrung, +2 Zucker
- Wüste: null Nahrung

* Neues Balancing zwischen Geländetypen und Modernisierungen: ohne Bauernhöfe, Plantagen, Minen und Lagerplätzen wirft die Landschaft kaum nennenswerte Erträge ab.

* Die neue Geländemodernisierung "Plantage" kostet 40 Gold, liefert +1 Nahrung und +3 Kolonialrohstoffe. Der Bauernhof kostet 20 Gold, liefert +2 Nahrung und nur noch +1 Kolonialrohstoff.

* Neue Ware Kakao, der im Dschungel gepflückt werden kann. Lagerplätze liefern dort zusätzliche Kakaoerträge.

* Dschungel liefert keine Felle mehr, allerdings liefert das Roden von Dschungel jetzt einen Holzvorrat

* Es gibt 7 neue Bonusressourcen: Muscheln, Kakaobäume, Kartoffeln, Wasserstelle, Büffel, Bauholz, Erzgestein. Die Bonusressource Bananen wurde entfernt. Alle Bonusressourcen sind bezüglich ihrer Rohstoffwerte, des benötigten Geländes und der Entstehungswahrscheinlichkeiten neu balanciert.

* Die Einheiten Erfahrener Bauer und Erfahrener Fischer liefern jetzt weniger Extra-Nahrung auf einer Bonusressource

* Süßwasserseen liefern höhere Nahrungserträge, so dass Siedlungsgründungen am Seeufer attraktiver sind als Binnenstädte

* Sümpfe gewähren jetzt einen Verteidigungsbonus. Er beträgt 10%. Ist ein Sumpf baumbestanden (mit Dschungel, Buschland oder Wald), fällt der Extra-Verteidigungsbonus durch den Sumpf wieder weg.

GEBÄUDEBAU:

* KI gründet nun in einem Mindestabstand von 2 Feldern zu anderen Städten - der "Wilde Westen" bietet jetzt mehr Platz für Siedler

* In einer neu gegründeten Siedlung stehen zunächst nur das Basislager und eine Zimmerei. Alle anderen Gebäude müssen erst errichtet werden. Dazu zählen z.B. die Betriebe, in denen Felle, Baumwolle, Tabak und Zucker weiterverarbeitet werden.

* Um die Küstengewässer nutzen zu können, muss erst ein Landesteg gebaut werden. Ohne ihn lässt sich aus Meeresfeldern, die keine Bonusressource wie Krabben oder Fisch haben, keine Nahrung gewinnen.

* Viele Gebäudereihen haben jetzt mehr Ausbaustufen, die die Produktivität dieser Gebäude insgesamt langsamer als zuvor steigern

* Statt 3 Verteidigungswerken gibt es jetzt 5 Verteidigungswerke, die einen Verteidigungsbonus von 25% bis maximal 150% geben. Regierungspaläste, die letzte Ausbaustufe der Rathäuser, gewähren Einheiten in der Stadt einen Heilbonus von 10%.

* Manche Gebäudereihen haben eine immens teure letzte Ausbaustufe, die die Produktivität noch mal entscheidend steigert. Diese letzte Ausbaustufestufe wird erst freigeschaltet, sobald in dieser Stadt ein Regierungspalast steht und zudem insgesamt eine bestimmte Zahl von Regierungspalästen gebaut wurde. Die benötigte Anzahl hängt von der Kartengröße ab. Errichtet man doppelt so viele Regierungspaläste wie benötigt, kann man in einer anderen Stadt ein weiteres dieser teuren Gebäude bauen usw.

* Neujustierung von Lagergrenzen und automatischem Verkauf: In jeder Runde verfallen exakt 50% aller überschüssigen Lagerbestände in den Siedlungen, es sei denn, es gibt in der Stadt ein Gebäude, das einen automatischen Verkauf nach Europa zu ermäßigten Preisen ermöglicht. Letzte Ausbaustufe ist hier das Zollhaus. Es verkauft automatisch die Hälfte des Lagerüberschusses, der nicht einem Boykott unterliegt, zu 80 Prozent des üblichen Verkaufspreises (und nach Abzug des aktuellen Steuersatzes) nach Europa.

* Manche Gebäude haben zusätzliche Bauvoraussetzungen: Das Zollhaus kann nur in einer Küstenstadt gebaut werden. Die Große Eisenwarenfabrik kann nur an einem Fluss errichtet werden und verschmutzt die Gewässer erheblich: auf Flussfeldern werden zwei Nahrungseinheiten weniger erzeugt als normalerweise.

* Die Wohnhäuser der Städte haben nationenspezifische Architekturstile

* Bei den Colopädiearten der Gebäude wird jetzt auch die Zahl der Arbeitsplätze angezeigt

* Mit der Statue des Gouverneurs steht den Usern, die TAC als "Sandkastenspiel" nutzen, ein Gebäude für eine zweckfreie Endlosproduktion zur Verfügung

HANDEL:

* Europapreise werden nach jedem einzelnen Handelsgeschäft überprüft und ggf. angepasst (bislang erfolgte das rundenweise)

* Startpreise von Eisenwaren, Schusswaffen und Pferde wurden erhöht (um den Spieler zu motivieren, ein produktives Kolonienetz zu errichten)

* Die Verkaufspreise der Warengruppen sind besser aufeinander abgestimmt: Die Verkaufspreise für Fertigwaren in Europa sind in der Regel mindestens 2 Gold höher als die Verkaufspreise ihrer Rohstoffe (jeweils abzüglich Steuern).

* Es gibt Mindestverkaufspreise im Europahafen: Die Preise von Kolonialrohstoffen (Tabak, Zucker, Fellen, Baumwolle) können nie unter 2 Gold fallen (jeweils abzüglich Steuern), die Preise von Fertigwaren (Zigarren, Rum, Pelzwaren, Stoffen) nie unter 4 Gold. Der Verkaufspreis von Silber kann nie unter 3 Gold fallen.

* Verkaufspreise von Waren in Ureinwohnerdörfern neu justiert: Waren können von Europäern nun preiswerter eingekauft werden, so dass der Handel länger rentabel bleibt

* Das Beschleunigen eines religiös motivierten Einwanderers kostet jetzt nie mehr als 2.000 Kreuze, dieser Maximalbetrag variiert je nach Spielgeschwindigkeit

* Zusätzliche Einwanderer bei extrem hoher Kreuzproduktion: Wurden genug Kreuze erzeugt, um mehr als einen Einwanderer in derselben Runde freizuschalten, werden die zusätzlichen Einwanderer jetzt augenblicklich ausgelost und auf den Europahafenkai gestellt

Größere Vielfalt und verbessertes Balancing bei Truppen, Einheiten und Berufen

LANDTRUPPEN:

* Alle Truppen haben neue 3-D-Modelle im Stil des 18. Jahrhunderts erhalten. Offiziere (früher: "Kampfveteranen") tragen zudem stets andere Uniformen als einfache Soldaten. Infanterietruppen werden in der Spielwelt in 3er-Gruppen dargestellt, Kavallerietruppen in 2er-Gruppen.

* Neue Einheiten und neues Balancing der Belagerungswaffen: Die Artilleriesgarnison ist billig und recht kampfstark, kann Verteidigungsboni nutzen, allerdings keine Defensivbeförderungen erwerben und bietet kleinen oder entlegenen Ortschaften einen passablen Schutz vor Überraschungsangriffen. Die teurere Schwere Artillerie setzt man am besten ein, um die Verteidigungsboni von Städten durch Bombardement zu schwächen und anschließend die Garnison anzugreifen. Der Siedlungsangriffsbonus der Schwere Artillerie ist geringer als der der "Kanone" aus dem Originalspiel, so dass es dem Spieler nicht mehr so leicht fällt, mit diesen Einheiten im Unabhängigkeitskrieg vom König eingenommene Städte wieder zurückzuerobern.

* Neue Einheiten und neues Balancing bei Infanterie und Kavallerie: Die Kolonialmiliz ist eine preiswerte und langsame Defensivtruppe, die man am besten einsetzt, um sich in Siedlungen oder im Gelände zu verschanzen. Die Dragoner und die Konquistadore sind eine durchschnittlich teure und schnelle Angriffstruppe, die besonders für Überfallkommandos und für Angriffe auf Artillerie geeignet ist und die besonders schnell Erfahrungspunkte sammelt. Die Kürassiere sind eine teure und langsame Angriffstruppe, die nützlich ist, um Feinde zu attackieren, die sich im offenen Gelände verschanzt haben.

* Die Offiziere können jetzt auch in Universitäten ausgebildet werden

* Veränderungen beim Balancing der Beförderungen: Die neue Beförderung "Breitseite" gibt Schiffen einen Kampfbonus von 10%. Die neue Beförderung "Bajonettkämpfer" verleiht einen Kampfbonus von 20% gegen Schießpulvereinheiten. "Gebirgsjäger" wirkt jetzt nicht nur auf Hügeln, sondern auch auf Bergen. "Plünderer" erhöht nun die Beute um 100% (vorher: 50%).

* Veränderungen im militärischen Balancing der Ureinwohner: Die Ureinwohner bekommen je nach Zivilisation unterschiedliche 3-D-Modelle und verschiedene Namen (Indianer bzw. Indio). Ihr Angriffsbonus in Sümpfen wurde von 25% auf 10% gesenkt. Die Städte der Azteken, Inka und Maya sind jetzt von Stadtmauern umgeben. Sie geben diesen Hochkulturen einen zusätzlichen Verteidigungsbonus, der von angreifenden Artillerien heruntergebombt werden kann.

* Ureinwohner erbeuten beim Töten einer europäischen Truppe jetzt deren Schusswaffen und Pferde

* Einheiten im Beruf Siedler werden bei der Niederlage im Kampf gegen andere Europäer nicht mehr getötet, sondern vom Sieger gefangengenommen

* Die Großen Generäle tragen nun historisch passende Namen, die zufällig aus einem nationenspezifischen Pool zugewiesen werden

ZIVILE EINHEITEN UND BERUFE AUF DEM LAND:

- * Neues Balancing für die Starteinheiten: Die Kolonialnationen beginnen nun mit ausgeglicheneren Chancen
- * Neuer Beruf Kakaopflücker, neue Einheit Erfahrener Kakaopflücker
- * Einheit Meisterweber: Neues, weibliches 3-D-Modell
- * Jesuitenmissionar als Standard-Experteneinheit und Evangelist als nationenspezifische Ersatzeinheit für Niederländer und Engländer
- * Neue 3-D-Modelle für Missionare, Jesuitenmissionare, Evangelisten und Jesuiten "im Einsatz"

SCHIFFE:

- * Neue Schiffe und neues Schiffsbalancing: Karavellen und Fluyten sind die einfachsten Handelsschiffe: Die Karavelle ist etwas schneller, die Fluyt kann etwas mehr Fracht transportieren. Westindienfahrer sind bessere Handelsschiffe: Sie sind so schnell wie die Karavelle und können noch mehr Fracht befördern als die Fluyt. Während sich diese Handelsschiffe im Kampf nur verteidigen können, sind Karacken und die Galeonen Allzweckschiffe: Sie können sowohl zum Transport von Waren, als auch zum Angriff eingesetzt werden. Während die Karacke langsam und wenig kampfstark, dafür aber recht billig ist, können sich die Galeonen in vielen Kämpfen behaupten und darüberhinaus mehr Fracht transportieren als jedes andere Schiff (sogar Schätze). Fregatten und Linienschiffe sind reine Kriegsschiffe: Während die Fregatte besonders schnell ist, ist das Linienschiff das kampfstärkste Schiff der Kolonialflotte. Über das Schwere Linienschiff, die Königin der Meere, verfügt nur der Monarch in seiner Expeditionsflotte.
- * Nejustierung der Baukosten der Schiffe nach folgendem Prinzip: Je größer der Frachtraum eines Schiffes ist, desto mehr Eisenwaren braucht man, es zu bauen. Je schneller es ist, desto mehr Tuch muss man für die Segel beschaffen. Je kampfstärker es ist, desto mehr Waffen werden benötigt.
- * Neubalancing der Werftgebäude: Handelsschiffe und Kaperfahrer brauchen ein Trockendock, Allzweckschiffe und Kriegsschiffe eine Schiffswerft
- * Jeder Kauf eines weiteren Schiffes desselben Typs kostet jetzt einen Aufschlag. Dieser Aufschlag beträgt 25% des Startpreises, multipliziert mit der Zahl der bereits in Europa gekauften Schiffe dieses Typs. Dadurch ist es zu Beginn noch preiswerter, Schiffe in Europa zu kaufen - auf Dauer muss man sie aber selber bauen.
- * Schiffe erhalten historisch verbürgte Namen, die aus nationenspezifischen Pools zufällig ausgewählt werden
- * Ein Schatz belegt 3 Frachtplätze in einer Galeone
- * Schiffe können in Europa verkauft werden, zur Hälfte des Einkaufspreises und nach Abzug der Steuern
- * Schiffe, die in einer Großen Schiffswerft gebaut werden, erhalten beim Stapellauf die Beförderung "Breitseite" und damit einen zusätzlichen Kampfbonus
- * Die Beförderung "Navigation 1" erhöht jetzt bei Schiffen nicht nur die Sichtweite, sondern zusätzlich auch die Fortbewegungspunkte um jeweils +1

* Angriffsfähige Schiffe mit Frachtraum können Ureinwohnersiedlungen nicht mehr befahren, dadurch wird ein Bug bei der Spielperformance behoben

* Behebung mehrerer Bugs durch Kaperfahrer durch folgende Änderungen: Kaperfahrer können jetzt von Schiffen, die in einem Kampf erfolgreich flüchten, keine Waren mehr erbeuten, sie können nun unabhängig von ihrem Standort ohne Kriegserklärung in fremde Territorien segeln, aber keine fremden Kolonialstädte mehr befahren

WAGEN:

* Statt nur einem einzigen stehen dem Spieler nun vier verschiedene Wagentypen zur Verfügung. Sie kosten nicht nur Hämmer, sondern auch Pferde, Stoffe und Eisenwaren.

* Während Planwagen und die langsamen, aber sehr geräumigen Trecks nur Güter transportieren können, kann man mit Postkutschen und Truppentransportern auch beliebige Landeinheiten (außer Schätzen) rasch dorthin befördern, wo sie dringend benötigt werden. Einheiten können nur in Städten einsteigen, aussteigen können sie dagegen überall. Solche Wagen sind insbesondere für schnelle Truppenbewegungen geeignet, können aber natürlich auch in Friedenszeiten genutzt werden - z.B. um Experteneinheiten schnell dorthin zu bringen, wo sie gerade am dringendsten benötigt werden.

* Greift man einen Planwagen oder einen Treck an, erobert man ihn mitsamt aller Waren. Greift man dagegen eine Postkutsche oder einen Truppentransporter an, kommt es zu einem Kampf - die kampfschwachen Wagen werden dabei in der Regel verlieren und mitsamt ihres Transportguts zerstört werden.

Gefährlichere Konkurrenten

STÄRKERE GEGNER:

* KI kann zufällig Extra-Einwanderer in Europa erhalten (Wahrscheinlichkeit hängt vom Schwierigkeitsgrad ab)

* KI transportiert ihre Waren effektiver nach Europa

* KI kann von Beginn an Lagerüberschüsse direkt nach Europa verkaufen (Verkaufspreis hängt vom Schwierigkeitsgrad ab)

* KI hat einen fixen Höchststeuersatz (Höhe hängt vom Schwierigkeitsgrad ab)

* KI errichtet jetzt Modernisierungen von Geländefeldern schneller als zuvor (ab dem Schwierigkeitsgrad Kundschafter)

* KI kann nun mehr Schiffe besitzen

* KI spielt auf Schwierigkeitsgrad Royalini (und damit gegen eine schwächere Königsarmee)

* KI-Europäer brauchen jetzt nur noch die Hälfte der militärischen Stärke ihres Königs, um den Unabhängigkeitskrieg starten zu können

* KI beginnt erst dann für den Unabhängigkeitskrieg zu rüsten, wenn sie eine Rebellische Stimmung von 50% hat

* KI erklärt erst dann den Unabhängigkeitskrieg, wenn sie gute militärische Erfolgsaussichten hat

INTELLIGENTERE GEGNER:

* KI baut jetzt auf kleineren und Standardkarten neue Siedlungen auch dann, wenn sie von der Startstadt weit entfernt liegen

* KI-Konkurrenten bauen teure Wirtschaftsgebäude jetzt nur noch in Siedlungen mit hohen Bevölkerungszahlen oder sogar gar nicht

* KI-Konkurrenten bauen grundsätzlich keine Ställe, Ranchen, Großen Eisenwarenfabriken und Gouverneursstatuen

* KI-Europäer bauen jetzt früher Verteidigungsanlagen und Häfen

* Verbesserte KI-Strategie für Kriege: KI greift feindliche Siedlungen jetzt aggressiver und auch effizienter mit konzentrierten Armeen an

* KI-Europäer sind jetzt in der Lage, Truppen auf feindlichen Inseln anzulanden

* KI-Europäer produzieren jetzt gezielter Freiheitsglocken, dehnen den Kulturradius ihrer Städte stärker aus und reagieren nun auf kulturelle Verdrängung

* KI gründet keine Städte mehr in unwirtlichen Gegenden (Felder mit null Nahrung)

* KI verteilt ihre Holzproduktion nun effizient über alle Siedlungen

* KI gewichtet bei der Berechnung der in einer Siedlung benötigten Verteidigungstruppen stärker als bisher die Bevölkerungsgröße dieser Stadt

* KI kann nun auch Einwanderer im Europahafen durch Geldprämien beschleunigen

* Wenn die KI für den Schatztransport über keine Galeone verfügt, verwendet sie dafür nun nach einer Wartezeit eine Galeone des Königs

* Die KI kann nun auch von denjenigen Inseln und Kontinenten Schätze abtransportieren, auf denen sie keine Siedlungen hat

* KI kann nun in Europa Einheiten bereits vor dem Verladen ins Schiff bewaffnen

* Fixing: Vollbeladene KI-Schiffe pendeln nicht mehr ziellos zwischen Europa und Amerika hin und her

* Europäische KI-Gegner scheiden nach dem Verlust der letzten Siedlung aus dem Spiel aus, sofern bereits 100 Runden gespielt wurden und sie nur noch über höchstens 2 Einheiten verfügen

Neues Ausbildungssystem mit vielen Möglichkeiten

AUSBILDUNG IN DEN SIEDLUNGEN:

* Bei der Ausbildung in Siedlungen benötigen höhere Berufe nun eine Akademie oder eine Universität, bei niedrigen Berufen reicht weiterhin eine Schule

* Bei Abschluss der Ausbildung muss ein fixer Goldbetrag gezahlt werden, dessen Höhe sich

danach richtet, wie qualifiziert der Spezialist ist. Wird die Spielgeschwindigkeit variiert, variieren auch die Ausbildungskosten. Experten derselben Ausbildungsklasse kosten jetzt in Europa stets denselben Preis. Die Geldersparnis, Experten selber auszubilden statt sie in Europa zu kaufen, steigt mit jeder Qualifikationsstufe etwas an

* Die Ausbildungskosten werden nicht mehr dadurch beeinflusst, wie lange der Lehrer in der Stadt gearbeitet hat. Bei Abschluss der Ausbildung muss ein "Lehrer" (also ein Spezialist desselben Typs) mindestens eine Spielrunde lang irgendwann während der Ausbildungsdauer als Bürger der Stadt gearbeitet haben.

* Die "Inflation" der Bildungskosten ist abgeschafft, das heißt, die Ausbildungsdauer von Einheiten steigt nicht mehr im Laufe des Spiels automatisch an. Die fixe Bildungsdauer liegt etwas höher als normalerweise beim Spielbeginn.

AUSBILDUNG IN UREINWOHNERDÖRFERN:

* Bei der Ausbildung in Ureinwohnerdörfern wurde die Inflation der Bildungskosten etwas verschärft; die Ausbildungsdauer wächst also in einem Dorf mit jeder neuen Einheit, die dorthin geschickt wird, schneller an als zuvor

LEARNING BY DOING (LbD):

* Freie Kolonisten können durch längeres Arbeiten im selben Beruf zu einer Experteneinheit werden. Grundsätzlich ausgenommen von diesem Feature sind alle Berufe, die außerhalb des Stadtbildschirms ausgeübt werden, mit Ausnahme des Pioniers. Unterbrechungen der Arbeit sind folgenlos, solange kein anderer LbD-Beruf für eine komplette Spielrunde ausgeübt wird. Einheiten können niemals durch LbD schneller zum Experten werden als durch das Lernen in Ausbildungsgebäuden. Wie schnell der Aufstieg zum Experten gelingt, hängt von der Spielgeschwindigkeit und davon ab, ob man zur Ausbildung dieses Experten regulär eine Akademie oder sogar eine Universität gebraucht hätte.

* Schuldknechte und Kleinkriminelle können durch Arbeit in einem LbD-Beruf zu Freien Kolonisten werden. Die Berechnungen zu diesem Feature starten erst, wenn eine Einheit 30 Runden in einem LbD-Beruf gearbeitet hat. Anschließend ist der Aufstieg prinzipiell in jeder Runde möglich. Er ist umso wahrscheinlicher, je weniger qualifiziert der Beruf ist und je mehr Runden im jeweiligen Beruf hintereinander gearbeitet wurden. Unterbrechungen der Arbeit sind folgenlos, solange kein anderer Beruf als ein beliebiger LbD-Beruf für eine komplette Spielrunde ausgeübt wird. Schuldknechte steigen doppelt so wahrscheinlich auf wie Kleinkriminelle.

* Schuldknechte und Kleinkriminelle können fliehen und dadurch verschwinden. Nicht möglich ist das, wenn diese Einheiten einen Beruf außerhalb des Stadtbildschirms wahrnehmen oder wenn eine Stadt nur einen einzigen Bevölkerungspunkt hat. Bei Computergegnern ist dieses Feature grundsätzlich deaktiviert. Eine Flucht ist jederzeit möglich, also nicht erst, wenn eine Einheit länger in einem LbD-Beruf gearbeitet hat. Die Fluchtwahrscheinlichkeit ist in jeder Runde gleich hoch, für Kleinkriminelle allerdings anderthalb mal so hoch wie für Schuldknechte.

Aufwertung der Gründerväter

- * Aufwertung der Gründerväter, die jetzt attraktivere Boni freischalten, in sinnvollen Spielphasen angeboten werden und passend zur Spielstrategie vielfältig kombiniert werden können
- * Gründerväter-Boni passen jetzt zu den historischen Persönlichkeiten, mit denen sie verknüpft sind
- * Neue Gründerväter: Sir Francis Drake, Henry Shrapnel, François Joseph Paul de Grasse und Robert Cavalier de La Salle
- * Gründerväter, die der Spieler abgelehnt hat und die noch von keiner anderen Partei erworben wurden, sind jetzt im Gründerväter-Bildschirm ("F6") mit einem eigenen Symbol gekennzeichnet

Weitere Balancingverbesserungen

CHRISTLICHE MISSIONEN:

- * Einheiten Jesuitenmissionar und Evangelist geben jetzt einen Bonus von 100% auf die Missionierungsgeschwindigkeit (vorher: 50%) und einen Bonus von 50% auf die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Missionsgründung (vorher: 25%)
- * Oberhaupt-Eigenschaft "Frommer Christ" erhöht die Missionierungsgeschwindigkeit jetzt um 200% (vorher: 100%)

VERFASSUNGSELEMENTE:

- * Verfassungsoption "Kontrollierter Waffenbesitz" gibt jetzt +50% Produktionsbonus bei Großen Generälen (vorher: +50% bei Freiheitsglocken)
- * Verfassungsoption "Demokratie" gibt jetzt +100% Produktionsbonus bei Freiheitsglocken (vorher: +100% Gründerväterpunkte)

Intelligenterer Reaktion des Königs auf die Politik der Kolonien

STEUERSYSTEM, DIPLOMATIE:

- * Die Geldforderungen des Königs sind besser an das aktuelle Vermögen des Spielers angepasst
- * Der Steuersatz kann nur bis zu einer festen Obergrenze wachsen, die im Europabildschirm angezeigt wird und deren Höhe vom Schwierigkeitsgrad abhängt. Jedesmal, wenn der Spieler einer Geldforderung des Königs nachgibt, sinkt diese Obergrenze um 2%. Weigert sich der Spieler zu zahlen, steigt die Obergrenze um 5%. Hat der aktuelle Steuersatz die Obergrenze erreicht, kann die Obergrenze zwar wieder ansteigen, aber nicht weiter sinken.
- * Boykotte können im Europahafen gegen Zahlung einer Prämie aufgehoben werden, ein Klick auf den Warenbutton informiert über den Preis und wickelt den Deal ab (Basisprämie ist 10.000 Gold, modifiziert wird das durch den Warenpreis, das diplomatische Verhältnis zum König

und die Spielgeschwindigkeit)

ARMEE DES KÖNIGS:

- * Die Armee des Königs ist jetzt bei Spielstart deutlich größer als zuvor. Dadurch wird ein Blitzsieg durch den Spieler erschwert. Die Größe der Startarmee des Königs variiert mit dem Schwierigkeitsgrad und der Kartengröße.
- * Bei TAC schätzt der König in jeder Runde den Stärkewert der Kolonien ein und vergleicht ihn mit dem eigenen Stärkewert. Der Stärkewert der Königsarmee (REF) ist die mathematische Summe der Stärkewerte aller Landeinheiten der REF. In den Stärkewert der Kolonien fließen ein: die Zahl der Einwohner, die Zahl der Waffen und Pferde pro Stadt (unabhängig davon, ob sie im Lager sind, transportiert werden oder derzeit als Ausrüstung benutzt werden), die momentan mögliche Steuerobergrenze (als Indikator dafür, wie willfährig die Kolonien bislang aufgetreten sind) sowie die Rebelle Stimmung.
- * Die königliche Armee wächst nicht mehr (wie im Originalspiel) parallel zur Zahl der produzierten Freiheitsglocken, sondern hängt vom Vergleich der Stärkewerte ab. Solange der König den Eindruck hat, dem Spieler immer noch überlegen zu sein, reagiert er auf das Wachstum der Kolonien und ihre militärische Aufrüstung überhaupt nicht. Gewinnt der König aber den Eindruck hinterherzuhinken, stellt er weitere Truppen auf.
- * Baut der Spieler viele Militärschiffe, kontert der König dies nun mit der verstärkten Aufrüstung der eigenen Flotte. Der König achtet darauf, dass jederzeit mindestens ein Viertel seiner Landtruppen sofort verschifft werden können.
- * Ein Drittel der Fußsoldaten des Königs sind jetzt Hessische Söldner. Diese neue Einheit ist als Infanterie etwas kampfschwächer als der Berufssoldat, verfügt aber über die Beförderung Bajonettkämpfer und damit über einen Kampfbonus gegen die Fußtruppen der Kolonisten.
- * Neubalancing der Königlichen Armee, die jetzt Soldaten-Hessische Söldner-Dragoner-Kürassiere-Artillerien im Verhältnis 4-2-1-2-3 besitzt
- * Einheiten auf dem Weg nach oder von Europa können vom König abgefangen werden, wenn die Unabhängigkeit erklärt wurde
- * Der Revolutionsberater listet nun die Militärtruppen des Königs mit den richtigen Bezeichnungen auf

Kapitel 3: Technikführer zu Installation und Benutzung

Kompatibilität

Damit TAC 2.02 fehlerfrei gespielt werden kann, muss man zunächst das Originalspiel mit dem offiziellen Patch auf die Version 1.01f updaten. Wir empfehlen, den Patch nicht mit der automatischen Updatefunktion im Hauptmenü herunterzuladen und zu installieren, sondern das lieber manuell zu machen, um eventuelle Fehlfunktionen des Spiels zu vermeiden. Der Patch steht hier zum Download bereit:

<http://www.firaxis.com/downloads/Patch/ColonizationPatch1.01f.exe>

TAC ist auf den meisten Rechnersystemen (aber nicht allen!) kompatibel mit "Blue Marble", der bekannten Grafik-Mod von Kai Fiebach.

Installation, Deinstallation und Sicherheitshinweise

TAC 2.02 steht in zwei Varianten zum Download bereit:

KOMFORTINSTALLATION:

Lade bitte die Datei "INSTALL_KOMFORT_TAC 2.02.zip" herunter und entpacke sie (mit Rechtsklick und dem Befehl "Entpacken"). Du erhältst eine Datei "INSTALL_TAC 2.02.exe". Klicke bitte doppelt auf diese Datei und folge Schritt für Schritt der Installationsanleitung. Dabei wird der richtige Installationspfad in der Regel automatisch gefunden. Danach ist die Installation bereits abgeschlossen.

Originaldateien werden bei dieser Vorgehensweise nicht überschrieben, ihre Sicherung ist also nicht notwendig. Du kannst auch jederzeit wieder das Originalspiel spielen, eine Deinstallation von TAC ist dafür nicht nötig. Möchtest du die Mod dennoch deinstallieren, musst du den Ordner "TAC 2.02" lediglich löschen (im folgenden Abschnitt zur manuellen Installation ist erklärt, wo du ihn findest).

Falls du CivCol auf einer anderen Partition als "C" installiert hast, empfehlen wir die "Manuelle Installation" (siehe unten).

MANUELLE INSTALLATION:

Bitte gehe nach dem Download der Datei "INSTALL_MANUELL_TAC 2.02 .zip" in folgenden Schritten vor:

a) Bitte entpacke die Datei zunächst (mit Rechtsklick und dem Befehl "Entpacken"). Du erhältst einen Ordner "TAC 2.02".

b) Kopiere unter Windows XP den Ordner "TAC 2.02" in den Ordner "mods" im Dateipfad "C:\Dokumente und Einstellungen*Benutzername*\Eigene Dateien\My Games\Sid Meier's Civilization IV Colonization".

Unter Windows Vista findest du diesen Ordner "mods" im Dateipfad

"C:\Benutzer*Benutzername*\Dokumente\My Games\Sid Meier's Civilization IV Colonization".

Unter Windows 7 findest du diesen Ordner "mods" im Dateipfad

"C:\Users*username*\Documents\My Games\Sid Meier's Civilization IV Colonization"

c) Damit ist die Installation bereits abgeschlossen. Originaldateien werden bei dieser Vorgehensweise nicht überschrieben, ihre Sicherung ist also nicht notwendig. Du kannst auch jederzeit wieder das Originalspiel spielen, eine Deinstallation von TAC ist dafür nicht nötig. Möchtest du die Mod dennoch deinstallieren, musst du den Ordner "TAC 2.02" lediglich löschen.

TAC starten unter Windows XP

Du startest TAC, indem du im Hauptmenü von "Sid Meier's Civilization IV: Colonization" auf "Erweitert" klickst, dann auf "Mod auswählen" und dann auf "TAC 2.02". Danach startet das Spiel automatisch neu und lädt die Mod.

Alternativ kannst du auch TAC direkt vom Desktop aus starten. Dafür erstellst du zunächst eine Verknüpfung, die vom Desktop aus auf die Datei "Colonization.exe" führt (der Dateipfad

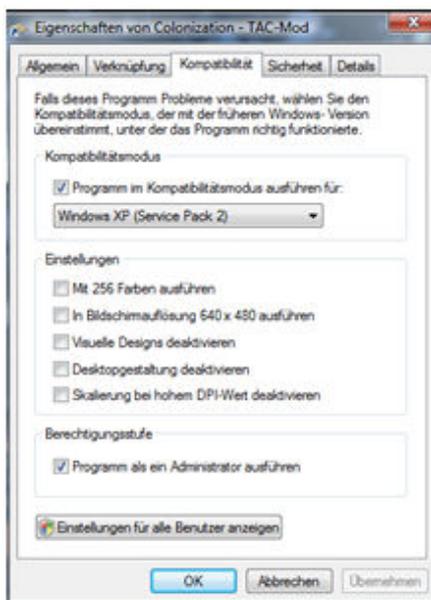
dort hin ist in der Regel "C:\Programme\2K Games\Firaxis Games\Sid Meier's Civilization IV Colonization"). Dann gehst du mit einem Rechtsklick auf diese Desktopverknüpfung, klickst dann auf "Eigenschaften", klickst dann auf "Verknüpfung" und klickst dann in das Eingabefeld im Textfeld "Ziel". Dort gibst du am Ende des bestehenden Eintrags einen Leeranschlag ein und tippst dann: mod=\TAC 2.02 . Das bestätigst du dann mit Klick auf "OK". Danach kannst du über diese Desktopverknüpfung Colonization und TAC gemeinsam starten. Durch das Erzeugen und Benutzen dieser Verknüpfung werden die Originaldateien des Spieles nicht verändert oder beschädigt.

Im Hauptmenü kannst du TAC später wieder deaktivieren. Spätestens, wenn du das Spiel beendest, wird die Mod ohnehin automatisch deaktiviert. Das ist ähnlich wie beim Autofahren mit dem Ein- und Ausschalten der Scheibenwischer.

TAC starten unter Windows Vista und Windows 7

Da Windows Vista und Windows 7 den Spieleexplorer einsetzen, empfiehlt es sich dort, TAC vom Desktop aus zu starten. Dafür erstellst du zunächst eine Verknüpfung, die vom Desktop aus auf die Datei "Colonization.exe" führt (der Dateipfad dorthin ist in der Regel "C:\Programme\2K Games\Firaxis Games\Sid Meier's Civilization IV Colonization"). Dann gehst du mit einem Rechtsklick auf diese Desktopverknüpfung, klickst dann auf "Eigenschaften", klickst dann auf "Verknüpfung" und klickst dann in das Eingabefeld im Textfeld "Ziel". Dort gibst du am Ende des bestehenden Eintrags einen Leeranschlag ein und tippst dann: mod=\TAC 2.02

Um CivCol unter Windows Vista und Windows 7 zu starten, muss man zusätzlich noch den Kateikartenreiter "Kompatibilität" auswählen und dort den Kompatibilitätsmodus "Windows XP SP2" (unter Vista) bzw. "Windows XP SP3" (unter Windows 7) auswählen und per Häkchen aktivieren. Dazu kommt ein Häkchen bei "Als Administrator ausführen". TAC startet dann auch unter 64 Bit.



Aktualisierungen (Updates)

Wir stellen für TAC regelmäßig Updates zur Verfügung, die Fehler beseitigen und die Spielfeatures ergänzen. Schau doch hin und wieder in die Downloadrubrik unseres Forums, ob ein neues Update bereit steht.

Kapitel 4: FAQ - Häufig gestellte Fragen und Antworten

Werden bei der Installation von TAC Originaldateien überschrieben oder verändert?

Nein. Wenn man den Installationshinweisen folgt, werden Originaldateien nicht überschrieben. Eine Sicherung von Originaldateien ist also nicht notwendig.

Was mache ich, wenn ich nach der Installation merke, dass mir TAC doch nicht gefällt?

Du kannst jederzeit wieder das Originalspiel spielen. Eine Deinstallation von TAC ist dafür nicht nötig - es genügt, Colonization neu zu starten.

Muss ich ältere TAC-Versionen deinstallieren, bevor ich eine neue Version installiere?

Nein, das ist nicht nötig.

Ich habe TAC installiert, weiß aber nicht, wie ich jetzt TAC starte.

Starte bitte das Originalspiel wie gewohnt, klick dann auf "Erweitert", dann auf "Mod laden" und dann auf "TAC".

Ich habe TAC installiert, das Originalspiel findet die Mod aber nicht und lässt sie mich nicht starten.

Vermutlich hast du übersehen, dass du mit dem Download ein gepacktes Archiv enthalten hast, das du erst über einen Rechtsklick und den Befehl "Entpacken" auspacken musst.

Kann ich TAC zusammen mit anderen Mods spielen?

In der Regel: nein. TAC wird im Ordner "Eigene Dateien" installiert. Das Hauptmenü von Col 2 erlaubt, nur eine der Mods dort zu spielen, nicht zwei gleichzeitig. Das ist auch ganz vernünftig, weil sich Mods häufig nicht miteinander vertragen.

Enthält TAC Bugs?

Leider ja - komplexe Spiele-Software ohne Bugs gibt es nie. TAC enthält aber nur sehr wenige Fehler. Im Forum findet sich ein stets aktueller Überblick darüber, welche derzeit bekannten Bugs TAC enthält und wie man ihnen am besten begegnet. Lass dich bitte nicht abschrecken - wir haben aber auch die kleinsten Fehlerchen dort dokumentiert. Im Vergleich zum Originalspiel hat TAC weniger Schwächen und bringt mehr Spielgenuss.

Wie melde ich Bugs?

Am besten schreibst du dazu in den passenden Thementhread (z.B. "Ureinwohner" oder "Siegbedingungen"), dort findet dein Beitrag die meiste Aufmerksamkeit. Außerdem bleibt die Diskussion zu einzelnen Aspekten der Mod dadurch übersichtlich. Bitte vermerke bei Fehlermeldungen und Feedbacks unbedingt, auf welche Version sie sich beziehen. Hilfreich ist es, Screenshots hochzuladen oder - noch besser - Spielstände. Beides kann man über die Funktion "Anhänge verwalten" seinem Beitrag hinzufügen.

Kann ich TAC im Multiplayer-Modus spielen?

Ja. Es gibt es aber in allen MP-Modi Probleme beim Handeln mit menschlichen Mitspielern. Der übliche Handelsweg über diplomatische Gespräche (beim Besuch einer fremden Siedlung oder bei direkter Kontaktaufnahme mit dem Oberhaupt) funktioniert nur über einen Umweg: Man muss außerhalb des Spiels im direkten Kontakt das Geschäft vereinbaren, anschließend vollzieht jede Seite im Spiel ihren Teil des Deals als Geschenk. In Einzelfällen klappt das aber nicht: wenn ein Spieler Waren geschenkt bekommen soll, deren Verkaufserlös im Europahafen seinen Barbestand übersteigt. Diese Probleme existieren bereits im Originalspiel. Das heißt, diese Probleme werden nicht erst durch TAC hervorgerufen.

Kann ich TAC auf dem Mac spielen?

Bei der Mac-Version von CivCol lassen sich leider grundsätzlich keine größeren Mods benutzen, weil diese Version wichtige Teile des Programmcodes in ein anderes Format verlagert hat. Möglich ist aber, die Windows-Version von CivCol zu benutzen - wie das geht, ist hier im Forum erklärt: <http://www.civforum.de/showpost.php?p=3432204&postcount=13>
Zusammen mit der Windows-Version kann man dann auch TAC spielen.

Ich habe ein paar Ideen, wie man das Spiel verbessern könnte. Interessiert?

Natürlich! Im Forum hat sich eine kleine, aber treue Community von TAC-Fans gebildet, die die Entwicklung der Mod diskutiert und vorantreibt. Wir freuen uns über jeden guten Einfall, der technisch umsetzbar ist. In der To-Do-Liste ist stets dokumentiert, welche Ideen bereits zur Realisierung vorgemerkt sind. Wir freuen uns über jeden, der Lust und Zeit hat, mitzumachen! Insbesondere fehlen uns noch Leute, die mit dem Weltenbauer Karten gestalten und 3-D-Einheiten und -Leaderheads kreieren sowie weitere Modder, die python- und dll-Dateien modifizieren können.

Kapitel 5: Dokumentation bekannter Bugs

Zum Zeitpunkt des Release von TAC 2.02 sind folgende Fehler (Bugs) bekannt:

* In sehr seltenen Fällen kommt es auf manchen Rechnern zu fehlerhaften Darstellungen von Icons und Städtenamen

[Tipp: Dieser Fehler kann dann auftreten, wenn der aktuelle Verzeichnispfad von TAC Umlaute oder Sonderzeichen enthält (weil sie z.B. im Benutzernamen vorkommen). Dieses Problem lässt sich relativ einfach umgehen, indem man den Ordner "TAC 2.02" aus dem Ordner "Eigene Dateien" weg in das Hauptverzeichnis von Civilization in einen neu zu schaffenden Ordner "mods" verschiebt. Dieses Hauptverzeichnis steht je nach Betriebssystem an verschiedenen Stellen, z.B. hier:

"C:\Spiele\Civilization\Mods\TAC".]

Kapitel 6: Urheber (Credits)

Ausführliche Hinweise zu den Urhebern sind in den Credits zusammengestellt, die ihr im Spiel über einen Button in der Colopädie erreicht. Ein paar wichtige Hinweise bereits an dieser Stelle:

Die Urheberrechte von "Sid Meier's Civilization IV: Colonization" liegen bei Take-Two Interactive Software und Tochtergesellschaften. Sid Meier 's Civilization IV: Colonization, Civ, Civilization, 2K Games, das 2K-Logo, Firaxis Games, das Firaxis-Spielelogo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Entwickelt von Firaxis Games.

TAC enthält Material aus mehreren fremden Mods. Die Urheberrechte dieses Materials liegen bei den Urhebern dieser Mods. Wir haben uns bemüht, ihre Zustimmung zur Verwendung ihres Materials zu erhalten. In den Fällen, in denen es uns nicht gelungen ist, von ihnen eine Antwort zu erhalten, sowie in den Fällen, in denen wir die Urheber nicht ermitteln konnten, bitten wir die Urheber, sich mit uns in Verbindung zu setzen, um uns die Verwendung des Materials zu erlauben oder zu verbieten.

TAC ist ein nicht-kommerzielles Mod-Projekt. Die Mod kann von jedem unter Beachtung der Urheberrechte verwendet und verteilt werden, solange diese Verwendung oder Verteilung nicht mit Gewinnabsichten verbunden ist oder solange diese Verwendung oder Verteilung die Inhalte die Mod nicht verändert, ohne dass die Nutzer der neuen Mod darauf explizit hingewiesen werden. Falls jemand TAC für ein eigenes Mod-Projekt benutzen möchte, ist dies selbstverständlich erlaubt, sofern die Urheberrechte Dritter nicht verletzt werden und sofern das Projektteam von TAC in Kenntnis gesetzt wurde und zugestimmt hat. Das Projektteam ist erreichbar auf der Webseite <http://www.civforum.de/showthread.php?t=56991> oder durch eine Mail an db.ry@web.de.