

Changelog für den Regia Sonntagsmod

Inhaltsverzeichnis

Nationen Veränderungen.....	2
Decisions.....	2
Events	3
Map	3
Missionen	3
Gebäude	3
Defender of the faith.....	4
Zusatz Defines	4
KI Defines.....	5
Estates	6
Estates Nobility.....	6
Regierungsformen	6
Ideengruppen	7
Institutionen	8
On actions.....	8
Religion	8
Hellenisch – Heidnisch.....	8
Kemtisch – Heidnisch	9
Provinzen: nicht im Spiel	9
Provinzmodifikationen	9
Statische Modifikatoren	10
Kolonien.....	10
Kriegsziel arten	10
Estate Privilegien	10

Nationen Veränderungen

- Transoxanien Spielbar gemacht
- Ferghana freigelassen
- Usbekistan in 4 geteilt (Usbekistan, Kasachstan, Sibirien, Khiva) Usbekistan und Kasachstan spielbar
- Yarkand in die Unabhängigkeit freigelassen
- Dänemark wurde dev removed damit es spielbar ist
- Alle zaporichi Provinzen sind wieder sunni und Crimisch
- Genua hat seine Kerne in der Krim wieder
- Spanien Asturien entlassen mit Kastilichen Provinzen und Herrscher 6 6 3
- Navarra provinzen von Kastilien gegeben
- Catalonien vergrößert und herrscher gegeben
- Aragon hat Provinzen von Kastilien erhalten Kastilien hat Granada annektiert
- Savoyen hat Geneve annektiert
- China Split up
- Neue chinesische Ideen für Qin
- Zulu Kern in Sofala
- Cariben in Motilones erstellt mit 6 4 4 Herrscher
- Epirus Idee General Shock Pip durch 10 Moral ausgetauscht
- Sundau wurde größer gemacht
- Bali wurde größer gemacht
- Khiva historischen Rivalen Usbek entfernt
- Sunda und Brunai zu historischen Rivalen gemacht

Decisions

- Norwegen und Schweden haben eine Entscheidung für Instante Unabhängigkeit
- Formung von Timuriden verändert
- Formung von Bharat verändert
- Formung von Deccan verändert
- Formung von Mamelukken verändert
- Formung von Deutschland verändert
- Formung von Maratha verändert
- Formung einer Pirat Nation verändert

Events

- AQ hat ein neues Event erhalten (erbe übernimmt den Thron)
- Atzteken haben Event erhalten, wenn sie animistisch werden
- Polen Events bleiben, nach Gründung einer anderen Nation
- Event Military Reforms ist verschiebbar
- Event Great man ist verschiebbar

Map

- Straits eingefügt (siehe ingame map)

Missionen

- China Nationen haben 3 Missionen erhalten
- Gongsun Du hat 2 Missionen erhalten
- Sofala hat eine Mission erhalten
- Savoy: Genève Mission erst 1460 möglich
- Sundau vasallen kriegsrund Mission erst später möglich
- Timuriden Vasallen: Mission Freiheit Claims entfernt
- Hormus Missionen hinzugefügt
- Han Missionen hinzugefügt
- China Standartmissionen für alle Chinesen hinzugefügt
- Teutonic Order erhält das Event, um Preussen zu Formen erst nach 3 Missionen und nicht direkt nach der Wahl der Branching Missions (eventuell subject to change)

Gebäude

- AI baut keine Marktplätze mehr Faktor 1,5 -> 0
- AI baut vermehrt Workshops Faktor 1 -> 350 Zusatz Faktor 10, wenn Prod 4 & State
- AI baut Tempel Faktor 1 Zusatz Faktor 250, wenn Tax 4 & State

- AI zerstören Shipyard Faktor auf 0 gesetzt
- Ai baut Dock Faktor 1 -> 0
- Ai baut regimental camp Faktor 1 -> 250 Zusatz rausgenommen, dass die AI autonomy berücksichtigt
- Ai baut University Faktor 12 -> 250 Zusatz ab Dev 16 -> 14 & State Faktor 10 -> 250 Modifier für höheres dev entfernt und Klima: tropical, arid Faktor 0,5 -> 0,9, arctic 0,2 -> 0,4, grassland, drylands 1,2 -> 2, farmlands 1,3-> 3 Zusatz zu enlightenment gelöscht
- Ai baut Grand shipyard Faktor 1->0 Zusätze entfernt
- Ai baut drydock Faktor 1 -> 0
- Ai baut Furnace Faktor 1-> 5
- Ai baut Ramparts Faktor 1 -> 0
- Zugefügt Länder Han, Gongsun Du und XU

Defender of the faith

Lvl 1 Range range_to = 5 -> range from 50 Zusatz fever, power und influence entfernt

Lvl 2 range to 10 -> 50, range from 5 -> 20, Zusatz fever, power und influence entfernt

Lvl 3 fever, power, influence entfernt

Lvl 4 range from 20 -> 5, range to 50 -> 10 Zusatz fever, power und influence entfernt

Lvl 5 range from 50 -> range to 5 Zusatz fever, power und influence entfernt

Defender of the faith möglich für eastern, dharmic, pagan, jewish & Zoroastrian Religionen

Zusatz Defines

Relation für eine Allianz auf min -200 gesetzt

Unconditional surrender ab 6 Monaten möglich

Great Projekt Warscore cost 0

Karten stehlen Kosten auf 20

Monate vor vollkommener besetzung auf 12

Dishonored call to arms auf 0 Monate

Jahre zum verlassen von Coalition 3

Diplo annex cost per Dev 6

Minimale tradepower, um Privateering aufzuhalten 0,1

Verbündeten in Krieg rufen Prestige Penalty 0

Erben töten -25 Prestige

Prestigeschwelle zum Enterben -50

Monte zur Culturänderung 7,5

Rebellen Artillerie Erhöhung Level 1 Tech 28

Rebellen Artillerie Erhöhung Level 2 Tech 30

Innovativenes für ahead of time bonus 0,005

Autonomy bei Diplo anney 30

Supplylimit base 8

Caravan Faktor 5

Caravan Power Max 15

Caravan Power min 1

Moralschaden für die Backline 0

Casualty Schaden für die Backline 0

Religiöuses Zeal 10950 -> 1825

KI Defines

Waffenstillstand basis Monate 60 -> 12

Akzettierte Balance 1,7 -> 1,05

Akzeptierte balance freund combat 0,75 -> 0,75

Minimale Cav% 5 -> 0

Maximale Cav% 50 -> 40

Monatliches Einkommen auf reserve, bevor negative Balance 6 -> 1

Monatliches Einkommen auf reserve, bevor negative Balance während frieden 48 -> 1

verdoppelt Artillerie in armeen Tech 11 ->13

Ausgaben für Forts 0,4 -> 0,1

Gewollte Positive Balance, wenn gebäude gebraucht werden 0,15 -> 0,05

Advisor Kosten anteil 0,3 -> 0,9

Korruption Kosten anteil 0,25 -> 0,1

Navy Kosten Anteil 0,5 -> 0,1

Regimenter pro General 15 -> 24

Maximales Dev Cap 10 -> 20

Dev Cap Multiplikator 2 -> 1

Armee stärkevergleich Einfluss auf Peace 0,2 -> 0

Nicht peacen wollen, wenn KI das Kriegsziel hält 0 -> 0,5

Nicht peacen wollen, wenn KI die Hauptstadt hält 5 -> 20

Einfluss des Warscores auf verbündete 0,5 -> 1

Wenn verbündeter das Kriegsziel hält 0 -> 2

Verzweiflungsfaktor basierend auf belagerten Provinzen 40 -> 20

Berater wird nicht gefeuert, weil er zu teuer in der Anschaffung war lvl 3-> 1

Estates

Estates Nobility

Bauernrepublik hat den Nobility estate

Regierungsformen

Preussische Monarchy

Militär Macht König 3 -> 1

Govcap -0,5 -> -0,25

Eingefügt Gond Kingdom Reform

20% Fortdefense für Nationen mit Primary Culture Gondi

Italienische Republik

Wahlzeit 12 -> 4

Bauernrepublik

Zusatz -0,2 manpower wiederherstellung

Selbstgouvernierende Kolonie

Entfernt -10% dev cost

Sich Rada

Cavalarty zu Infantry Relation 0,2 -> 0,5

Shaka Tribe

Militär Macht König 2 -> 1

Govcap -0,5 -> -0,25

Ideengruppen

Quantity Ideen Manpower und Forcelimit von 25% -> 33% erhöht

Naval ideen nicht mehr zugänglich

Institutionen

Neue Welt Institution braucht keine Entdeckerideen

Kann auch durch Ozeanien getriggert werden

On actions

Dev click counter eingefügt

Unify China Cb rausgenommen

Kein Stabverlust, wenn irgendwas mit tribe oder monarchy und der erbe nicht 15 ist

Religion

Hinzufügen der Religion Hellenisch und Keltisch

Hellenisch – Heidnisch

Staatsreligion: nicht im Spiel

Provinzen: nicht im Spiel

Effekte:

Tolerance of true faith 1

Monumentkosten -33%

Als Syndicrat Religion -10% dev cost

Hat Gottheiten, die jeden Ruler gewählt werden

Zeus(Jupiter) Religiöse Einheit 0,1 Legitimität 1

Hera(Luno) Corruption -0,1 Corecreation -0,1

Poseidon(neptunus) Navymoral 0,1 Segler 0,1

Aphrodite(venus) Nachfolgerchance 0,5 Rekrutenreserven erholung 0,1

Ares(mars) General Feuerpip 1 Disziplin 0,05

Demeter(ceres) tax 0,1 dev cost -0,1

Hephaistos(Vulcan) produktions effizienz 0,1 Armee Kosten -0,1

Athena(Minerva) innovativität gain 0,5 idee kosten -0,15

Artemis(diana) Provinzen Kriegskosten -0,1 Feuerschaden 0,1

Apollon(apollo) tolerance true faith 2 prestige 0,5

Merkur(Mercury) globale Handelsmacht 0,1 Privateering Effizienz 0,2

Hestia(Vesta) Unruhe -1 Beraterkosten -0,2

Kemtisch – Heidnisch

Provinzen: nicht im Spiel

Effekte: Legitimität 2 (Rep 0,5) Max Absolutismus 30

Als Syndicrat Religion Legitimität 1 (Rep 0,5)

Hat Gottheiten, wie Hellenisch

Amun Tax 0,1 Navy Tradition 1

Ma'at Unruhe -1 Stabilität 0,15

Ra dev cost -0,1 Verschleiß gegner 1

Seth Agressive Expansion -0,05 Schiff Tradepower 0,2

Isis Rekrutenreserven Regenerierung 0,2 Neuen Erben 0,5

Anubis Disziplin 0,05 Core creation -0,15

Provinzmodifikationen

Asgard- wenn Religion Norse ist

Toleranz 2 Navy Moral 0,1 Kirchenloyalität 0,1 lokale dev cost -0,75 Steuern 48 gebäudeslots 2

Wyern Sanctuary lokale monatliche Verwüstung 0,1

Religiöses Zentrum Hellenisch 4698 Cephalonia, 3003 Eubea; Kemtisch 2318 Bahiriya, 4323 Farafreh

Rebellenarten für Hellenisch und Kemptisch hinzugefügt

Statische Modifikatoren

Militarisation disziplin entfernt Rekrutenreserven erholung 0,2 -> 0,1 Land Truppenkosten -0,2 -> -0,1

Kolonien

Entfernt Offiziere zu Subjekten schicken zu können.

Kolonieart kann nicht mehr gewechselt werden

Kriegsziel arten

Überlegenheit zeigen in chinesischer Einigung

Badboy faktor 0,25 -> 2

Prestige 1,5 -> 0.5

Friedenskostenfaktor 0,5 -> 2

Estate Privilegien

Inwards Perfektion

Dev Cost Verringerung bei 100% Kronland von -33% auf -15% geändert