



TAC 2.02b_inoffiziell: Änderungen im Vergleich zu TAC 2.02a_inoffiziell

SPIELSTART:

- * Schwierigkeitsgrad Royalini entfernt, KI-Europäer starten auf dem Standardschwierigkeitsgrad "Kundschafter"
- * Bei Spielstart wird eine Option "Reduzierte Königsarmee" angeboten, die beim Spieler standardmäßig deaktiviert und bei KI-Gegnern immer aktiviert ist.
- * Bei Spielstart werden etwas weniger Ureinwohnersiedlungen auf der Karte platziert
- * Geschwindigkeit TAC-ExtraLager entfernt

ENGLISCHE ÜBERSETZUNG:

- * Bereits englisch übersetzt: TAC-Konzept, Achievementtexte, Spielelemente, Diplomatie-Texte, Eventtexte, Kartenskript FaireWeather, Credits, Anleitung Transportroutenverwaltung
- * Nicht korrekte Texte fürs Übersetzen mit "This text has not been adapted yet" markiert: Colopädie-Strategietexte

DIPLOMATIE:

- * Der König fordert den Spieler nicht mehr dazu auf, gegen eine andere europäische Kolonialmacht, die keine einzige Siedlung mehr besitzt, in den Krieg zu ziehen.
- * dadurch: Fixing des Bugs, dass es in solchen Fällen zu einem Einfrieren des Programms kommen konnte
- * Der König fordert den Spieler nicht mehr dazu auf, gegen eine andere europäische Kolonialmacht, deren König er ebenfalls ist, in den Krieg zu ziehen.
- * dadurch: Fixing des Bugs, dass es in solchen Fällen zu einem Absturz des Programms kommen konnte
- * Fixing, dass durch den Kauf eines Indianischen Söldners ein negativer Schatzkammerbestand erzeugt werden konnte
- * Auch KI-Europäer können jetzt Indianische Söldner erwerben, deren Preis für sie halbiert ist und die sie bei durchschnittlich jeder vierten Gelegenheit rekrutieren

EINHEITEN:

- * Kolonialtruppen und alle Ureinwohnereinheiten haben nationenspezifische Grafiken.
- * Bei den Ureinwohnervölkern ersetzt der "Große Krieger" den Großen General.
- * Einheit Indio entfernt
- * Einheit Indianer tritt jetzt im Beruf Krieger grafisch in einer 3er-Gruppe auf
- * Beruf Siedler: Kampfstärke von 2 auf 1 gesenkt
- * Verfassungsoption Freier Waffenbesitz: Stärkebonus für Siedler von 1 auf 2 erhöht
- * Fixing: Wenn man im Siedlungsbildschirm auf eine Einheit doppelklickt und dann den Befehl "Spezialfähigkeit löschen" auswählt, kann es nicht mehr zu einem Absturz des Programms kommen.
- * Fixing: Europäische Einheiten, die sich zu Beginn eines Krieges mit einer Ureinwohnernation in einem ihrer Dörfer zur Ausbildung befinden, werden gelöscht.
- * Fixing: Wenn sich Pioniere auf einem zentralen Stadtfeld befinden und zufällig beim Rundenwechsel durch Learning by Doing zum Freien Kolonisten oder zum Kühnen Pionier aufsteigen, werden in der Siedlung keine zusätzlichen Werkzeuge mehr gratis eingelagert.
- * Fixing: Kakaopflückerinnen haben nicht mehr eine Männerstimme, sondern eine Frauenstimme.
- * Bombardierungswerte drastisch gesenkt, so dass es länger dauert, bis Verteidigungswälle heruntergebombt sind
- * Beförderungen "Wallbrecher": Bombardierungsboni deutlich gesenkt
- * Beförderungen "Streumunition": Boni gegen Schießpulvereinheiten deutlich erhöht

INTERFACE:

- * Neugestaltung des Bildschirms Kontinentalkongress
- * Stadtbildschirm-Icons der genutzten Geländefeldressourcen heben sich besser von den Icons der ungenutzten ab.
- * Fixing: Zeigt man mit der Maus auf ein Geländefeld mit einer Bonusressource, werden im MouseOver-Hilfetext für alle Bonusressourcen die korrekten Icons angezeigt.
- * Im Europahafen werden die ankommenden Schiffe besser platziert.
- * Fixing: Es kann nicht mehr passieren, dass während der Überfahrt eines Schiffes von Amerika nach Europa im Europahafen bis zur Ankunft des Schiffes mehrere Bildelemente verschwinden.
- * Designverbesserungen in der Transportroutenverwaltung: Europarouten sind grau, der "OK"-Button heißt "Beenden", der Plus-Button ist anders gestaltet.
- * Anleitung der Transportroutenverwaltung in der Colopädie aktualisiert
- * Steuert man im Cheatmodus eine fremde Fraktion, werden im Revolutionsberater die Militäreinheiten korrekt angezeigt.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ (KI):

- * Fixing: Walfangschiffe verlieren beim Ansteuern von Walressourcen auf für sie nicht erreichbaren Meeresfeldern nicht mehr die Orientierung.
- * KI kann Einheiten auf dem Europahafenkai mit Werkzeugen ausrüsten und zu Pionieren machen.
- * Führer einer europäischen Kolonialmacht kaufen je nach Charakter häufiger

Offensiveinheiten (neuer Wert fOffensiveWeight).

- * Transportschiffe und Walfänger der KI bemühen sich, außer Sichtweite feindlicher Kriegsschiffe zu bleiben.
- * 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.
- * KI-Fregatten gehen verstärkt gegen Kaperfahrer und feindliche Schiffe vor.
- * Fixing: KI baut Wagen nur noch auf Inseln mit mindestens zwei eigenen Siedlungen.
- * Fixing: KI König belädt in Europa keine zivilen Transportschiffe mehr.
- * KI-Artillerien bomben Verteidigungswerke nun in der Regel nieder, bevor sie versuchen, eine Stadt einzunehmen.
- * Defensiveinheiten werden besser verteilt und pendeln seltener zwischen Städten hin und her.
- * Fixing: Zwischen Ureinwohnerdörfern werden keine Hämmer mehr "gebeamt".

GEBÄUDE:

- * Neues Gebäude Tranfabrik als Upgrade der Trankocherei
- * Regierungspalast hat neue Grafik
- * Wagnerei hat neues Icon
- * Ureinwohnergebäude Chickee und Pferdeweide ersetzen nicht mehr Lagerhaus und Stallung, sondern die jeweils höchsten Ausbaustufen dieser Baureihen, also Zollhaus und Ranch.

GRÜNDERVÄTER:

- * Mittlere und vor allem späte Gründerväter benötigen mehr Punkte.
- * Erkundungs-GVer brauchen deutlich weniger Erkundungs-, aber mehr Politikpunkte.
- * Religions-GVer brauchen deutlich mehr Religions- und etwas mehr Politikpunkte.
- * Anpassung der benötigten Gründerväterpunkte an Spielgeschwindigkeit und Kartengröße korrigiert
- * Neues Porträt für GV de Grasse
- * Fixing: Porträts von GV Shrapnel und GV Malinche ragen im Bildschirm Kolonialkongress nicht mehr aus dem Bilderrahmen heraus

EVENTS/QUESTS:

- * Quests und Events sind jetzt bebildert
- * Neue Quest: "Baue fünf Kathedralen!"
- * Neue Quest: "Baue Große Eisenwarenfabrik!"
- * Neues Event: "Erste Siedlung"
- * Fixing: Gratisfregatten können nicht mehr in Binnenstädten erzeugt werden
- * Events mit fixen Wahrscheinlichkeiten von Prozent- auf Promillewerte umgestellt
- * Eventbaukasten: Update auf v.1.06
- * Datenblatt "Events_Übersicht" aktualisiert

ACHIEVEMENTS:

- * Neue Achievements

- * Neue Achievementbilder, die zuvor mehrfach verwendete Bilder ersetzen
- * Diverse Veränderungen bei Achievementstriggern
- * Chronik der Achievements: Schattenwurf im Inneren des Bilderrahmens entfernt

TEXTE:

- * Weitere historische Zitate für den Ladebildschirm
- * Fixing von Anzeigefehlern im Bereich Sound des Optionen-Menüs
- * Diverse Fehlerkorrekturen in Colopädie-Strategietexten
- * Neuer Colopädie-Hintergrundtext zu Bonusressource Biber
- * Credits aktualisiert