



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 Diplomatie Texte, 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 2.02d\_inoffiziell 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/wiki/TAC-Portal\\_%28CivCol%29](http://www.civwiki.de/wiki/TAC-Portal_%28CivCol%29).

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

*Akropolis – Elwood – Fankman – koma13 – melcher kürzer  
Ronnar – Stöpsel – Writing Bull – xXstrikerXx*

# Inhalt:

<b>Kapitel 1:</b>	<b>Kurz &amp; knapp - das Konzept von TAC</b>	<b>3</b>
<b>Kapitel 2:</b>	<b>Dokumentation aller Unterschiede zum Originalspiel</b>	<b>4</b>
	Einstellungsmöglichkeiten beim Starten einer Partie	4
	SPIELSPASS OHNE RUNDENLIMIT	4
	NEUE SIEGVARIANTEN	4
	NEUE SPIELOPTIONEN	5
	ZUFALLSKARTEN UND KARTENSZENARIEN	5
	Spannende historische Spielatmosphäre	5
	Komfortableres Spielen	6
	Diplomatische Herausforderungen durch glaubwürdige gegnerische Charaktere	7
	Echtes Pionierfeeling	9
	GELÄNDE, WAREN, BONUSRESSOURCEN, MODERNISIERUNGEN	9
	GEBÄUDEBAU	9
	HANDEL	10
	WALFANG	11
	Größere Vielfalt und verbessertes Balancing bei Truppen, Einheiten und Berufen	11
	LANDTRUPPEN	11
	ZIVILE EINHEITEN UND BERUFE	12
	SCHIFFE	13
	WAGEN	14
	Gefährlichere Konkurrenten	14
	STÄRKUNG DER KONKURRENZ DURCH KI-SONDERREGELN	14
	INTELLIGENTERE EXPANSION	15
	INTELLIGENTERE EINWANDERUNG UND TRANSPORTE	15
	INTELLIGENTERE MILITÄRISCHE TAKTIK	16
	Neues Ausbildungssystem mit vielen Möglichkeiten	17
	AUSBILDUNG IN DEN SIEDLUNGEN	17
	AUSBILDUNG IN UREINWOHNERDÖRFERN	17
	LEARNING BY DOING (LBD)	17
	Aufwertung der Gründerväter	18
	Weitere Balancingverbesserungen	18
	CHRISTLICHE MISSIONEN	18
	VERFASSUNGSELEMENTE	18
	Intelligenterer Reaktion des Königs auf die Politik der Kolonien	19
	STEUERSYSTEM, DIPLOMATIE	19
	ARMEE DES KÖNIGS	19
<b>Kapitel 3:</b>	<b>Technikführer zu Installation und Benutzung</b>	<b>20</b>
	Kompatibilität	20
	Installation, Deinstallation und Sicherheitshinweise	20
	KOMFORTINSTALLATION	20
	MANUELLE INSTALLATION	21
	TAC starten unter Windows XP	21
	TAC starten unter Windows Vista und Windows 7	21
	Aktualisierungen (Updates)	22
<b>Kapitel 4:</b>	<b>FAQ - Häufig gestellte Fragen und Antworten</b>	<b>22</b>
<b>Kapitel 5:</b>	<b>Dokumentation bekannter Bugs</b>	<b>25</b>
<b>Kapitel 6:</b>	<b>Urheber / Credits</b>	<b>26</b>

## 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.

Blitzsiege 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 Rebellenstimmung ist.

Bei TAC heißt es: Spielspaß statt Hektik! Das Rundenlimit ist aufgehoben. Der Spieler hat - 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. 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.

Die europäischen Konkurrenten sollte man bei TAC ohnehin stets im Auge behalten. Die Oberhäupter haben richtige Persönlichkeiten: es gibt kriegerische und friedliche, misstrauische und vertrauensvolle, verlässliche und sprunghafte, passive und agile Charaktere. Die

Künstliche Intelligenz (KI) 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 abgeklöpft, ob sie in das Spielgefüge passt.

## Kapitel 2: Dokumentation aller Unterschiede zum Originalspiel

### Einstellungsmöglichkeiten beim Starten einer Partie

#### SPIELSPASS OHNE RUNDENLIMIT:

Der Spieler hat - 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.

#### 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.

#### NEUE SPIELOPTIONEN:

- \* Bei Spielstart wird eine Option "Reduzierte Königsarmee" angeboten, die beim Spieler standardmäßig deaktiviert und bei KI-Gegnern immer aktiviert ist.

#### ZUFALLSKARTEN UND KARTENSZENARIEN:

- \* Neues Kartenskript Faire Weather (große zusammenhängende Klimazonen und Gebirgszüge)
- \* Die Felderzahl der größeren Zufallskarten wurde erhöht
- \* Neue Kartenszenarien TAC America, TAC South America und TAC Northwest Passage mit authentisch platzierten Küstenverläufen, Gebirgszügen, Flussläufen und Klimazonen sowie Ureinwohnervölkern, die in den entsprechenden Breitengraden historisch auch tatsächlich gesiedelt haben
- \* Alle Kartenszenarien verfügen jetzt über mehrere zufällig wechselnde Startpositionen für den Spieler

### Spannende historische Spielatmosphäre

- \* Die Terraingrafiken sind jetzt nicht mehr pastellbunt , sondern in realistischeren Farben gehalten.
- \* Zufallseignisse (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
- \* 83 Meldungsfenster mit malerischen Bildern und 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. 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 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 Zivilisationen haben vielfach eigene Grafiken: Die Ureinwohnereinheiten ähneln im Aussehen ihren Anführern, die Europäer haben nationenspezifische Uniformen und Schiffsmodelle, und für die Wohnhäuser der Kolonialmächte gibt es je nach Kulturkreis unterschiedliche Baustile. Bei den Ureinwohnern wird der "Große General" durch einen "Großen Krieger" ersetzt. Europäer und Ureinwohner haben jetzt jeweils eigene 3-D-Modelle für die Kennzeichnung bewirtschafteter Küstenfelder (kleines Segelboot bzw. Kanu).

- \* Die europäischen Truppen tragen Uniformen im Stil des 18. Jahrhunderts, und Offiziere (früher: "Kampfveteranen") tragen dabei andere Uniformen als einfache Soldaten. Infanterietruppen werden in der Spielwelt in 3er-Gruppen dargestellt, Kavallerietruppen in 2er-Gruppen.

- \* Die Einheitenstandarten und Zivilisationsflaggen sind näher an ihren historischen Vorbildern gestaltet

- \* 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.

- \* Auf Zufallskarten und den drei TAC-Szenarienkarten finden sich die Dörfer der Ureinwohnervölker etwa in den Breitenzonen, in denen sie auch traditionell gesiedelt hatten.

- \* 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

- \* Kalenderzeit verstreicht jetzt im Laufe einer Partie immer langsamer

## 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.

- \* Für die Verwaltung der Transportrouten gibt es jetzt ein neues, komfortables Menü, das automatisch aufgerufen wird, wenn man bei einer Transporteinheit auf den Befehl "Transportrouten zuweisen" klickt. Der Fragezeichen-Button dient als Link zur Bedienungsanleitung in der Colopädie. Neu: Bei Transporteinheiten, die automatische Routen befahren, kann jetzt der Standard-Sicherheitsmechanismus, der die Automatik bei der Sichtung von Feinden löscht, gezielt deaktiviert werden
- \* 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 über die 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.
- \* Der Bildschirm "Kontinentalkongress" ist neu gestaltet. Die Gründerväter werden in der Reihenfolge aufgelistet, in der man sie erhalten hat.

## Diplomatische Herausforderungen durch glaubwürdige gegnerische Charaktere

- \* Neue Kolonialmacht: Colónias Portuguesas mit Oberhäuptern Martim Afonso de Sousa und Mem de Sa
- \* Neue Ureinwohner: Maya mit Oberhaupt Ch'ul Ahau, Tehuelche mit Oberhaupt Orkeke, Shuar mit Oberhaupt Nunkui
- \* 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 Oberhäupter sind jetzt sprachlich im Stil der Kolonialzeit gestaltet und zudem fairer und vielfältiger ausbalanciert. Zudem passen die Eigenschaften jetzt besser zu den historischen Persönlichkeiten - damit die Spielwelt historisch authentischer wirkt.

\* Die Oberhäupter der anderen Völker 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 bei den Europäern:

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

\* Überblick über die 5 Merkmalklassen bei den Ureinwohnern:

wie oben, mit einem Unterschied: Der letzte Punkt wird ersetzt durch ...

- Kulturelle Offenheit: anpassungsfähig <-> traditionsbewusst

\* 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.

\* Der König fordert den Spieler bisweilen auf, einer anderen Kolonialmacht den Krieg zu erklären

\* Sympathisierende Konkurrenten schicken manchmal Unterstützungstruppen zum Unabhängigkeitskrieg

\* 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, 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.
- \* 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 (bisher 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.
- \* Der Handel zwischen Europäern und Ureinwohnern ist erleichtert: Die Verkaufspreise von Waren in Ureinwohnerdörfern sind neu justiert, so dass Waren von Europäern preiswerter

eingekauft werden können und der Handel länger rentabel bleibt. Zudem steht manchen Ureinwohnervölkern mit dem Chickee ein Warenlager zur Verfügung, in dem größere Mengen an Tauschwaren bevorratet werden können.

\* 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

#### WALFANG:

\* In Siedlungen mit einem Trockendock kann man Walfänger bauen. Wenn sich ein solches Schiff auf einem Feld mit der neuen Bonusressource Wale befindet, kann es den Befehl "Waljagd" ausführen. Dann erntet es 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 mit einem Trockendock und einem Lagerhaus können Trankochereien errichtet werden, in denen Bürger im Beruf des Trankochers Walspeck in Tran umwandeln. Setzt man hier Meistertrankocher ein oder baut man das Gebäude zur Tranfabrik aus, steigert das die Produktion.

## Größere Vielfalt und verbessertes Balancing bei Truppen, Einheiten und Berufen

#### LANDTRUPPEN:

\* Neue Einheiten und neues Balancing der Belagerungswaffen: Die Artilleriegarnison 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. Die Bombardierungswerte aller Artillerien wurden drastisch gesenkt, so dass es länger dauert, bis Verteidigungswälle heruntergebombt sind.

\* 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%). Bei den Artillerien ist die Beförderung "Wallbrecher", die bei der Bombardierung wirkt, schwächer geworden, und die Beförderung "Streumuniton", die im Kampf gegen Schießpulvereinheiten hilft, stärker.
- \* Veränderungen im militärischen Balancing der Ureinwohner: 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 können beim Töten einer europäischen Truppe jetzt deren Schusswaffen und Pferde erbeuten.
- \* 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. 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.
- \* Einheiten im Beruf Siedler haben jetzt nur noch eine Kampfstärke von 2, nicht mehr von 3, dadurch kommt es im Kampf gegen Bewaffnete seltener zu unrealistischen Ergebnissen. Im Gegenzug erhöht nun die Verfassungsoption "Freier Waffenbesitz" die Kampfstärke gleich um 2 Punkte (vorher um 1). Siedler werden bei der Niederlage im Kampf gegen andere Europäer nicht mehr getötet, sondern vom Sieger gefangengenommen
- \* Die Großen Generäle haben nun 1 Stärkepunkt (vorher: 0), können im Verteidigungsfall kämpfen und werden bei einer Niederlage nicht mehr gefangengenommen, sondern vernichtet. Zudem tragen sie 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 Königliche Linienschiff verfügt nur der Monarch in seiner Expeditionsflotte.
- \* Neujustierung 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 Schiffs 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.
- \* Die Bombardierungswerte aller Kriegsschiffe wurden drastisch gesenkt, so dass es länger dauert, bis Verteidigungswälle der Städte heruntergebombt sind.
- \* Schiffe erhalten historisch verbürgte Namen, die aus nationenspezifischen Pools zufällig ausgewählt werden. Kaperfahrer tragen die Namen berühmter Piraten.
- \* Beim Angriff auf Schiffe wird jetzt bisweilen zufällig der Gegner gekapert
- \* Verliert ein Spieler viele Handelsschiffe, stellt ihm sein König unentgeltlich bis zu dreimal eine Fregatte zur Verfügung
- \* 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 einem Marinehafen 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

#### STÄRKUNG DER KONKURRENZ DURCH KI-SONDERREGELN:

\* KI-Kolonialmächte können zufällig zu Beginn einer Runde Extra-Einwanderer in Europa erhalten (Wahrscheinlichkeit hängt von Schwierigkeitsgrad und Weltgröße ab). Dabei erhalten alle KI-Konkurrenten gleich viele Extra-Einwanderer.

\* 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 darf nun mehr Schiffe besitzen

\* KI spielt immer mit der Option "Reduzierte 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 Rebellen Stimmung von 50% hat

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

hat

#### INTELLIGENTERE EXPANSION:

- \* Die KI orientiert sich bei ihrer Expansion enger als zuvor an der Größe ihrer bisherigen Städte: Die KI zählt, wieviele Stadtbewohner sie hat und ermittelt daraus die optimale Anzahl der Städte. Diese bereits in Vanilla vorhandene Berechnung wurde bisher oft ignoriert.
- \* KI baut jetzt auf kleineren und Standardkarten neue Siedlungen auch dann, wenn sie von der Startstadt weit entfernt liegen
- \* KI gründet keine Städte mehr auf unwirtlichen Geländefeldern, auf denen sich keine Nahrung gewinnen lässt
- \* 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. Die "Großen" Gebäude können von der KI grundsätzlich nicht errichtet werden.
- \* Zusätzlich zum Ausbau des Exporthafens sucht sich die KI 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.
- \* Die KI setzt ihre Siedler innerhalb einer Stadt etwas vernünftiger ein, es gibt jetzt z.B. keine vollbesetzten Produktionsbetriebe ohne entsprechende Rohstoffe mehr
- \* KI-Europäer produzieren jetzt gezielter Freiheitsglocken, dehnen den Kulturradius ihrer Städte stärker aus und reagieren nun auf kulturelle Verdrängung
- \* KI setzt nun öfters Pioniere ein, baut mehr Bauernhöfe und produziert mehr Nahrung
- \* KI verteilt ihre Holzproduktion nun effizient über alle Siedlungen

#### INTELLIGENTERE EINWANDERUNG UND TRANSPORTE:

- \* Die KI transportiert ihre Exportwaren direkt vom Produktionsort zu einem zentralen Exporthafen. Ist dieser Exporthafen nicht erreichbar, kann die KI zusätzliche Exporthäfen einrichten.
- \* KI transportiert ihre Waren auf dem Seeweg effektiver nach Europa. Dabei spart sie jetzt manchmal gezielt auf Schiffe und schränkt ihre Ausgaben während dieses Zeitraums ein.
- \* 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 auch Einwanderer im Europahafen durch Geldprämien beschleunigen und bemüht sich dabei gezielt um Routinierte Späher. Zudem kann die KI Einwanderer auf dem Europahafenkai mit Werkzeugen ausrüsten und zu Pionieren machen.

\* KI kauft Einheiten wie Schiffe, Artillerien und Offiziere, die im Europahafen bei jedem Erwerb etwas teurer werden, bis zu einem Maximalpreis, der das Vierfache des Basispreises der Einheit beträgt

\* KI kauft in Europa Leichte Artillerien bis zum Doppelten des Startpreises ein

\* KI kann nun in Europa Einheiten bereits vor dem Verladen ins Schiff bewaffnen. Dabei rüstet sie Siedler im Europahafen nur noch dann 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.

\* 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 trifft im Europahafen intelligentere Entscheidungen, auf welches Ozeanfeld der Neuen Welt ein Transportschiff geschickt werden soll: Die Einwanderer und neue Truppen werden gleichmäßiger auf die Siedlungen verteilt. Zudem vermeidet die KI Routen, auf denen ihr bekanntlich feindliche Kriegsschiffe postiert sind.

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

\* 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: KI baut Wagen nur noch auf Inseln mit mindestens zwei eigenen Siedlungen

#### INTELLIGENTERE MILITÄRISCHE TAKTIK:

\* Verbesserte KI-Strategie für Kriege: KI zieht Truppen zusammen, rückt geschlossen auf feindliche Ziele zu und beschützt ihre Angriffs- mit Defensiveinheiten. Ihre Artillerien bomben Verteidigungswerke nun in der Regel nieder, bevor sie versuchen, eine Stadt einzunehmen. KI-Europäer sind jetzt in der Lage, Truppen auf feindlichen Inseln anzulanden. KI-Späher attackieren jetzt feindliche Ziele. Beschädigte Schiffe flüchten des Öfteren in naheliegende Städte und verlassen diese erst wieder, wenn sie vollständig geheilt sind.

\* Computergegner zerstören jetzt eingenommene Siedlungen des menschlichen Spielers bisweilen, insbesondere Städte, die weit von den eigenen entfernt sind

\* KI gewichtet bei der Berechnung der in einer Siedlung benötigten Verteidigungstruppen stärker als bisher die Bevölkerungsgröße dieser Stadt. Dabei zählt sie 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.

\* Zivile Schiffe der KI bemühen sich, außer Sichtweite feindlicher Kriegsschiffe zu bleiben

\* KI-Fregatten gehen verstärkt gegen Kaperfahrer und feindliche Schiffe vor.

\* Fixing: Es gibt jetzt keine KI-Kaperfahrer mehr, die in einer Handlungsschleife stecken und



ständig in ein Ureinwohnerdorf rein- und wieder rausfahren

\* 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, Malinche, 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 Rebellenstimmung.

\* 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 die Standardinfanterie des Königs, verfügt aber über die

Beförderung Bajonettkämpfer und damit über einen Kampfbonus gegen die Fußtruppen der Kolonisten.

\* Neubalancing der Königlichen Armee, die jetzt Königliche Infanteristen-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 2.02d\_inoffiziell 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 2.02d\_inoffiziell steht in zwei Varianten zum Download bereit:

#### KOMFORTINSTALLATION:

Lade bitte die Datei "INSTALL\_TAC 2.02d\_inoffiziell.exe" herunter. 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 2.02d\_inoffiziell" 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 2.02d\_inoffiziell .zip" in folgenden Schritten vor:

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

b) Kopiere unter Windows XP den Ordner "TAC 2.02d\_inoffiziell" 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".

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 2.02d\_inoffiziell" 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 2.02d\_inoffiziell". 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 2.02d\_inoffiziell . 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 2.02d\_inoffiziell

Um CivCol unter Windows Vista und Windows 7 starten zu können, muss man möglicherweise auf manchen Rechnern 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 grundsätzlich problemlos 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 beim Download des Pakets zur manuellen Installation 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.

**Kann ich TAC vom Desktop aus starten?**

Ja, das geht ganz einfach. Hier ist das erklärt:

[http://www.civwiki.de/wiki/Tipps\\_zum\\_Modden\\_%28TAC%29#TAC\\_vom\\_Desktop\\_starten](http://www.civwiki.de/wiki/Tipps_zum_Modden_%28TAC%29#TAC_vom_Desktop_starten)

**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:

<http://www.civforum.de/showthread.php?t=56991>

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 finden deine Beiträge 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. Bitte schau zuvor in der Bugdokumentation nach, ob der Bug nicht schon bekannt ist:

<http://www.civforum.de/showthread.php?t=56991>

### **Kann ich TAC im Multiplayer-Modus spielen?**

Grundsätzlich: 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.

Zudem gibt es mehrere Bugs, die derzeit durch TAC entstehen: Es kann zu OOS-Fehlern kommen (also zu Fehler in der Synchronizität) sowie dazu, dass startbereite Multiplayer-Partien in der Internet-Lobby nicht angezeigt werden. Wir arbeiten daran, diese Fehler für die nächste Version zu beheben. Diese Fehler, die TAC hat, treten allerdings nicht in PBEM-Partien auf, in denen Spieler ihre Saves per Email austauschen. Dieser Modus funktioniert tadellos, mit Ausnahme der oben skizzierten Fehler, die schon im Originalspiel den Handel stören. Mitspieler für PBEM-Partien findest du im Forum:

<http://www.civforum.de/forumdisplay.php?f=278>

### **Kann ich TAC auf dem Mac spielen?**

Bei der Mac-Version von CivCol lassen sich leider grundsätzlich keine größeren Mods benutzt, 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.

### **Kann ich TAC auf englisch spielen?**

TAC ist für die deutsche Verkaufsversion von CivCol programmiert worden. Wenn du dort im Optionenmenü unter "Sprache" auf englisch umstellst, bleibt TAC lauffähig. Die wichtigsten neuen TAC-Spielelemente und -Texte sind ins Englische übersetzt worden, zum Teil allerdings in reduzierter Form. In der Colopädie (dem Ingame-Hilfelexikon) sind die "Strategie"-Texte zu den einzelnen Spielelementen weitgehend übersetzt, die "Hintergrund"-Texte und die "Spielkonzepte"-Texte allerdings nicht. Das heißt: du kannst auf alle Spielelemente zugreifen, sie funktionieren einwandfrei, aber sie sind in Teilen mit reduzierten oder - in der Colopädie - mit "leeren" oder falschen Texten verbunden.



Benutzt du dagegen eine englischsprachige Verkaufsversion von CivCol, die du im Ausland gekauft oder aus dem Ausland bezogen hast, kann es darüberhinaus sogar passieren, dass TAC nicht oder nur fehlerhaft läuft - hier hilft nur ausprobieren und hoffen.

### **Kann ich Eure Arbeit finanziell unterstützen?**

TAC steht unentgeltlich zur Verfügung. Niemand von uns möchte damit Geld verdienen. Allerdings wäre unser Projekt nicht möglich, gäbe es das Civforum. Und der Betrieb des Forums kostet Geld. Wenn du dem Civforum eine kleine Spende zukommen lässt, unterstützt du damit indirekt auch die Arbeit des TAC-Projektteams. Falls du spendet, dann gib ruhig an, dass du zur TAC-Community gehörst - dadurch lässt du die Administratoren des Forums wissen, dass ihr Engagement für unser Projekt geschätzt wird. Hier das Spendenkonto des Forums: Dieter Goethe, Comdirect-Bank, BLZ: 20041155, Kto-Nr.: 4907002

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

Im Forum hat sich eine kleine, aber treue Community von TAC-Fans gebildet, die die Entwicklung der Mod diskutiert und vorantreibt. Wir freuen uns grundsätzlich 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 oder die python- und dll-Dateien modifizieren können.

Allerdings sind wir bereits im Countdown zur finalen TAC-Version und wollen derzeit keine neuen großen Baustellen aufmachen. Nach der finalen Version TAC 2.03 möchten wir auf dem dann vorliegenden technischen Gerüst aufbauen und Szenarien erschaffen. Das erste dieser Szenarien ("Werewolves") ist bereits in Vorbereitung, weitere sollen folgen. Bei den Szenarien sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt, und auch sehr ausgefallene und aufwändige Ideen sind dann wieder willkommen.

## **Kapitel 5: Dokumentation bekannter Bugs**

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

- \* Das Tutorial wurde nicht an TAC angepasst. Dadurch gibt das Tutorial manchmal falsche Informationen.

*TIPP: Wer TAC spielt, sollte es bei der Standardeinstellung belassen, dass das Tutorial im Menü "Optionen" deaktiviert ist. Für Einsteigertipps bieten wir stattdessen unsere TAC-Wiki an:*

[http://www.civwiki.de/wiki/TAC-Portal\\_%28CivCol%29](http://www.civwiki.de/wiki/TAC-Portal_%28CivCol%29)

- \* Wird ein Computergegner dadurch ausgelöscht, dass eine seiner Einheiten den Kampf mit einer Einheit des Spielers verliert, kann es passieren, dass die Kampfansicht nicht in die normale Sicht der Spielwelt wechselt.

*TIPP: Ein Klick in die Minikarte hilft.*

- \* In sehr seltenen Fällen kann es passieren, dass die Minigeschichte nicht zum Spielstart,

sondern erst später angezeigt wird.

*HINWEIS: Der Fehler tritt ausgesprochen selten auf und führt zu keiner Benachteiligung des Spielers.*

\* Wenn man den Kauf Indianischer Söldner angeboten bekommt und erst zu Rundenbeginn durch Europahandel das notwendige Geld dafür erwirtschaften konnte, wird man im entsprechenden Diplomatenfenster gezwungen, das Angebot auszuschlagen.

*HINWEIS: Der Fehler tritt naturgemäß selten auf, leider können wir ihn nicht beheben.*

\* Es gibt Probleme im Multiplayer-Modus.

*HINWEIS: Genauere Informationen findest du oben in den FAQ im Abschnitt "Kann ich TAC im Multiplayer-Modus spielen?"*

\* Auf manchen Rechnern stürzt das Programm ab, wenn man aus einer laufenden Partie ins Hauptmenü wechseln möchte.

*TIPP: CivCol macht auf manchen PCs Probleme, wenn eine große Mod mit vielen neuen Grafikdateien genutzt wird. Wenn du in einer laufenden Partie nicht auf den Button "Ins Hauptmenü wechseln", sondern auf "Zurück zum Desktop" klickst, kannst du allerdings TAC problemlos beenden.*

\* Je länger eine Partie dauert, desto länger dauert die Rechenpause zwischen den Spielrunden.

*TIPP: Wenn bei fortgeschrittenen Partien die Wartezeit bei Rundenwechseln zu lange dauern, dann starte das Spiel bitte vom Desktop aus neu. Meistens ist das Problem dann behoben. Verursacht wird es durch ein Speicherleck beim Programm. Das haben wir mit TAC nicht verursacht, beheben können wir es aber leider auch nicht. Genauere Infos dazu findest du hier:*

*<http://www.civforum.de/showpost.php?p=2686332&postcount=38>*

\* 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 2.02d\_inoffiziell" aus dem Ordner "Eigene Dateien" weg in das Hauptverzeichnis von Colonization in einen neu zu schaffenden Ordner "mods" verschiebt. Dieses Hauptverzeichnis steht je nach Betriebssystem an verschiedenen Stellen, z.B. hier: "C:\Spiele\Colonization\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 und solange diese Verwendung oder Verteilung die Inhalte der Mod nicht verändert, ohne dass die Nutzer darauf explizit hingewiesen werden.

Falls du TAC für dein eigenes Mod-Projekt benutzen möchtest, ist dies selbstverständlich erlaubt, sofern die Urheberrechte Dritter nicht verletzt werden, sofern dieses Projekt nicht mit Gewinnabsichten verbunden ist und sofern TAC als Quelle in den Credits der Mod genannt wird. Falls du Grafiken benutzen möchtest, können wir dir gerne die konkreten Urheber benennen, so dass du sie in deinen Credits namentlich würdigen kannst. Das Projektteam ist erreichbar auf der Webseite <http://www.civforum.de/showthread.php?t=56991> oder durch eine Mail an [writing.bull@gmx.de](mailto:writing.bull@gmx.de).