



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 schließt einige ausgesuchte Spielelemente anderer internationaler Mods ein. Die Mod ist sorgfältig ausbalanciert, gründlich getestet und vollständig dokumentiert. TAC wendet sich auch an Spieler, die mit Mods bislang wenig anfangen konnten: Die Installation ist simpel, das Projekt ausgereift und gründlich von Bugs gesäubert.

Diese *TAC-Spielregeln* stellen euch die wichtigsten TAC-Features vor. Des Weiteren liegt dem Downloadpaket das ausführliche TAC-Handbuch bei, das sämtliche Unterschiede zum Originalspiel dokumentiert, die Installation erklärt, auf bekannte Bugs hinweist und in den FAQ häufig gestellte Fragen beantwortet.

Ergänzend gibt es die deutschsprachige Wiki für TAC. Sie wendet sich insbesondere an diejenigen User, für die Colonization Neuland ist und die das Spiel gleich von Beginn an mit TAC kennen lernen wollen. Übrigens haben wir auch die Colopädie (das Ingame-Hilfelexikon) an TAC angepasst, so dass ihr neue oder veränderte Spielelemente auch während einer laufenden Partie dort bequem nachschlagen könnt.

"Viel Spaß mit TAC!"
wünscht Euch das TAC-Projektteam

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

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 tüftelt, 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 Rebellische Stimmung. Im Unabhängigkeitskrieg schickt der König seine Truppen in vier Wellen, von denen jede deutlich stärker ist als die vorige. Seine Schlachtschiffe pendeln nicht mehr zwischen Europa und Amerika, sondern bleiben nach dem Absetzen der Truppen vor Ort und verbreiten an der Küste Angst und Schrecken. So werden die Partien erst ganz am Schluss entschieden und bleiben lange spannend.

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 abgeklopft, ob sie in das Spielgefüge passt.

Start einer Partie

Standardmäßig sind die Siegvarianten "Unabhängigkeitssieg" und "Vorherrschaftssieg" aktiviert. Zudem kann man die Siegvarianten "Industrialisierung" und Siegoption "Punktesieg nach Rundenlimit" ankreuzen. Sobald eine Fraktion eine der gewählten Siegvarianten erfüllt hat, hat sie gewonnen. Während der laufenden Partie kann man im Infofenster "Siegbedingungen" ("F8") die Werte ablesen, die man für jede aktivierte Siegvariante erreichen muss. Achtung: Deaktiviert man die Siegoption "Unabhängigkeit", ist es selbstverständlich nicht mehr möglich, die Unabhängigkeit zu erklären. Deaktiviert man sogar sämtliche Siegoptionen, kommt es zu einem Endlosspiel.

Siegvariante Unabhängigkeitssieg: 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 des Rundenlimits keiner Fraktion gelungen, dieses Ziel zu erreichen, wird die Partie abgebrochen. Um den Angriff des Königs zurückzuschlagen, muss man nach der Unabhängigkeitserklärung sämtliche Landtruppen des Monarchen vernichten, die dieser nach Amerika bringt.

Siegvariante Punktesieg nach Rundenlimit: Aktiviert man zusätzlich zu den Standard-Siegoptionen als weitere Siegoption "Punktesieg nach Rundenlimit", haben die Fraktionen lediglich 300 Runden Zeit, die Unabhängigkeit zu erklären oder eine andere möglicherweise aktivierte Siegbedingung (Vorherrschaftssieg oder Industrialisierungssieg) zu erreichen. Wird vor Ablauf des Rundenlimits von einer beliebigen Partei die Unabhängigkeit erklärt, gibt es für alle Beteiligten 200 zusätzliche Runden, um entweder den Unabhängigkeitskrieg erfolgreich abzuschließen oder eine andere aktivierte Siegvariante zu erreichen. Gelingt es keiner Fraktion, innerhalb dieses Limits die Unabhängigkeit zu erklären oder einen Vorherrschaftssieg zu erreichen, wird die Partie und diejenige Kolonie zum Sieger gekürt, die die meisten Siegpunkte erzielt hat. Punkte werden dabei durch erfolgreiches Spielen vergeben, der Punktestand lässt sich rechts unten auf der Spielwelt anzeigen.

Siegvariante Vorherrschaftssieg: Einen Vorherrschaftssieg erringt man, wenn man einen großen Prozentsatz der amerikanischen Bevölkerung stellt und weite Teile der Landflächen beherrscht.

Siegvariante Industrialisierungssieg: Diesen Sieg kann man erringen, wenn man eine hohe Zahl von Waren in einer einzigen Spielrunde erzeugt.

Option Kleinere Königsarmee: Bei Spielstart wird eine Option "Kleinere Königsarmee" angeboten, die die Königsarmee auf 66% ihrer auf dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad üblichen Größe verringert. Bei Computergegnern ist diese Option immer aktiviert.

Neue Karten: Mit dem Kartenskript Faire Weather erzeugt man zufällige, aber authentisch wirkende große Landgebiete, mit zusammenhängenden Klimazonen und Gebirgszügen. Hier eine Partie zu gewinnen, kann knifflig werden, wenn das Startschiff zu Beginn ungünstig platziert wurde. Allerdings hat es auch die KI in diesen Welten schwieriger. Desweiteren liefert TAC zwei komplett neue Szenarienkarten ("TAC East Coast" und "TAC Central America") sowie drei verbesserte Versionen der Szenarienkarten des Originalspiels ("TAC America", "TAC South America" und "TAC Northwest Passage"). Außerdem beginnt der Spieler bei TAC bei Kartenszenarien nicht immer auf derselben, sondern auf zufällig wechselnden Startpositionen.

Historische Spielatmosphäre

Es gibt eine Fülle von neuen Grafiken und Textvarianten, die die historische Spielatmosphäre verdichten – und auch einige neue Features, die dazu beitragen: Es gibt Zufallsereignisse (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 sind gelegentlich von Rückenwind oder Flaute betroffen. Die Dörfer der Ureinwohnervölker befinden sich auf Zufallskarten und auf den drei TAC-Szenarienkarten ungefähr in den Breitenzonen, in denen die entsprechenden Völker auch traditionell gesiedelt hatten. Durch bestimmte Spielerfolge lassen sich etwa einhundert Achievements auslösen: Miniatur-Geschichten mit aufwendig gestalteten Bildern.

Bedienung des Spiels

Europahafen: Grafisches Prunkstück ist der neu gestaltete 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 sie entweder auf gut Glück zu einem Ozeanfeld schicken, das in der Nähe der eigenen Siedlungen liegt, oder alternativ gezielt in eine bestimmte Küstenstadt. In der Auswahlliste der Küstensiedlungen 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.

Transportroutenverwaltung: Für die Verwaltung der Transportrouten gibt es ein neues Menü, das aufgerufen wird, wenn man bei einer Transporteinheit auf den Befehl "Transportrouten

zuweisen“ klickt oder alternativ das Tastaturkürzel “R” eintippt. Rechts oben im Menü dient ein Fragezeichen-Button als Link zur Bedienungsanleitung in der Colopädie. Die bereits bestehenden Routen können übersichtlich sortiert werden, neue Routen können eingerichtet werden, ohne dass man das Menü verlassen muss. Bei Transporteinheiten, die automatische Routen befahren, kann jetzt der Standard-Sicherheitsmechanismus, der die Automatik bei der Sichtung von Feinden löscht, gezielt deaktiviert werden.

Interface: Das Bedienungsinterface auf der Karte bietet zusätzliche Spielinformationen, die eingeblendet werden, wenn man die Maus auf das Spieldatum oder den Schatzkammerbestand bewegt.

Stadtbildschirm: Hier sind halbfertige, aber unterbrochene Bauaufträge bläulich markiert und können leichter wiedergefunden werden. Die Sortierung der Transporteinheiten verändert sich nicht mehr willkürlich, wenn sie be- oder entladen werden.

To-Go-Befehl: Mit dem Tastaturkürzel “G” kann man jetzt eine Einheit anweisen, sich automatisch zu einer bestimmten Siedlung zu bewegen.

Diplomatische Herausforderungen

Neue Konkurrenten: Mit den Portugiesen, Maya, Tehuelche und Shuar gibt es vier weitere Völker.

Intensive Diplomatie: Auf dem diplomatischen Parkett ist jetzt ständig etwas los. Die Computergegner treten 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. Und sympathisierende Konkurrenten schicken manchmal Unterstützungstruppen zum Unabhängigkeitskrieg.

Oberhäupter: Die Oberhäupter haben nicht mehr zwei, sondern drei Eigenschaften, die fairer und vielfältiger ausbalanciert sind. Zudem passen die Eigenschaften jetzt besser zu den historischen Persönlichkeiten - damit die Spielwelt historisch authentischer wirkt. Ergänzend haben die Oberhäupter 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. Alle Anführer unterscheiden sich im Grundvertrauen (misstrauisch <-> vertrauensvoll), der außenpolitischen Offenheit (isolationistisch <-> aktionsfreudig), der Einstellung zum Kriegführen (militaristisch <-> pazifistisch), ihrem Temperament (sprunghaft <-> statisch). Europäische Oberhäupter unterscheiden sich zudem in ihrer Einstellung gegenüber Indianern (freundlich <-> feindlich), die Anführer der Ureinwohner ihrerseits stattdessen in ihrer kulturellen Offenheit (anpassungsfähig <-> traditionsbewusst). Der Schwierigkeitsgrad hat dagegen keinen direkten Einfluss mehr darauf, ob die Computergegner freundlich oder feindselig auftreten - friedliche Siegstrategien

sollen auf höheren Schwierigkeitsgraden nicht unattraktiver sein als aggressive Strategien.

Gelände, Modernisierungen, Bonusressourcen

Geländetypen: Die Geländetypen sind neu balanciert. So liefert die Savanne (vorher: "Grasland") 2 Nahrung und 2 Tabak, die Prärie (vorher: "Ebene") 2 Nahrung und 2 Baumwolle und der Sumpf 1 Nahrung und 2 Zucker. Süßwasserseen liefern höhere Nahrungserträge, so dass Siedlungsgründungen am Seeufer attraktiver sind als Binnenstädte. Die Ertragsboni durch Flüsse sind einheitlich gestaltet: Flüsse geben bei Ressourcen der belebten Natur (Holz, Nahrung, Felle, Rohstoffpflanzen) stets +1 Ertrag, bei Ressourcen der unbelebten Natur (Eisen, Silber) keine Zusatzerträge mehr. Dschungel liefert statt Fellen nun Kakao, und das Roden des Dschungels einen Holzvorrat.

Geländemodernisierungen: Ohne die Modernisierung durch Bauernhöfe, Plantagen, Minen und Lagerplätzen wirft die Landschaft kaum nennenswerte Erträge ab. Mit der Plantage gibt es eine neue Geländemodernisierung, die 40 Gold kostet und 3 Kolonialrohstoffe sowie 1 Nahrung liefert. Der Bauernhof kostet 20 Gold, liefert 2 Nahrung und nur noch 1 Kolonialrohstoff.

Bonusressourcen: 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.

Neue Waren

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 zwanzig 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.

Kakao: Mit dem Kakao, der im Dschungel gepflückt werden kann, gibt es eine weitere neue Ware. Lagerplätze liefern dort zusätzliche Kakaoerträge.

Gebäudebau

Gründung von Siedlungen: In einer neu gegründeten Siedlung stehen nur noch ein 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. Siedlungen können zudem nur noch in einem Mindestabstand von 2 Feldern zu

bestehenden Städten gebaut werden.

Ausbau der Gebäude: Viele Gebäudereihen haben jetzt mehr Ausbaustufen, die die Produktivität oder Boni dieser Gebäude insgesamt langsamer als zuvor steigern. So gibt es statt 3 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 Gebäude haben zusätzliche Bauvoraussetzungen: Das Zollhaus kann nur in einer Küstenstadt gebaut werden, die Große Eisenwarenfabrik nur an einem Fluss. 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.

Lagergrenzen und automatischer 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 ermöglicht. Letzte Ausbaustufe ist hier das Zollhaus. Es verkauft automatisch die Hälfte des Lagerüberschusses, der nicht einem Boykott unterliegt, zu 80% des üblichen Verkaufspreises (und nach Abzug des aktuellen Steuersatzes) nach Europa.

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

Handel

Warenhandel in Europa: Es gibt jetzt 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 sinken. Die Verkaufspreise für Fertigwaren in Europa sind in der Regel mindestens 2 Gold höher als die Verkaufspreise ihrer Rohstoffe (jeweils abzüglich Steuern). Die Startpreise von Eisenwaren, Schusswaffen und Pferde wurden erhöht, um den Spieler zu motivieren, ein produktives Kolonienetz zu errichten.

Warenhandel mit Ureinwohnern: Der Handel zwischen Europäern und Indianern 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 Indianervölkern mit dem Chickee ein Warenlager zur Verfügung, in dem größere Mengen an Tauschwaren gesammelt werden können.

Zivile Einheiten und Berufe

Die Kolonialnationen haben jetzt andere Starteinheiten und beginnen mit ausgeglicheneren Chancen. Mit dem Kakaopflücker und dem Trankocher gibt es neue Berufe, mit dem Erfahrenen Kakaopflücker und dem Meistertrankocher neue Experteneinheiten. Mit dem Evangelist

existieren bei Niederländern und Engländern nationenspezifische Experteneinheiten für den Beruf des Missionars, die den Jesuitenmissionar ersetzen. Zudem sieht man jetzt allen Missionaren und ihren Ersatzeinheiten anhand ihres 3-D-Modells an, ob sie gerade als Siedler oder als Missionar tätig sind.

Einwanderung

Im Europahafen gibt es für die Freischaltung eines religiös motivierten Einwanderers jetzt ein Limit: Man braucht dafür maximal 2.000 Kreuze. Dieser Maximalbetrag variiert je nach Spielgeschwindigkeit. 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.

Ausbildung

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

Beginn und Dauer: Man beginnt die Ausbildung damit, dass man einen Bürger im Stadtbildschirm in eine Ausbildungsstätte hineinzieht. Er ergreift damit den Beruf Student, seine Lehrzeit beginnt. Erst zum Abschluss der Ausbildung muss man sich entscheiden, zu welchem Experten die Einheit umgewandelt werden soll. Die Ausbildung dauert so lange, bis der Schüler genügend Bildungspunkte gesammelt hat. Die "Inflation" der Bildungskosten ist abgeschafft, das heißt, die Ausbildungsdauer von Einheiten steigt nicht mehr im Laufe des Spiels automatisch an.

Abschluss: Wenn die Ausbildung beendet ist, erscheint ein Fenster, aus dem die gewünschte Experteneinheit gewählt werden kann. Es werden nur solche Expertentypen angeboten, für die es in der Stadtgeschichte einmal einen passenden Lehrer gab. Konkret: Man kann grundsätzlich jeden Expertentyp wählen, der in den Runden *nach* dem Bau mindestens der Schule irgendwann einmal einen Rundenwechsel lang in der Stadt gearbeitet hatte, während das Ausbildungsgebäude mit einem beliebigen Schüler besetzt war. Für die Lehrer zählt dabei nicht der Beruf, den sie in der Stadt ausübten, sondern ihre Expertenfähigkeit als Einheit. So kann ein Erfahrener Bauer (Experteneinheit), der als Holzfäller (Beruf) arbeitet, den Schülern beibringen, ein Erfahrener Bauer, nicht aber ein Erfahrener Holzfäller zu werden.

Kosten: 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. Hat man nicht genug Geld auf der hohen Kante, wird der entsprechende Experte nicht zur Wahl angeboten. Im Vergleich zum Originalspiel werden bei TAC die Ausbildungskosten nicht mehr dadurch beeinflusst, wie lange der Lehrer in der Stadt gearbeitet hat.

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

Aufstieg zum Experten: Freie Kolonisten können durch "Learning by Doing" (LbD), also durch längeres Arbeiten im selben Beruf, zu einer Experteneinheit werden. Grundsätzlich ausgenommen sind davon 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.

Aufstieg zum Freien Kolonisten: 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 qualifizierter 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.

Flucht: 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.

Missionen

Missionen erzeugen jetzt wesentlich schneller Konvertierte Ureinwohner. Zudem ist es unwahrscheinlicher, dass die Gründung einer Mission misslingt. Dadurch lohnt es sich auch in langen Partien, Missionare einzusetzen. Die Einheiten Jesuitenmissionar und Evangelist sowie die Oberhaupt-Eigenschaft "Frommer Christ" geben hohe Boni auf die Geschwindigkeit, in der in Missionen Konvertierte Ureinwohner erzeugt werden.

Gründerväter

Die Gründerväter wurden aufgewertet: Sie schalten jetzt attraktivere Boni frei, werden durchweg in sinnvollen Spielphasen angeboten und können passend zur Spielstrategie vielfältig kombiniert werden. Es gibt 5 neue Gründerväter, zudem passen die Gründerväter-Boni besser zu den historischen Persönlichkeiten, mit denen sie verknüpft sind. Gründerväter, die der Spieler abgelehnt hat und die noch von keiner anderen Partei erworben wurden, sind im Gründerväter-Bildschirm ("F6") nun mit einem eigenen Symbol gekennzeichnet.

Landtruppen

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 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.

Offiziere: Offiziere (die früheren "Kampfveteranen") können jetzt in Universitäten ausgebildet werden.

Beförderungen: Die neue Beförderung "Breitseite" gibt Schiffen einen Kampfbonus von 10%, "Bajonettkämpfer" verleiht einen Kampfbonus von 20% gegen Schießpulvereinheiten. "Gebirgsjäger" wirkt jetzt nicht nur auf Hügeln, sondern auch auf Bergen. Dazu kommen mehrere weitere kleinere Änderungen.

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 Schweren 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.

Ureinwohner: 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.

Siedler: Einheiten im Beruf Siedler (die früheren "Kolonisten") haben jetzt nur noch eine Kampfstärke von 1, 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.

Konvertierte Ureinwohner: Konvertierte Ureinwohner erhalten einen neuen Defensivbonus von 25% auf Hügel, Berg, Wald, Buschland und Dschungel.

Große Generäle: 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.

Söldner: Befreundete Ureinwohnervölker bieten gelegentlich Krieger als Söldner an. Je besser die diplomatischen Beziehungen sind, desto geringer ist die Goldprämie, die man einmalig für ihre Verpflichtung zahlen muss. Feilscht man den Preis herunter, kann es mit einer

Wahrscheinlichkeit von 50% passieren, dass sich das diplomatische Verhältnis zum einheimischen Volk geringfügig verschlechtert. 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.

Schiffe

Schiffstypen: 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. Das Königliche Linienschiff ist die Spezialeinheit des Monarchen in seiner Expeditionsflotte.

Bau von Schiffen: 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. Handelsschiffe und Kaperfahrer brauchen ein Trockendock, Allzweckschiffe und Kriegsschiffe eine Schiffswerft.

Kauf und Verkauf von Schiffen: Jeder Kauf eines weiteren Schiffs desselben Typs in Europa kostet jetzt einen Aufschlag. Dieser Aufschlag beträgt 25% des Startpreises, multipliziert mit der Zahl der bereits gekauften Schiffe dieses Typs. Dadurch ist es zu Beginn noch preiswerter, Schiffe in Europa zu erwerben - auf Dauer muss man sie aber selber bauen. Schiffe können in Europa auch verkauft werden: zur Hälfte des Einkaufspreises und nach Abzug der Steuern.

Beförderungen von Schiffen: 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.

Bombardierung durch Kriegsschiffe: Die Bombardierungswerte aller Kriegsschiffe wurden drastisch gesenkt, so dass es länger dauert, bis die Verteidigungswälle der Städte heruntergebombt sind.

Kapern: Beim Angriff auf Schiffe wird jetzt bisweilen zufällig der Gegner gekapert

Gratis-Kriegsschiffe vom König: Verliert ein Spieler viele Handelsschiffe, stellt ihm sein König unentgeltlich bis zu dreimal eine Fregatte zur Verfügung

Transport von Schätzen: Ein Schatz belegt 3 Frachtplätze in einer Galeone.

Kaperfahrer: Kaperfahrer (die früheren "Freibeuter") können jetzt von Schiffen, die in einem Kampf erfolgreich flüchten, keine Waren mehr erbeuten. Zudem können sie nun unabhängig von ihrem Standort ohne Kriegserklärung in fremde Territorien segeln, aber keine fremden Kolonialstädte mehr befahren.

Schiffe und Ureinwohnerdörfer: Angriffsfähige Schiffe mit Frachtraum können Ureinwohnersiedlungen nicht mehr befahren, mit Ausnahme der Kaperfahrer.

Wagen

Wagentypen: 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.

Angriff auf Wagen: 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.

Künstliche Intelligenz (KI)

TAC verbessert die Künstliche Intelligenz (KI) der Computergegner maßgeblich. Die KI expandiert, transportiert und taktiert viel cleverer als im Originalspiel. Ergänzend dürfen die Computergegner ein paar vereinfachte Sonderregeln nutzen. Sie kompensieren, dass die Künstliche Intelligenz trotz ihres Namens nicht so intelligent mit den komplexen Spielregeln umgehen kann wie der menschliche Spieler. Die wichtigsten dieser KI-Sonderregeln sind:

Extra-Einwanderer: 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.

Automatischer Verkauf: Die KI verkauft von Beginn an Lagerüberschüsse direkt nach Europa.

Höchststeuersatz: Die KI hat einen fixen Höchststeuersatz, der vom Schwierigkeitsgrad abhängt.

Kleinere Königsarmee: Die KI spielt immer mit der Option "Kleinere Königsarmee", die die Armee des Monarchen auf 66% ihrer auf dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad üblichen Größe verringert.

Steuersystem und Interaktion mit dem König

Steuersatz: 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: 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.

Erklärung der Unabhängigkeit

Verfassungselemente: Die Verfassungsoption "Kontrollierter Waffenbesitz" gibt jetzt +50% Produktionsbonus bei Großen Generälen (früher: +50% bei Freiheitsglocken). Die Verfassungsoption "Demokratie" gibt nun +100% Produktionsbonus bei Freiheitsglocken (vorher: +100% Gründerväterpunkte). Die Verfassungsoption "Freier Waffenbesitz" erhöht die Kampfstärke von Siedlern gleich um 2 Punkte (vorher um 1).

Schiffsverkehr nach Europa: Einheiten auf dem Weg nach oder von Europa können vom König abgefangen werden, wenn die Unabhängigkeit erklärt wurde.

Königsarmee und Unabhängigkeitskrieg

Startarmee 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.

Vergleich der Stärkewerte: Bei TAC schätzt der König in jeder Runde den Stärkewert der Kolonien ein und vergleicht ihn mit dem eigenen Stärkewert. Der Stärkewert der Königsarmee ist die mathematische Summe der Stärkewerte aller ihrer Landeinheiten. 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 Rebellenstimme.

Aufrüstung des Königs: Die königliche Armee wächst nicht mehr wie im Originalspiel direkt 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.

Hessische Söldner: Etwa 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.

Zusammensetzung der Königsarmee: Die königliche Armee ist im Schema Königliche Infanteristen-Hessische Söldner-Dragoner-Kürassiere-Artillerien im Verhältnis 4-2-1-2-3 besetzt.

Verlauf des Unabhängigkeitskrieges: Im Unabhängigkeitskrieg schickt der König seine Truppen in vier Wellen, von denen jede deutlich stärker ist als die vorige. Die erste Welle setzt etwa 10% der Landtruppen ab, die zweite 20%, die dritte 30% und die vierte 40%. Zwischen den Wellen vergehen fünf Spielrunden. Die königlichen Linienschiffe pendeln nicht mehr zwischen Europa und Amerika, sondern bleiben nach dem Absetzen der Truppen vor Ort und verbreiten an der Küste Angst und Schrecken. So bleiben die Partien länger spannend.