

## Was ist die **BUG Mod**?

Die **BtS Unaltered Gameplay Mod (BUG Mod)** ist eine Modifikation für *Civilization IV: Beyond the Sword*.

*Civilization IV* wurde speziell darauf ausgelegt, um sehr einfach modifiziert zu werden. Aber nicht alle Modifikationen (Mods) sind untereinander kompatibel. Diese vielen verschiedenen Mods der *Civilization Community* miteinander in einem übersichtlichen Programm zu vereinen, ist das Ziel des **BUG Projektes**.

Die **BUG Mod** vereint jene Mods in sich, die das Gameplay von *Civilization IV* nicht verändern, aber das Interface erweitern und den Bedienkomfort steigern. Einige der Mods, die unserer Meinung nach diese Kriterien erfüllen, verbessern die Berater-Bildschirme, den Stadt-Bildschirm, den Hauptbildschirm und die Civilopedia. Allerdings werden keine Informationen bereitgestellt, die so in einer normalen Partie nicht in Erfahrung gebracht werden können. Alle Veränderungen sollen nur die Bedienung des Spiels komfortabler machen.

Diese MOD sollte auch in einer Multiplayerpartie verwendet werden können. Falls Sie trotzdem Veränderungen im Code finden, die das Gameplay beeinflussen, nehmen Sie bitte [Kontakt](#) mit uns auf und wir werden versuchen, das Problem so schnell wie möglich zu beheben.

Hier finden Sie die [neueste Version](#) der **BUG Mod**.

## Installation der **BUG Mod**

Die **BUG Mod** kann auf zwei verschiedene Arten installiert werden:

- als Ergänzung der "**CustomAssets**" im Verzeichnis "**My Games\Beyond the Sword**": die **BUG Mod** ist immer aktiv und kann zusammen mit anderen Mods verwendet werden. Auch Multiplayer-Partien sollten ohne Kompatibilitätsprobleme funktionieren.
- als normale Mod im Verzeichnis "**My Games\Beyond the Sword\Mods\BUG Mod**": die **BUG Mod** muss separat geladen werden und kann nicht mit anderen Mods verwendet werden (außer jenen Mods, die sich im Verzeichnis "**CustomAssets**" befinden). Bei Multiplayer-Partien müssen alle Spieler dieselbe Version der **BUG Mod** verwenden.

### ACHTUNG!

Falls die erste Installationsart gewählt wird, überschreibt die **BUG Mod** einige oder alle Dateien, die sich im Verzeichnis "**My Games\Beyond the Sword\CustomAssets**" befinden. Daher wird empfohlen, dieses Verzeichnis vor der Installation der **BUG Mod** zu sichern.

Falls dies nicht beabsichtigt ist, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Beide Verzeichnisse zu einem verschmelzen. Das ist ein mühsamer Prozess, der, falls er nicht richtig vorgenommen wird, dazu führen kann, dass das Spiel danach nicht mehr funktioniert. Daher sollte dies nur durchgeführt werden, falls Sie genau wissen, was Sie tun.
2. Die **BUG Mod** als normale Mod installieren. Bei dieser zweiten Möglichkeit muss die **BUG Mod** bei jedem Spielstart manuell geladen werden. Falls das nicht gewünscht wird, kann der Parameter "**Mods**" in der Datei "**CivilizationIV.ini**" von "0" in "**BUG Mod**" geändert werden. Eine weitere Methode ist, der Verknüpfung des Spiels den Parameter "**-mod=BUG Mod**" hinzuzufügen. In beiden Fällen wird die **BUG Mod** automatisch geladen. Um eine andere (oder keine) Mod zu verwenden, muss im Hauptmenü der Menüpunkt "MOD ENTLADEN" gewählt werden.

## Anweisungen für die Selbstextrahierende Datei

1. Deinstallieren oder löschen Sie alle Spuren von alten Versionen der **BUG Mod**. **ACHTUNG!** Falls dies nicht durchgeführt wird, funktioniert die **BUG Mod** möglicherweise nicht richtig.
2. Die Datei "**BUGMod\_xxx.exe**" ausführen.
3. Wählen Sie unter den angezeigten Installationsoptionen diejenige aus, mit der Sie die **BUG Mod** installieren möchten ('*Standard install*' oder '*In Mods folder*' als normale Mod).
4. Wählen Sie als Installationsverzeichnis das **Civ4:Bs**-Verzeichnis unter "**Eigene Dateien**" aus (normalerweise "**Eigene Dateien\My Games\Beyond the Sword**").

## Anweisungen für die ZIP-Datei

1. Finden Sie das **Civ4:Bs**-Verzeichnis (normalerweise im Verzeichnis "**Eigene Dateien\My Games\Beyond the Sword**").
2. Deinstallieren oder löschen Sie alle Spuren von alten Versionen der **BUG Mod**. **ACHTUNG!** Falls dies nicht durchgeführt wird, funktioniert die **BUG Mod** möglicherweise nicht richtig.
3. Kopieren Sie den Inhalt der Datei "**BUGMod\_xxx.zip**" in das Verzeichnis "**Eigene Dateien\My Games\Beyond the Sword**". Stellen Sie sicher, dass sich alle "**INI-Dateien**" im Verzeichnis "**Beyond the Sword\BUG Mod**" befinden und nicht im Verzeichnis "**Beyond the Sword\CustomAssets**".

Falls die **BUG Mod** als normale Mod installiert werden soll, müssen sich die "**INI-Dateien**" ebenfalls im Verzeichnis "**Beyond the Sword\BUG Mod**" befinden. Daher muss das Verzeichnis "**Beyond the Sword\Mods\BUG Mod\BUG Mod**" nach dem Entpacken dorthin kopiert werden. Des weiteren muss noch das im Verzeichnis "**Mods\BUG Mod**" befindliche Verzeichnis "**CustomAssets**" in "**Assets**" umbenannt werden.

## **Optionsbildschirm**

Den Kern der **BUG Mod** bildet die Fähigkeit, ihre einzelnen Elemente an- und abschalten zu können. Sobald eine Partie beginnt, kann die Mod mit der Tastenkombination **Strg + Alt + O** konfiguriert werden. In diesem Bildschirm können viele der Elemente der **BUG Mod** direkt an den eigenen Spielstil und die individuellen Bedürfnisse angepasst und so das eigene Spielerlebnis aufgewertet werden. Nachfolgend können Sie mehr über die einzelnen Optionen erfahren.

[Allgemein](#) - Allgemeine Einstellungen, die den Haupt- und Stadt-Bildschirm betreffen.

[Berater](#) - Einstellungen, die den Inlandsberater und den Spionagebildschirm verändern.

[Uhr](#) - Einstellungen, die die Zeitanzeige beeinflussen.

[Punkteanzeige](#) - Einstellungen für die erweiterte Punkteanzeige.

[Einheitenliste](#) - Einstellungen für die Anzeige von Einheitsymbolen und verschiedener Filter.

[Warnungen](#) - Einstellungen für Warnungen und Erinnerungen, die zu Beginn einer Runde angezeigt werden sollen.

[Protokollierung](#) - Einstellungen für Autolog.

[Einheitennamen](#) - Einstellungen für die Benennung aufgestellter Einheiten.

[System](#) - Einstellungen, die die **BUG Mod** direkt betreffen.

[Credits](#) - Liste aller Personen, die direkt oder indirekt an der **BUG Mod** beteiligt sind.

## **Allgemein**

Hier finden Sie alle Einstellungen, die den Stadt- und den Hauptbildschirm betreffen sowie weitere allgemeine Optionen.

### **HAUPTBILDSCHIRM**

#### **Anzeige für Große Persönlichkeit-Punkte**

Zeigt einen Fortschrittsbalken unter dem Forschungsbalken an, der sich bis zum Erscheinen der nächsten Großen Persönlichkeit füllt (verwendet die "[Great Person Progress Bar](#)"-Mod).

##### *Anzeigemethode*

Bestimmt die Anzahl der Typen von Großen Persönlichkeiten, die im Fortschrittsbalken angezeigt werden (die Einstellung "Maximal" zeigt zusätzlich die prozentuale Chance für jede einzelne an).

#### **Technologie-Popup**

Über die Einstellung "Ansicht" lässt sich das Aussehen des Popups bestimmen, das nach Erforschung oder Erwerb einer Technologie angezeigt wird: Standard, Ausführlich oder Verbreitert (verwendet die "[TechWindow](#)"-Mod).

##### *Civilopedia-Text anzeigen*

Zeigt den kompletten Eintrag einer erforschten oder erworbenen Technologie aus der Civilopedia zusätzlich zu deren Zitat an.

#### **Sonstiges**

##### *Gefechtserfahrung*

Zeigt die gesammelte Gefechtserfahrung aus dem Militärberater neben der Anzeige für Große Persönlichkeit-Punkte im Hauptbildschirm an (verwendet die "[Great General Progress Bar](#)"-Mod).

### *Städtepfeile*

Zeigt Pfeile über der Flagge der eigenen Zivilisation an, mit denen durch die einzelnen Städte geschaltet werden kann (verwendet die "[Cycle City Arrows](#)"-Mod).

## **STADT-BILDSCHIRM**

### **Anzeige der Roherträge**

Zeigt eine Aufschlüsselung der Erträge von Nahrung, Produktion und Wirtschaft im Stadt-Bildschirm über dem Handelseinkommen an (verwendet die "[Raw Yields](#)"-Mod).

### *Standardanzeige*

Bestimmt, welche Erträge beim Aufruf des Stadt-Bildschirms standardmäßig angezeigt werden sollen.

### **Anzeige für die Beschleunigung der Produktion**

Zeigt die Anzahl der Bürger, die für eine Beschleunigung der Produktion geopfert werden müssen, und den daraus entstehenden Überschuss an Produktion sowie die Kosten an, die anfallen, wenn das derzeitige Bauprojekt mit einer Goldzahlung beschleunigt werden kann (verwendet die "[Whip Assistant](#)"-Mod).

### *Produktionsüberschuss der aktuellen Runde einbeziehen*

Bezieht die Produktion einer Stadt aus der aktuellen Runde in die Berechnung des Produktionsüberschusses ein.

### *Rundenzähler bei Unzufriedenheit*

Zeigt einen Rundenzähler im Stadt-Bildschirm an, der die Anzahl der Runden angibt, bis die Unzufriedenheit wegen einer Beschleunigung der Produktion durch Zwangsarbeit verfliegen ist.

## **Sonstiges**

### *Kulturanzeige (verbleibende Runden)*

Zeigt in der Kulturanzeige die Anzahl der Runden an, bis sich die Kulturgrenzen einer Stadt erweitern (verwendet die "[Cultural and Great Person Turns](#)"-Mod).

### *Große Persönlichkeit-Punkte (verbleibende Runden)*

Zeigt in der Anzeige der Große Persönlichkeit-Punkte die Anzahl der Runden an, bis eine Stadt eine Große Persönlichkeit hervorbringt (verwendet die "[Cultural and Great Person Turns](#)"-Mod).

### *Informationen über Große Persönlichkeiten*

Zeigt zusätzliche Information über zukünftige Große Persönlichkeiten an.

### *Spezialisten*

Bestimmt die Anordnung der Spezialisten im Stadt-Bildschirm: Standard, Stapel (verwendet die "[Specialist Stacker](#)"-Mod) oder mit Chevrons (Spezialisten werden zu Gruppen aus 5, 10 und 20 Spezialisten zusammengefasst).

## ***Berater***

Hier finden Sie alle Einstellungen, die die Beraterbildschirme und die Civilopedia betreffen.

### **Inland [F1]**

#### *CDA aktivieren*

Aktiviert den anpassbaren Inlandsberater (verwendet die "[Customizable Domestic Advisor](#)"-Mod).

### **Ausland [F4]**

#### *Überblick*

Aktiviert den Kurzüberblick, der mit Version 3.13 aus Beyond the Sword entfernt wurde (verwendet die "[Improved Glance Tab](#)"-Mod).

#### *Smilies*

Zeigt im Kurzüberblick farbige Smilies an, die die Einstellung anderer Zivilisationen gegenüber der eigenen auf einen Blick darstellen.

#### *BUG Info*

Zeigt die Informationen auf der entsprechenden Seite des Auslandsberaters übersichtlicher an (verwendet die "[Improved Foreign Advisor Info Screen](#)"-Mod).

### **Militär [F5]**

#### *BUG Militärberater*



Aktiviert den verbesserten Militärberater (verwendet die "[Military Advisor](#)"-Mod; erfordert Neustart).

## **Technologiebaum [F6]**

### *GP-Technologien*

Zeigt am unteren Rand des Technologiebaums Symbole der Technologien an, die durch eine Große Persönlichkeit, abhängig von deren Typus, erforscht werden können (verwendet die "[Great Person Tech Preferences](#)"-Mod).

### *Breiter Technologiebaum*

Koppelt die Breite des Technologiebaums an die Bildschirmauflösung (erfordert Neustart).

## **Sieg-Bildschirm [F8]**

### *BUG Siegbedingungen*

Zeigt zusätzliche Informationen auf der entsprechenden Seite des Sieg-Bildschirms an (verwendet die "[Enhanced Victory Screen](#)"-Mod).

### *BUG Mitglieder*

Zeigt zusätzliche Informationen auf der entsprechenden Seite des Sieg-Bildschirms an.

## **Info-Bildschirm [F9]**

### *BUG Diagramme*

Zeigt die Diagramme auf der entsprechenden Seite des Info-Bildschirms in einer übersichtlicheren Anordnung an (verwendet die "[Better Info Screen](#)"-Mod).

## **Sevopedia [F12]**

### *Aktivieren*

Aktiviert die "[Sevopedia](#)" (erfordert Neustart).

### *Listen sortieren*

Sortiert die Einträge der Civilopedia in einer anderen Reihenfolge.

## **Spionage [STRG + E]**

### *Besserer Spionagebildschirm*

Aktiviert den verbesserten Spionagebildschirm (verwendet die "[Better Espionage Screen](#)"-Mod).

## **Spionagepunktverhältnis**

### *Standardfarbe*

Bestimmt die Standardfarbe, in der das Spionagepunktverhältnis erscheint.

### *Gutes Punkteverhältnis*

Bestimmt die Prozentzahl, ab der das Spionagepunktverhältnis von ausgeglichen in gut umschlägt.

### *Farbe (gut)*

Bestimmt die Farbe, in der gute Spionagepunktverhältnisse erscheinen.

### *Schlechtes Punkteverhältnis*

Bestimmt die Prozentzahl, ab der das Spionagepunktverhältnis von ausgeglichen in schlecht umschlägt.

*Farbe (schlecht)*

Bestimmt die Farbe, in der schlechte Spionagepunktverhältnisse erscheinen.

## **Spionagemissionen**

*Farbe (durchführbar)*

Bestimmt die Farbe, in der sofort durchführbare Spionagemissionen gegen andere Zivilisationen erscheinen.

*Grenzbereich (bald durchführbar)*

Bestimmt den Grenzbereich, ab dem eine Spionagemission als bald durchführbar gekennzeichnet wird. 5% bedeutet, dass nur noch 5% der Spionagepunkte fehlen, um diese Mission durchführen zu können.

*Farbe (bald durchführbar)*

Bestimmt die Farbe, in der bald durchführbare Spionagemissionen gegen andere Zivilisationen erscheinen.

## **Uhr**

Hier finden Sie alle Einstellungen, die die Zeitanzeige im Spiel betreffen.

### **NJAGC aktivieren**

Zeigt die Uhr- und Spielzeit an (verwendet die "[Not Just Another Game Clock](#)"-Mod).

### **Epoche anzeigen**

Zeigt die derzeitige Epoche links neben dem Forschungsbalken an.

### **Epochenbezogene Farben**

Zeigt das Spieljahr und die Epoche in jeder Epoche in einer anderen Farbe an. Die jeweilige Farbe kann für jede Epoche im Aktionsmenü neben deren Namen gewählt werden.

### **Anzeige abwechseln**

Lässt die Zeitanzeige zwischen den beiden Ansichten "Standard" und "Alternativ" wechseln. Ansonsten wird nur die Ansicht "Standard" angezeigt.

### **Intervall**

Legt den Zeitabstand fest, in dem die Zeitanzeige zwischen den beiden Ansichten "Standard" und "Alternativ" wechselt. Standardmäßig beträgt dieser 5 Sekunden.

### **Anzeige-Optionen**

Legt fest, was in den Ansichten "Standard" und "Alternativ" angezeigt werden soll. Die verfügbaren Optionen sind:

### *Uhrzeit*

Zeigt die tatsächliche Uhrzeit an.

### *Verstrichene Runden*

Zeigt die Anzahl der verstrichenen Runden an.

### *Gesamtanzahl Runden*

Zeigt die Anzahl der insgesamt verfügbaren Runden einer Partie an, falls "Punktsieg" aktiviert ist.

### *Verstrichene Runden (in Prozent)*

Zeigt die verstrichenen Runden als Prozentsatz der insgesamt verfügbaren Runden an, falls "Punktsieg" aktiviert ist.

### *Spieldatum / Runden eines Goldenen Zeitalters*

Zeigt das Spieldatum und die verbleibenden Runden eines Goldenen Zeitalters an.

## ***Punkteanzeige***

Hier finden Sie alle Einstellungen, die die Punkteanzeige über der Weltkarte betreffen (verwendet die "[Advanced Scoreboard](#)"-Mod).

### **Allgemein**

#### *Anzeigename*

Bestimmt welcher Name für eine Zivilisation in der Punkteanzeige verwendet wird. Entweder der Name des Oberhauptes, der Zivilisation oder beides zugleich.

#### *Spielernamen verwenden*

Zeigt die Namen der menschlichen Spieler anstatt des jeweils ausgewählten Oberhauptes an.

#### *Unbedeutende Zivilisationen*

Zeigt unbedeutende Zivilisationen in der Punkteanzeige an (diese werden in einigen Szenarios verwendet).

## **Ausgelöschte Zivilisationen**

#### *Anzeigen*

Lässt ausgelöschte Zivilisationen weiter in der Punkteanzeige erscheinen.

#### *Mit "TOT" markieren*

Markiert ausgelöschte Zivilisationen mit dem Attribut "TOT" in der Punkteanzeige, wenn diese angezeigt werden sollen.

#### *Ausgrauen*

Graut ausgelöschte Zivilisationen aus, wenn diese nicht angezeigt werden sollen.

## Zusätzliche Spalten

### *Wertungstrend*

Zeigt die Veränderung der Wertung einer Zivilisation seit der letzten Runde an.

### *Aktuelle Runde einbeziehen*

Bezieht in die Veränderung der Wertung einer Zivilisation sowohl die letzte als auch die aktuelle Runde ein.

## Symbole

### *Einstellung*

Zeigt die Einstellung jeder Zivilisation gegenüber der eigenen mit Smilies an.

### *Erzfeind*

Zeigt das Symbol eines wütenden Bürgers an, wenn eine Zivilisation der Erzfeind der eigenen Zivilisation ist.

### *Kriegsvorbereitungen*

Zeigt ein oranges Faust-Symbol an, wenn sich eine Zivilisation auf einen Krieg vorbereitet (engl. "We Have Enough on Our Hands").

## Machtverhältnis

Zeigt die Machtverteilung zwischen der eigenen und den anderen Zivilisationen als Verhältniswert an, falls genug Spionagepunkte investiert wurden. Für die Berechnung kann zwischen "Standard" (Macht der eigenen Zivilisation geteilt durch die der gegnerischen => Höhere Werte sind besser) oder "Kehrwert" (Macht der gegnerischen Zivilisation geteilt durch die der eigenen => Niedrigere Werte sind besser) gewählt werden.

### *Nachkommastellen*

Bestimmt die Anzahl der Nachkommastellen des Machtverhältnisses.

### *Standardfarbe*

Bestimmt die Standardfarbe, in der das Machtverhältnis erscheint.

### *Hohes Verhältnis*

Bestimmt den Wert, ab dem das Machtverhältnis von ausgeglichen in hoch umschlägt.

### *Farbe (hoch)*

Bestimmt die Farbe, in der hohe Machtverhältnisse erscheinen.

### *Niedriges Verhältnis*

Bestimmt den Wert, ab dem das Machtverhältnis von ausgeglichen in niedrig umschlägt.

### *Farbe (schlecht)*

Bestimmt die Farbe, in der niedrige Machtverhältnisse erscheinen.

## **Erweitertes Layout**

Stellt zusätzliche Optionen für das Layout der Punkteanzeige zur Verfügung, mit denen diese verändert werden kann.

### *Vasallen gruppieren*

Gruppiert Vasallenstaaten zusammen mit ihren jeweiligen Hegemoniestaaten.

### *Linksbündige Namen*

Zeigt den Namen von Zivilisationen/Oberhäuptern linksbündig statt rechtsbündig an.



## *Technologiesymbole*

Zeigt die Symbole statt der Namen der Technologien an, die andere Zivilisationen momentan erforschen, falls diese bekannt sind.

## *Reihenfolge der Spalten*

Bestimmt, welche Informationen die Punkteanzeige bereithält. Außerdem kann auch die Reihenfolge der angezeigten Informationen geändert werden. Die verfügbaren Optionen sind:

- **W** - Kriegszustand oder Friedensvertrag mit einer Zivilisation (zeigt entweder gekreuzte Schwerter oder ein Peace-Zeichen an)
- **S** - Wertung einer Zivilisation
- **Z** - Veränderung der Wertung einer Zivilisation seit der letzten Runde (wird nur angezeigt, falls die Option "Wertungstrend" unter "Zusätzliche Spalten" gewählt wurde)
- **V** - Eine Zivilisation hat mindestens einen Vasallen
- **C** - Name einer Zivilisation/eines Oberhauptes/eines Spielers (der angezeigte Name hängt von der Einstellung unter "Anzeigename" ab)
- **?** - Zivilisation noch nicht kontaktiert
- **E** - Gutes Spionagepunktverhältnis gegenüber einer Zivilisation
- **P** - Machtverhältnis zwischen der eigenen und einer gegnerischen Zivilisation (der angezeigte Verhältniswert hängt von der Einstellung unter "Berechnungsformel" ab)
- **T** - Derzeitiges Forschungsprojekt einer Zivilisation (wird entweder als Text oder Symbol angezeigt, abhängig von der Einstellung unter "Technologiesymbole")
- **U** - Anzahl verbleibender Runden bis zur Erforschung (bei Vasallen, Verbündeten und durch Spionage erlangt)
- **N** - Handelsverbindungen mit einer Zivilisation
- **B** - "Offene Grenzen" mit einer Zivilisation (zeigt ein Pergament-Symbol an)
- **D** - "Verteidigungsbündnis" mit einer Zivilisation (zeigt ein anderes Pergament-Symbol an)
- **R** - Staatsreligion einer Zivilisation
- **A** - Einstellung einer Zivilisation gegenüber der eigenen (wird nur angezeigt, falls die Option "Einstellung" unter "Zusätzliche Spalten" gewählt wurde)

- **H** - Erzfeind der eigenen Zivilisation (wird nur angezeigt, falls die Option "Erzfeind" unter "Zusätzliche Spalten" gewählt wurde)
- **M** - Kriegsvorbereitungen einer Zivilisation (engl. "WHEOOH"; wird nur angezeigt, falls die Option "Kriegsvorbereitungen" unter "Zusätzliche Spalten" gewählt wurde)
- **\*** - Warten auf den Zug einer Zivilisation
- **L** - Netzwerkstatistik einer Zivilisation (Ping)
- **O** - Verbundener Spieler ist "out-of-sync"

Zwischen den Codes für die Spalten können (positive oder negative) Zahlen gesetzt werden, die den eingestellten Standardabstand für die vorhergehende Spalte außer Kraft setzen. Durch den Einsatz negativer Zahlen können sich Spalten überlappen. Einfache Leerzeichen zwischen den Codes werden ignoriert und können bei der Eingabe der Codes für mehr Übersicht sorgen.

### *Standardabstand*

Bestimmt den Standardabstand (in Pixeln) zwischen den einzelnen Spalten, wenn für eine Spalte kein bestimmter Abstand angegeben wird.

## ***Einheitenliste***

Hier finden Sie alle Einstellungen, die die Einheitenliste über dem Befehlsmenü betreffen.

### **Filterschaltflächen**

Aktiviert die Schaltflächen von PLE unterhalb der Einheitenliste (verwendet die "[Plot List Enhancement](#)"-Mod).

### **Standardansicht**

Bestimmt die Standardansicht für die Einheitenliste. Die verschiedenen Möglichkeiten sind "Einzeilig", "Mehrzeilig", "Spalten" und "Zeilen".

### **Gruppierung nach**

Bestimmt, wie Einheiten in der Einheitenliste bei den Anzeigemethoden "Spalten" bzw. "Zeilen" gruppiert werden. Die verschiedenen Möglichkeiten sind "Einheitentyp" und "Einheitenverband".

### **Filterfunktion**

Bestimmt, wie die Schaltflächen der Einheitenfilter funktionieren: Entweder nach der Methode der ursprünglichen Mod ("PLE") oder die intuitivere Methode von "BUG".

### **Zusätzliche Anzeigen**

#### *Verwundung*

Zeigt ein Symbol für Gesundheit oder Verwundung einer Einheit im Einheitsymbol an.

### *Großer General*

Fügt den Einheitensymbolen von Einheiten, die von Großen Generälen geführt werden, einen kleinen goldenen Stern hinzu.

### *Beförderung verfügbar*

Legt einen blauen Rahmen um das Einheitensymbol, wenn eine Einheit befördert werden kann.

### *Modernisierung verfügbar*

Zeigt einen orangenen nach oben gerichteten Pfeil in der unteren rechten Ecke des Einheitensymbols an, wenn eine Einheit modernisiert werden kann (unabhängig von den Kosten).

### *Einheitenaktion*

Fügt den Einheitensymbolen die gerade ausgeführte Aktion als Symbol hinzu.

## **Gesundheitsbalken**

Zeigt einen Balken für die Gesundheit einer Einheit über dem Einheitensymbol an. Die Farben für "Gesund" und "Verwundet" können frei gewählt werden. Außerdem kann der Balken während eines Kampfes automatisch ausgeblendet werden.

## **Bewegungspunktebalken**

Zeigt einen Balken für die verbleibenden Bewegungspunkte einer Einheit über dem Einheitensymbol an. Die Farben für "Verfügbare", "Verbrauchte" und keine Bewegungspunkte können frei gewählt werden.

## **Info-Tooltip**

Ersetzt die Informationen, die standardmäßig angezeigt werden, wenn der Mauszeiger über ein Einheitensymbol bewegt wird.

### *Beförderungen (Abstand)*

Legt den vertikalen Abstand der Beförderungssymbole im Info-Tooltip fest, um bei Themes, die die Schriftart verändern, diese Symbole richtig anzuordnen (der Standardwert ist 0, der beste Wert für "Blue Marble" ist 6).

### *Einheitenname*

Bestimmt die Farbe von Einheitenamen.

## **Modernisierungskosten**

Zeigt die Kosten für die Modernisierung einer Einheit an.

### *Erschwinglich*

Bestimmt die Farbe, in der die Modernisierungskosten eingefärbt werden, wenn genügend Gold verfügbar ist.

### *Unerschwinglich*

Bestimmt die Farbe, in der die Modernisierungskosten eingefärbt werden, wenn nicht genügend Gold verfügbar ist.

## **Spezialfähigkeiten**

Zeigt die Spezialfähigkeiten einer Einheit an.

### *Einheitentyp*

Bestimmt die Farbe zur Hervorhebung besonderer Fähigkeiten, über die eine Einheit auf Grund ihres Typs verfügt.

### *Beförderung*

Bestimmt die Farbe zur Hervorhebung besonderer Fähigkeiten, über die eine Einheit auf Grund ihrer Beförderungen verfügt.

## **Zugoptionen**

Zeigt die Zugoptionen einer Einheit an, wenn bei gedrückter [ALT]-Taste der Mauszeiger über das Einheitensymbol bewegt wird.

## Warnungen

Hier finden Sie alle Einstellungen, die die Warn- und Erinnerungsmeldungen betreffen.

### Civ4lerts aktivieren

Lässt Warnungen erscheinen, die bevorstehende oder bereits eingetretene Ereignisse melden (verwendet die "[Civ4lerts](#)"-Mod).

Die möglichen Warnmeldungen sind:

#### Städte

- **Wachstum** - Die Bevölkerung einer Stadt ist gewachsen oder geschrumpft.
- **Wachstum (bevorstehend)** - Wird eine Runde vor der Veränderung der Bevölkerungszahl angezeigt.
- **Gesundheit** - Die Gesundheit der Bevölkerung einer Stadt hat sich verbessert oder verschlechtert.
- **Gesundheit (bevorstehend)** - Wird eine Runde vor der Veränderung der Gesundheit angezeigt.
- **Zufriedenheit** - Die Zufriedenheit der Bevölkerung einer Stadt hat sich verbessert oder verschlechtert.
- **Zufriedenheit (bevorstehend)** - Wird eine Runde vor der Veränderung der Zufriedenheit angezeigt.
- **Bevorstehende Grenzerweiterung** - Die Kulturgrenzen einer Stadt werden sich in der nächsten Runde erweitern.
- **Zwangsarbeit möglich** - Die Produktion einer Stadt kann durch Opferung eines Teils der Bevölkerung beschleunigt werden. Außerdem wird angezeigt, wie viele Produktionspunkte (sogenannte "Hämmer") Überschuss entstehen.
- **Goldzahlung möglich** - Die Produktion einer Stadt kann durch Zahlung einer bestimmten Menge Gold beschleunigt werden.

#### Diplomatie

- **Offene Grenzen** - Eine Zivilisation wird einem Abkommen über "Offene

- Grenzen" zustimmen.
- **Verteidigungsbündnis** - Eine Zivilisation wird einem "Verteidigungsbündnis" zustimmen.
  - **Allianz** - Eine Zivilisation wird einer "Allianz" zustimmen.

### **Handel**

- **Technologien** - Eine Zivilisation möchte bestimmte Technologien handeln.
- **Goldbetrag** - Eine Zivilisation hat eine bestimmte Menge Gold zum Handeln zur Verfügung. Die Mindestmenge, damit die Warnmeldung ausgelöst wird, kann ebenfalls eingestellt werden.
- **Gold pro Runde** - Eine Zivilisation hat eine bestimmte Menge Gold pro Runde zum Handeln zur Verfügung. Die Mindestmenge, damit die Warnmeldung ausgelöst wird, kann ebenfalls eingestellt werden.

### **Herrschaftssieg**

- **Grenzbereich Bevölkerung** - Bei einem bevorstehenden Herrschaftssieg wird eine Warnung ausgelöst, wenn die eigene Bevölkerungszahl in den definierten Grenzbereich eintritt.
- **Grenzbereich Landmasse** - Bei einem bevorstehenden Herrschaftssieg wird eine Warnung ausgelöst, wenn die Größe der eigenen Landmasse in den definierten Grenzbereich eintritt.

## **Erinnerungen aktivieren**

Ermöglicht das Schreiben von Erinnerungsmeldungen mit der Tastenkombination [ALT-M] (verwendet die "[Reminders](#)"-Mod).

## **Mit Autolog protokollieren**

Protokolliert die Erstellung und Auslösung von Erinnerungen (verwendet die "[Autolog](#)"-Mod).

## **Anzeigemethode**

Bestimmt die Anzeigemethode für Erinnerungen: als einfache Meldung mit



einem Eintrag im Log ("Meldung"), als Dialogfenster mit der Möglichkeit, die Meldung in der nächsten Runde erneut anzeigen zu lassen ("Popup") oder beides gleichzeitig.

## ***Protokollierung***

Hier finden Sie alle Einstellungen, die die automatische Protokollierung betreffen.

### **Protokollierung aktivieren**

Aktiviert die automatische Protokollierung verschiedener Spielereignisse in einer Textdatei (verwendet die "[Autolog](#)"-Mod).

### **Automatischer Start**

Startet das Protokoll automatisch, ohne nach einem Namen für die Protokolldatei zu fragen.

### **4000 n.Chr. ist Runde**

Standard ist 0. Behebt das Problem, dass das Spiel die vorherige Runde als erste Runde annimmt. Kann auf 1 geändert werden (Spielstandard). Dies fügt der Partie keine weitere Runde hinzu, sondern protokolliert diese nur richtig.

### **Standard-Dateiname verwenden**

Der Name, den der Spieler für sich bei Spielstart gewählt hat, wird als Standard-Dateiname verwendet.

### **"IBT" einfügen**

Fügt dem Protokoll die Ereignisse der anderen Zivilisationen hinzu, die zwischen den Runden (engl. "In Between Turns") geschehen.

### **Farbkodierung**

Hebt Kommentare und Ereignisse farblich hervor, um sie schneller finden zu

können.

## **Pfad**

Der Standard-Pfad für die Protokolldatei ist "Eigene Dateien\My Games\Beyond the Sword\Autolog". Dies kann bei Bedarf geändert werden.

## **Datei**

Hier kann ein Name für die Protokolldatei eingegeben werden. Falls sich keine Datei mit diesem Namen im obigen Verzeichnis befindet, wird eine erstellt.

## **Präfix**

Bestimmt das Präfix, das den Protokolleinträgen (Tastenkombination [ALT-E]) des Spielers vorangestellt wird, z.B. der Spielname.

## **Ausgabeformat**

Bestimmt die Formatierung, in der das Protokoll erstellt wird. Die verfügbaren Optionen sind:

### *Klartext*

Das Protokoll wird als einfache Text-Datei ausgegeben.

### *HTML-Code*

Das Protokoll wird in HTML-Code ausgegeben.

### *Foren-Code, mit Anführungszeichen (") um Farbcodes*

Das Protokoll wird für Forumsbeiträge vorformatiert, wobei Farbcodes in Anführungszeichen (") eingeschlossen werden.

## *Foren-Code, ohne Anführungszeichen (") um Farbcodes*

Das Protokoll wird für Forumsbeiträge vorformatiert, wobei Farbcodes nicht in Anführungszeichen (") eingeschlossen werden.

## **Protokollierungsoptionen**

Hier finden eine Auflistung aller Ereignisse, die protokolliert werden können:

### ***Forschung / Bauten***

- **Technologien** - Protokolliert erworbene Technologien und begonnene Forschungen.
- **Bauten begonnen** - Protokolliert begonnene Bauprojekte einer Stadt.
- **Bauten vollendet** - Protokolliert fertiggestellte Bauprojekte einer Stadt.
- **Wunder vollendet** - Protokolliert fertiggestellte Wunder (bestimmte Wunder sind eigentlich Projekte, während andere Wunder wie normale Gebäude behandelt werden).
- **Modernisierungen** - Protokolliert errichtete oder zerstörte Modernisierungen des Spielers.

### ***Städte***

- **Gründungen** - Protokolliert die Gründung von eigenen Städten.
- **Wachstum** - Protokolliert das Bevölkerungswachstum in den eigenen Städten.
- **Stadtgrenzen** - Protokolliert die Erweiterung der städtischen Kulturgrenzen.
- **Besitzwechsel** - Protokolliert den Erwerb oder Verlust von Städten durch Eroberung oder Verhandlung.
- **Zerstörungen** - Protokolliert die Zerstörung eigener und feindlicher Städte.
- **Zwangsarbeit** - Protokolliert die Opferung von Bürgern zur Beschleunigung der Produktion oder das Abklingen der Unzufriedenheit darüber.

### ***Ereignisse***

- **Stammesdörfer** - Protokolliert die Ereignisse beim Betreten von Stammesdörfern.
- **Religionen** - Protokolliert die Gründung einer Religion, die Verbreitung von

- Religionen in eigenen Städten und die Verbreitung von Religionen, deren Heilige Städte der eigenen Zivilisation angehören, in ausländischen Städten.
- **Kapitalgesellschaften** - Protokolliert die Gründung einer Kapitalgesellschaft, die Verbreitung von Kapitalgesellschaften in eigenen Städten und die Verbreitung von Kapitalgesellschaften, deren Hauptsitze sich in Städten der eigenen Zivilisation befinden, in ausländischen Städten.
  - **Große Persönlichkeiten** - Protokolliert das Erscheinen Großer Persönlichkeiten in eigenen Städten.
  - **Goldene Zeitalter** - Protokolliert den Beginn und das Ende von Goldenen Zeitaltern der eigenen Zivilisation.

### **Handel / Forderungen**

- **Handelsangebote** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen angeregte Handelsangebote und Geschenke zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.
- **Tribut / Hilfe** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen verlangte Tribute oder Hilfsleistungen zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.
- **Religionswechsel** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen verlangte Religionswechsel zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.
- **Staatsformwechsel** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen verlangte Staatsformwechsel zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.
- **Kriegserklärung** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen verlangte Kriegserklärungen gegenüber einer dritten Partei zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.
- **Handelsstopp** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen verlangte Handelsstopps gegenüber einer dritten Partei zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.

### **Diplomatie**

- **Erstkontakte** - Protokolliert eigene Erstkontakte mit anderen Zivilisationen.
- **Beziehungen** - Protokolliert jede Veränderung der diplomatischen Beziehungen zwischen allen bekannten Zivilisationen.
- **Kriege** - Protokolliert den Beginn und das Ende von Kriegen zwischen allen bekannten Zivilisationen.
- **Vasallen** - Protokolliert jede Zivilisationen, die zu einem Vasallenstaat wird oder sich von ihrem Hegemoniestaat lossagt.

- **Staatsformen** - Protokolliert jede Veränderung der Staatsform in allen bekannten Zivilisationen.

### ***Kampf***

- **Kämpfe** - Protokolliert die Kampfergebnisse aller eigenen Einheiten.
- **Beförderungen** - Protokolliert die Beförderungen aller eigenen Einheiten.
- **Plünderungen** - Protokolliert die Plünderung eigener und feindlicher Modernisierungen.

## ***Einheitennamen***

Hier finden Sie alle Einstellungen, die die benutzerdefinierte Benennung von Einheiten betreffen.

### **Aktivieren**

Aktiviert die benutzerdefinierte Einheitenbenennung (verwendet die "[Unit Naming](#)"-Mod).

### **Erweitertes System verwenden**

Verwendet die erweiterten Benennungsregeln, die sich in der Datei "[Adv Unit Naming.ini](#)" befinden und über die Optionen hinausgehen, die im Optionsbildschirm der **BUG Mod** eingestellt werden können. Dazu muss diese Datei von Hand editiert werden.

### **Benennungsregeln**

Die Standard-Benennungsregel kann in der ersten Zeile eingegeben werden. Diese wird auf jede Einheitenklasse angewendet, in deren Zeile "DEFAULT" steht. Für jede aufgeführte Einheitenklasse kann aber auch eine eigene Benennungsregel eingegeben werden.

*\*\* Sie finden eine detaillierte Beschreibung und Vorschläge für weitere anwendbare Benennungsregeln unter [Unit Naming](#) in dieser Hilfe-Datei. \*\**

## System

Hier finden Sie alle Einstellungen, die die **BUG Mod** direkt betreffen, wie beispielsweise automatische Updates und Debug-Meldungen.

### Erinnerung an die BUG-Optionen

Lässt die Meldung "<Eingabetaste> drücken, um Runde zu beenden..." mit "<STRG + ALT + O> drücken, um die BUG Mod anzupassen..." abwechseln.

### Subversion (SVN)

#### *Nach Updates suchen*

Lässt die **BUG Mod** bei jedem Spielstart nach SVN-Updates und/oder neuen offiziellen Versionen suchen und eine Meldung ausgeben, wenn aktuellere Versionen gefunden wurden. Die Inhalte der Textfelder "Installationsverzeichnis der BUG Mod" und "URL des Projektarchivs" werden automatisch erkannt bzw. sind vorgegeben und sollten nicht geändert werden.

### Debug-Meldungen

#### *Protokollierungsstufe (Bildschirm)*

Bestimmt, welche Protokoll-Meldungen im Hauptbildschirm angezeigt werden. Die verfügbaren Stufen sind: Debug, Info, Warnung, Fehler und Keine (jede Stufe schließt die Meldungen der Stufe darunter mit ein).

#### *Protokollierungsstufe (Datei)*

Bestimmt, welche Protokoll-Meldungen in der Datei "PythonDbg.log" gespeichert werden. Die verfügbaren Stufen sind: Debug, Info, Warnung, Fehler und Keine (jede Stufe schließt die Meldungen der Stufe darunter mit ein).



## *Zeit protokollieren*

Fügt jeder ausgegebenen Protokoll-Meldung die aktuelle Uhrzeit im Format "HH:MM:SS" hinzu.

## **Verzeichnispfade**

Hier werden die verschiedenen Verzeichnispfade angezeigt, die von der **BUG Mod** erkannt wurden. Diese Informationen sind in erster Linie für Modder interessant, die die **BUG Mod** in ihre eigenen Mods integrieren wollen.

## Credits

Hier finden Sie eine Liste aller Personen, die direkt oder indirekt an der **BUG Mod** beteiligt sind.

- **BUG Team**

- **Alerum68** - Release, Documentation
- **Cammagno** - Documentation
- **EmperorFool** - Coding, Testing
- **NikNaks** - Graphics
- **Ruff\_Hi** - Coding, Testing

- **Übersetzer**

- **Cammagno** - Italian (Game and Documentation)
- **Falc** - French (Game)
- **The Doc** - German (Game and Documentation)

- **Mod-Autoren**

- **12monkeys** - Plot List Enhancements
- **Alerum68** - Loading Hints & Tips, Sevopedia Strategy Guides
- **Almightix** - Better Espionage Screen
- **asioasioasio** - Wide City Bar
- **Caesium** - Score Delta
- **Cammagno** - Cammagno's CDA Pages
- **Chinese American** - Culture Turns, Great Person Turns
- **daengle** - (merged in full PLE)
- **Dr. Elmer Jiggle** - Civ4lerts, CvCustomEventManager, CvPath
- **Dresden** - Improved EFA Info Page, (Reversible Power Ratio)
- **Ekmek** - Shortcuts in Civilopedia
- **EmperorFool** - Advanced Scoreboard, BUG Core and Utils, Great Person Tech Prefs, Military Advisor Deployment and Strategic Advantages, Power Ratio, Raw Yields, Sevopedia Traits, War/Peace/Enemy in EFA Glance, WhipAssist (extended BES, CDA, Civ4lerts, GP Progress Bar, PLE, Reminder, Sevopedia and Index)
- **Eotinb** - Autolog, Reminder
- **Fallblau** - Modified Hall of Fame Screen
- **fitchn** - Civilopedia Index

- **HOF Team** - MoreCiv4lerts
  - **Impaler[WrG]** - Great Person Progress Bar
  - **Jeckel** - All Eras Dawn of Man Screen
  - **NeverMind** - Great General Progress Bar (was XP Counter)
  - **Porges** - Attitude Icons
  - **Requies** - Exotic Foreign Advisor
  - **ricardojahns** - I Love Asphalt (wide screen EFA)
  - **Ruff\_Hi** - Generic Unit Naming, Sit-Rep in Military Advisor, Smilies in EFA Glance, BUG Graphs, City Specialists Chevons, BUG Victory Screen Additions (extended AutoLog, Reminder, Promo/Actions in PLE)
  - **Sevo** - Raw Commerce, Sevopedia
  - **SimCutie** - Attitudes in Scoreboard, City Cycle Arrows
  - **Sisiutil** - Trait Civilopedia Text
  - **Stone-D** - SD ToolKit
  - **Taelis** - Customizable Domestic Advisor
  - **TheLopez** - Dead Civ Scoreboard, Not Just Another Game Clock, Specialist Stacker
  - **turlute** - (ported PLE to BtS)
- **Map-Scripte**
    - **Doug McCreary** - SmartMap
    - **LDiCesare** - Tectonics
    - **low** - Random Map
    - **Nercury** - Planet Generator
    - **Ruff\_Hi** - Ring World
    - **Sto** - Full of Resources

## *Tastaturkürzel der BUG Mod*

Nachfolgend finden Sie die Tastenkombinationen, die Sie benötigen werden, um die **BUG Mod** effektiv zu nutzen. Es gibt nicht viele, so dass sie relativ einfach zu merken sein sollten.

- **Strg + Alt + O** - Öffnet den Optionsbildschirm der BUG Mod.
- **Strg + Alt + F1** - Öffnet die Hilfe-Datei der BUG Mod.
- **Strg + Alt + R / Alt + M** - Eine Erinnerung schreiben.
- **Strg + Alt + N** - Debug-Funktion zum Testen von Benennungsregeln für Einheiten.
- **Alt + L** - AutoLog starten/stoppen.
- **Alt + B** - Kampfstatistik ins Protokoll schreiben.
- **Alt + E** - Einen eigenen Eintrag ins Protokoll schreiben.

## Liste der Mods

Die **BUG Mod** wäre nicht denkbar, wenn es nicht die fleißige Civilization Modding Community gäbe. Nachfolgend kann Einblick in die originalen Readmes der verwendeten Mods genommen werden. Allerdings kann es vorkommen, dass manchmal schlicht vergessen wurde, Veränderungen mancher Mods zu dokumentieren. Falls weitere Informationen über eine Mod benötigt werden, etwas oder jemand nicht erwähnt wurde oder Sie einfach eine Anregung hinterlassen wollen, dann nehmen Sie bitte [Kontakt](#) mit uns auf.

## Framework für den Optionsbildschirm

von *EmperorFool*

## Hauptbildschirm

- [Advanced Scoreboard](#) von *EmperorFool*, einschließlich:
  - [Attitude Icons](#) von *Porges*
  - [Dead Civ Scoreboard](#) von *The Lopez*
  - [Score Delta](#) von *Caesium*
- [Cycle City Arrows](#) von *SimCutie*
- [Great Person Progress Bar](#) von *Impaler[WrG]* (\*)
- [Great General Progress Bar](#) von *EmperorFool*
- [Hints & Tips on Loading](#) von *Alerum68*
- [I Love Asphalt!](#) von *ricardojahns*
- [Not Just Another Game Clock](#) von *TheLopez*
- [Plot List Enhancement](#) von *12monkeys* (\*)
- [TechWindow](#) von *SirRethcir, Roamty*
- [Unit Naming](#) von *ruff\_hi*
- [Wide City Bars](#) von *asioasioasio*

## Pop-ups, Spielmeldungen & Protokoll

- [Autolog](#) von *Eotinb*

- [Civ4lerts and MoreCiv4lerts](#) von *Dr. Elmer Jiggle (\*)*
- [Reminders](#) von *Eotinb (\*)*

## Berater-Bildschime

- [Better Espionage Screen](#) von *Almighty Theo (\*)*
- [Better Info Screen](#) von *ruff\_hi*
- [Customizable Domestic Advisor](#) von *Taelis (\*)*, einschließlich:
  - [Cammagno's CDA Pages](#) von *Cammagno*
- [Enhanced Victory Screen](#) von *ruff\_hi*
- [Great Person Tech Preferences](#) von *EmperorFool*
- [Improved Foreign Advisor Info Screen](#) von *Dresden*
- [Improved Glance Tab](#) von *ruff\_hi*
- [Military Advisor](#) von *ruff\_hi*
- [Sevopedia](#) von *Sevo (\*)*, einschließlich:
  - [Shortcuts in Sevopedia](#) von *EkmeK*
  - [Strategy Guides in Sevopedia](#) von *Alerum68*
  - [Traits in Sevopedia](#) von *Sisiutil*
  - [Sevopedia Index](#) von *fitchn*

## Stadt-Bildschirm

- [Cultural and Great Person Turns](#) von *Chinese American*
- [Raw Yields](#) von *EmperorFool*, einschließlich:
  - [Raw Commerce](#) von *Sevo*
  - [Raw Production](#) von *EmperorFool*
- [Specialist Stacker](#) von *TheLopez (\*)*, einschließlich:
  - [Chevrons](#) von *ruff\_hi*
- [Whip Assistant](#) von *EmperorFool*

(\*) kennzeichnet Veränderungen, die an der ursprünglichen Mod vorgenommen wurden. Sie finden hier das [Changelog](#).

# *I Love Asphalt!*

von *ricardojahns*

## *Über I Love Asphalt*

Diese Mod lässt Straßen während des Industriezeitalters, der Moderne und der Zukunft dunkler erscheinen, um sie besser von Eisenbahnstrecken unterscheiden zu können.

## *Anleitung*

Um diese Mod zu entfernen, muss nur das Verzeichnis "[Art\Interface\Terrain\Routs\Modern Roads](#)" und die Datei "[XML\Art\CIV4RouteModelInfos.xml](#)" im Verzeichnis "[Assets](#)" bzw. "[CustomAssets](#)" der **BUG Mod** gelöscht werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=280604>

Autor: *ricardojahns*

# *AutoLog*

*von eotinb*

## *Über AutoLog*

Diese Mod soll die Protokollierung einer Partie erleichtern, vor allem bei Multiplayerpartien.

## *Anleitung*

Alle Einstellungen für diese Mod können im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Protokollierung](#)" vorgenommen werden. Das Standard-Verzeichnis für die Protokolldateien ist "[Eigene Dateien\My Games\Beyond the Sword\Autolog](#)". Der Standard-Dateiname der Protokolldatei ist der gewählte Name des eigenen Oberhaupts. Diese Einstellungen können auch im Optionsbildschirm der **BUG Mod** geändert werden. Folgende Tastaturkürzel können mit Autolog verwendet werden:

- [Alt + L](#) - AutoLog starten/stoppen.
- [Alt + B](#) - Kampfstatistik ins Protokoll schreiben.
- [Alt + E](#) - Einen eigenen Eintrag ins Protokoll schreiben.

Folgende Ereignisse können von AutoLog erfasst werden:

### *Forschung / Bauten*

- [Technologien](#) - Protokolliert erworbene Technologien und begonnene Forschungen.
- [Bauten begonnen](#) - Protokolliert begonnene Bauprojekte einer Stadt.
- [Bauten vollendet](#) - Protokolliert fertiggestellte Bauprojekte einer Stadt.
- [Wunder vollendet](#) - Protokolliert fertiggestellte Wunder (bestimmte Wunder sind eigentlich Projekte, während andere Wunder wie normale Gebäude



behandelt werden).

- **Modernisierungen** - Protokolliert errichtete oder zerstörte Modernisierungen des Spielers.

## **Städte**

- **Gründungen** - Protokolliert die Gründung von eigenen Städten.
- **Wachstum** - Protokolliert das Bevölkerungswachstum in den eigenen Städten.
- **Stadtgrenzen** - Protokolliert die Erweiterung der städtischen Kulturgrenzen.
- **Besitzwechsel** - Protokolliert den Erwerb oder Verlust von Städten durch Eroberung oder Verhandlung.
- **Zerstörungen** - Protokolliert die Zerstörung eigener und feindlicher Städte.
- **Zwangsarbeit** - Protokolliert die Opferung von Bürgern zur Beschleunigung der Produktion oder das Abklingen der Unzufriedenheit darüber.

## **Ereignisse**

- **Stammesdörfer** - Protokolliert die Ereignisse beim Betreten von Stammesdörfern.
- **Religionen** - Protokolliert die Gründung einer Religion, die Verbreitung von Religionen in eigenen Städten und die Verbreitung von Religionen, deren Heilige Städte der eigenen Zivilisation angehören, in ausländischen Städten.
- **Kapitalgesellschaften** - Protokolliert die Gründung einer Kapitalgesellschaft, die Verbreitung von Kapitalgesellschaften in eigenen Städten und die Verbreitung von Kapitalgesellschaften, deren Hauptsitze sich in Städten der eigenen Zivilisation befinden, in ausländischen Städten.
- **Große Persönlichkeiten** - Protokolliert das Erscheinen Großer Persönlichkeiten in eigenen Städten.
- **Goldene Zeitalter** - Protokolliert den Beginn und das Ende von Goldenen Zeitaltern der eigenen Zivilisation.

## **Handel / Forderungen**

- **Handelsangebote** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen angeregte Handelsangebote und Geschenke zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.
- **Tribut / Hilfe** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen verlangte Tribute oder Hilfsleistungen zusammen mit den Reaktionen der eigenen

Zivilisation.

- **Religionswechsel** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen verlangte Religionswechsel zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.
- **Staatsformwechsel** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen verlangte Staatsformwechsel zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.
- **Kriegserklärung** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen verlangte Kriegserklärungen gegenüber einer dritten Partei zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.
- **Handelsstopp** - Protokolliert alle von anderen Zivilisationen verlangte Handelsstopps gegenüber einer dritten Partei zusammen mit den Reaktionen der eigenen Zivilisation.

### ***Diplomatie***

- **Erstkontakte** - Protokolliert eigene Erstkontakte mit anderen Zivilisationen.
- **Beziehungen** - Protokolliert jede Veränderung der diplomatischen Beziehungen zwischen allen bekannten Zivilisationen.
- **Kriege** - Protokolliert den Beginn und das Ende von Kriegen zwischen allen bekannten Zivilisationen.
- **Vasallen** - Protokolliert jede Zivilisationen, die zu einem Vasallenstaat wird oder sich von ihrem Hegemoniestaat lossagt.
- **Staatsformen** - Protokolliert jede Veränderung der Staatsform in allen bekannten Zivilisationen.

### ***Kampf***

- **Kämpfe** - Protokolliert die Kampfergebnisse aller eigenen Einheiten.
- **Beförderungen** - Protokolliert die Beförderungen aller eigenen Einheiten.
- **Plünderungen** - Protokolliert die Plünderung eigener und feindlicher Modernisierungen.

Außerdem kann das Format des Protokolls gewählt werden. Möglich sind HTML, Klartext, Foren-Code und Foren-Code mit Farbe. Standardmäßig wird einfacher Foren-Code verwendet, der direkt in Forumsbeiträgen zu Multiplayerpartien oder Stories kopiert werden kann (wie z.B. bei CFC).

Noch ein Wort der Warnung: AutoLog kann zwar sehr umfangreiche Protokolle generieren, aber dadurch auch den Spaß am Schreiben eines Multiplayerberichts nehmen. Daher sollte das Protokoll optional an die eigene Zusammenfassung

(mit vielen Screenshots) angehängt werden (vorzugsweise in [SPOILER]-Tags).  
Die genaue Vorgehensweise unterscheidet sich von Forum zu Forum.

## ***Credits***

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=141164>

Autor: ***eotinb***

## ***Danksagungen des Autors***

***Puppeteer*** von CFC hatte die ursprüngliche Idee, aus der diese Mod entstand.

***HawaiiFive-O***, ***Calanor*** und ein paar andere von Apolyton fanden heraus, wie CyInterface.sendMessage() richtig eingesetzt werden konnte.

***TheDarkside*** von Apolyton gab moralische Unterstützung.

***CivGeek*** und ***Tubby Rower*** von CFC hatten einige großartige Ideen, aus denen das definierbare Präfix für Benutzerkommentare und die Farbkodierung entstanden sind.

# *Better Espionage Screen*

*von Almighty Theo (stark modifiziert von EmperorFool)*

## *Über Better Espionage Screen*

Diese Mod verbessert den Spionagebildschirm. Es werden mehr Zivilisationen gleichzeitig angezeigt und wichtige Informationen werden farblich hervorgehoben.

## *Anleitung*

Alle Einstellungen für diese Mod können im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Berater](#)" vorgenommen werden, unter anderem kann das Spionagepunktverhältnis eingefärbt oder die Mod deaktiviert werden, um wieder den originalen Spionagebildschirm zu verwenden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=234523>

Website des Autors: <http://www.almightytheo.de>

Autor: *Almighty Theo*

# Better Info Screen

von ruff\_hi

## Über Better Info Screen

Diese Mod verbessert den Info-Bildschirm. So werden auf der Seite "Diagramme" folgende Veränderungen vorgenommen:

- Zwei Ansichten für die Diagramme:
  - 7-in-1-Ansicht, bei der alle 7 Diagramme auf einmal angezeigt werden (bzw. 6, falls vor Spielstart die Option "Keine Spionage" gewählt wurde).
  - Eine Großansicht des gewählten Diagramms, während die anderen Diagramme am oberen Bildschirmrand einzeln angewählt werden können.

Zwischen verschiedenen Ansichten kann folgendermaßen umgeschaltet werden:

- Mit einem Klick auf ein verkleinertes Diagramm (zeigt die Großansicht des gewählten Diagramms).
- Mit einem Klick auf die Großansicht eines Diagramms (zeigt die 7-in-1-Ansicht).
- Mit einem Klick auf den Namen eines Diagramms am oberen Bildschirmrand (zeigt die 7-in-1-Ansicht).

In der Großansicht eines Diagramms können über das Auswahlmenü am oberen Bildschirmrand verschiedene Diagramme ausgewählt werden, ohne in die 7-in1-Ansicht wechseln zu müssen.

- Die Legende wurde modifiziert:
  - Der Graph jeder Zivilisation kann aus- oder eingeblendet werden (dies geschieht mit einem Klick auf den Namen einer Zivilisation).
  - Es gibt die beiden Optionen "Alle anzeigen" and "Keine anzeigen", die entsprechend ihrer Bezeichnung entweder alle oder keine Graphen anzeigen.
  - Die Legende passt ihre Breite automatisch an die Länge der Namen der Zivilisationen an, behält aber immer eine minimale Standardbreite.
  - Die Legende befindet sich in der Großansicht oben links und in der 7-

- in1-Ansicht unten links.
- In der Legende kann der Name des Oberhauptes, dessen Zivilisation oder beides angezeigt werden, abhängig von den gewählten Einstellungen des Spielers.
  - Die Zeitachse der Diagramme wurde nach oben rechts verschoben. Die Möglichkeit, an der Zeitachse vor und zurück zu wandern, wenn eine bestimmte Zeitperiode gewählt wurde, wurde dabei erhalten.
  - Das Auswahlmenü für verschiedene Diagramm-Arten wurde entfernt.
  - Jedes Diagramm ist oben links mit einer Bezeichnung versehen.
  - Über ein Auswahlmenü oben rechts kann die Glättungsstufe der Diagramme eingestellt werden. Je höher der Wert, desto glatter erscheint der Kurvenverlauf.

## *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Berater](#)" an- oder abgeschaltet werden. Die Bezeichnungen, die in der Legende am unteren Bildschirmrand angezeigt werden, hängen von den Einstellungen ab, die unter "[Punkteanzeige](#)" im Optionsbildschirm der **BUG Mod** vorgenommen wurden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=290567>

Autor: *ruff\_hi*

# *Custom Domestic Advisor Pages*

von *Cammagno*

## *Über Custom Domestic Advisor Pages*

Diese Mod ist ein Zusatz zur "[Custom Domestic Advisor](#)"-Mod (oder kurz **CDA**). Mit Hilfe der "*CDA Pages*" wird jede verfügbare Information auf verschiedenen Seiten angeordnet, durch die sehr einfach geblättert und eine gesuchte Information schnell gefunden werden kann.

Mehr Informationen über die einzelnen Seiten und die verwendeten Spalten finden Sie in dieser [Readme](#).

## *Anleitung*

Diese Version der Mod wurde exklusiv für die Verwendung mit der **BUG Mod** geschrieben. Falls *Cammagno's CDA Pages* nicht verwendet werden sollen, kann die Datei "[CustomDomAdv.txt](#)" im Verzeichnis "[Beyond the Sword\BUG MOD\CustomDomAdv](#)" gelöscht werden. CDA erstellt beim nächsten Spielstart eine Standard-Datei, die nach eigenem Belieben verändert werden kann.

(Anmerkung: Um die deutsche Version von *Cammagno's CDA Pages* nutzen zu können, muss die Datei "[CustomDomAdv\\_ger.txt](#)" im Verzeichnis "[Beyond the Sword\BUG Mod\CustomDomAdv](#)" in "[CustomDomAdv.txt](#)" umbenannt werden.)

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=243524>

Autor: *Cammagno*

## *Danksagungen des Autors*

*Taelis*, für seine wundervolle **CDA Mod**.

*EmperorFool*, für die Verbesserungen der **CDA Mod** und die Verwendung meiner Mod in der **BUG Mod**.



## ***Custom Domestic Advisor (CDA)***

*von Taelis (stark modifiziert von EmperorFool)*

### ***Über Custom Domestic Advisor (CDA)***

Diese Mod wurde durch die fantastische Arbeit von **Homegrown** und **Requies** inspiriert. Durch diese Erweiterung ihrer Mod ist es möglich, den Inlandsberater direkt im Spiel an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. So können neue Seiten erstellt, Spalten entfernt oder hinzugefügt und die Anordnung und Breite einzelner Spalten direkt im Berater verändert werden.

### ***Anleitung***

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Berater](#)" an- oder abgeschaltet werden. Alle anderen Einstellungen können direkt im "Inlandsberater" vorgenommen werden. Die Schaltflächen am unteren Rand des Inlandsberaters, von links nach rechts:

- **Liste**: zeigt den Namen der aktuellen Seite an und erlaubt die Auswahl einer anderen
- **weißer Pfeil nach links**: Sprung zur vorherigen Seite
- **weißer Pfeil nach rechts**: Sprung zur nächsten Seite
- **Schriftrollensymbol**: umschalten zwischen der normalen Benutzeroberfläche und jener zur Anpassung einer Seite

Die angezeigten Schaltflächen des Inlandsberaters während der Anpassung einer Seite, von links nach rechts:

- **Liste**: zeigt den Namen der aktuellen Seite an und erlaubt die Auswahl einer anderen
- **weißer Pfeil nach links**: Sprung zur vorherigen Seite
- **weißer Pfeil nach rechts**: Sprung zur nächsten Seite

- **Schriftrollensymbol**: umschalten zwischen der normalen Benutzeroberfläche und jener zur Anpassung einer Seite
- **Angepinntes Blatt**: ausgewählte Seite umbenennen
- **Kopfsymbol**: der Seite den unteren Balken mit Spezialisten, Kultur- und GP-Anzeige hinzufügen oder ihn von ihr entfernen
- **weißes +**: eine neue Seite hinzufügen
- **weißes -**: die ausgewählte Seite entfernen
- **roter Pfeil nach oben**: die ausgewählte Seite in der Liste nach oben verschieben
- **roter Pfeil nach unten**: die ausgewählte Seite in der Liste nach unten verschieben
- **Monitorsymbol**: die letzten Anpassungen speichern
- **Verbotsschild**: die letzten Anpassungen verwerfen

Außerdem befindet sich während der Anpassung einer Seite über den zuvor genannten Elementen eine weitere Reihe Schaltflächen. Deren Bedeutung ist von links nach rechts:

- **weißer Pfeil nach links**: Größe der ausgewählten Spalte verringern (im linken Feld)
- **weißer Pfeil nach rechts**: Größe der ausgewählten Spalte erhöhen (im linken Feld)
- **weißes +**: ausgewählte Spalte hinzufügen (die im rechten Feld ausgewählte Spalte wird dem linken Feld hinzugefügt)
- **weißes -**: ausgewählte Spalte entfernen (die im linken Feld ausgewählte Spalte wird aus diesem entfernt)
- **roter Pfeil nach oben**: ausgewählte Spalte nach oben verschieben (die Spalte wird weiter links auf der entsprechenden Seite des CDA angezeigt)
- **roter Pfeil nach unten**: ausgewählte Spalte nach unten verschieben (die Spalte wird weiter rechts auf der entsprechenden Seite des CDA angezeigt)

Während der Anpassung einer Seite befindet sich in der linken Hälfte des Beraters die momentan bearbeitete Seite und in der rechten Hälfte des Beraters die verfügbaren Elemente, die der momentanen Seite hinzugefügt werden können.

## Credits

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=150198>

Autor: *Lee Reeves* aka *Taelis*

## Danksagungen des Autors

Diese Mod wurde durch die fantastische Arbeit von *Homegrown* und *Requies* von civfanatics.com und allen, die dazu beigetragen haben, inspiriert. Außerdem möchte ich folgenden Menschen danken:

*Cammagno*, für umfassende Hilfe bei den Beta-Tests und für die Entwicklung einer vollständigen und optimierten Konfigurationsdatei

*Homegrown*, für die ursprüngliche Mod des Inlandsberaters mit ihren vielen Verbesserungen

*Requies*, für den "speziellen" Inlandsberater, die Grundlage dieser Mod. Die Credits seiner Mod:

*terrasol*, für die Farbveränderung der Werte bei Problemen und für die Behebung von Problemen mit nicht-englischen Sprachversionen und anderer kleiner Probleme

*Arkeide*, für die Hilfe beim Programmcode, um direkt zu den Städten springen zu können

*rendermad*, für den Vorschlag, fehlende Garnisonseinheiten farblich hervorzuheben

*=DOCTOR=*, für den Vorschlag, Kultur- und GP-Anzeige einzubauen

*Tubby Rower*, für die leider nicht realisierbare Tooltip-Idee

*eotinb*, für den Vorschlag, Informationen über die Automatisierungen

einer Stadt einzubauen, und für einige allgemeine Kommentare und Ideen

*spartybrian*, für den Vorschlag, Werte von 0 und stark positive Werte mit verschiedenen Farben hervorzuheben

Und natürlich Firaxis dafür, dass sie CivIV entwickelt und so Monate meines Lebens gestohlen haben. ;)

# *Cultural and Great Person Turns*

*von Chinese American*

## *Über Cultural and Great Person Turns*

Diese Mod zeigt in der Kulturanzeige und der Anzeige der Große Persönlichkeit-Punkte des Stadtbildschirms die verbleibenden Runden an, bis sich die Kulturgrenzen einer Stadt erweitern bzw. die nächste Große Persönlichkeit erscheint.

## *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Allgemein](#)" an- oder abgeschaltet werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?p=3848052#post3848052>

Autor: *Chinese American*

# *City Cycle Arrows*

von *SimCutie*

## *Über City Cycle Arrows*

Diese Mod erlaubt das Durchschalten der eigenen Städte im Hauptbildschirm.

## *Anleitung*

Über der eigenen Flagge im Hauptbildschirm werden zwei weiße Pfeile angezeigt. Durch einen Klick auf einen dieser Pfeile erscheinen Informationen der nächstgelegenen Stadt (ohne detaillierte Bürgerstatistiken) im Hauptbildschirm.

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Allgemein](#)" an- oder abgeschaltet werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=147018>

Autor: *SimCutie*

# *Civ4alerts and MoreCiv4alerts*

*von Dr. Elmer Jiggle (stark modifiziert von EmperorFool)*

## *Über Civ4alerts and MoreCiv4alerts*

Diese Mod führt Bildschirmwarnungen für eine Vielzahl von Spielereignissen ein, wie z.B. Stadtwachstum oder die Verfügbarkeit neuer Handelsmöglichkeiten. Das Konzept orientiert sich am "CivAssist" Tool für Civilization 3, und tatsächlich sind viele Warnmeldungen gleich.

Die Warnungen werden keine Informationen anzeigen, die ansonsten nicht verfügbar wären. Sie sind nur dazu da, die Aufmerksamkeit des Spielers auf Ereignisse zu lenken, wenn diese auftreten, ohne dass in jeder Runde die Beraterbildschirme eingehend studiert werden müssten.

Die Warnmeldungen werden auch im Ereignis-Log angezeigt (Strg + Tab). Wie bei normalen Meldungen erscheint für eine kurze Zeit eine Benachrichtigung im Hauptbildschirm. Meldungen, die vom Bildschirm entfernt wurden, können im Ereignis-Log erneut gelesen werden. Bei geeigneten Meldungen versetzt ein Klick auf diese den Kamerafokus an den Ort des Ereignisses.

## *Anleitung*

Alle Einstellungen für diese Mod können im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Warnungen](#)" vorgenommen werden, unter anderem welche Warnungen zu Beginn jeder Runde erscheinen oder nicht erscheinen sollen.

Die möglichen Warnmeldungen sind:

### *Städte*

- [Wachstum](#) - Die Bevölkerung einer Stadt ist gewachsen oder geschrumpft.
- [Wachstum \(bevorstehend\)](#) - Wird eine Runde vor der Veränderung der

- Bevölkerungszahl angezeigt.
- **Gesundheit** - Die Gesundheit der Bevölkerung einer Stadt hat sich verbessert oder verschlechtert.
  - **Gesundheit (bevorstehend)** - Wird eine Runde vor der Veränderung der Gesundheit angezeigt.
  - **Zufriedenheit** - Die Zufriedenheit der Bevölkerung einer Stadt hat sich verbessert oder verschlechtert.
  - **Zufriedenheit (bevorstehend)** - Wird eine Runde vor der Veränderung der Zufriedenheit angezeigt.
  - **Bevorstehende Grenzerweiterung** - Die Kulturgrenzen einer Stadt werden sich in der nächsten Runde erweitern.
  - **Zwangsarbeit möglich** - Die Produktion einer Stadt kann durch Opferung eines Teils der Bevölkerung beschleunigt werden. Außerdem wird angezeigt, wie viele Produktionspunkte (sogenannte "Hämmer") Überschuss entstehen.
  - **Goldzahlung möglich** - Die Produktion einer Stadt kann durch Zahlung einer bestimmten Menge Gold beschleunigt werden.

### ***Diplomatie***

- **Offene Grenzen** - Eine Zivilisation wird einem Abkommen über "Offene Grenzen" zustimmen.
- **Verteidigungsbündnis** - Eine Zivilisation wird einem "Verteidigungsbündnis" zustimmen.
- **Allianz** - Eine Zivilisation wird einer "Allianz" zustimmen.

### ***Handel***

- **Technologien** - Eine Zivilisation möchte bestimmte Technologien handeln.
- **Goldbetrag** - Eine Zivilisation hat eine bestimmte Menge Gold zum Handeln zur Verfügung. Die Mindestmenge, damit die Warnmeldung ausgelöst wird, kann ebenfalls eingestellt werden.
- **Gold pro Runde** - Eine Zivilisation hat eine bestimmte Menge Gold pro Runde zum Handeln zur Verfügung. Die Mindestmenge, damit die Warnmeldung ausgelöst wird, kann ebenfalls eingestellt werden.

### ***Herrschaftssieg***

- **Grenzbereich Bevölkerung** - Bei einem bevorstehenden Herrschaftssieg



wird eine Warnung ausgelöst, wenn die eigene Bevölkerungszahl in den definierten Grenzbereich eintritt.

- **Grenzbereich Landmasse** - Bei einem bevorstehenden Herrschaftssieg wird eine Warnung ausgelöst, wenn die Größe der eigenen Landmasse in den definierten Grenzbereich eintritt.

## ***Credits***

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=157088>

Autor: ***Dr. Elmer Jiggle***

# *Enhanced Victory Screen*

*von ruff\_hi*

## *Über Enhanced Victory Screen*

Diese Mod verbessert die Seiten "Siegbedingungen" und "Mitglieder" des Siegbildschirms .

### *Siegbedingungen*

Folgende Informationen werden zur Verfügung gestellt:

- Anzahl der Zivilisationen, mit denen noch kein Kontakt besteht that you have not met.
- Anzahl der Zivilisationen, die Vasallen des Spielers sind.
- Anzahl der Runden, bis eigene Städte den Status "Legendär" erreichen.
- Anzahl der Runden, bis die fortgeschrittensten Städte der Gegner den Status "Legendär" erreichen.
- Status des Apollo-Programms (errichtet/nicht errichtet).
- Information zu den einzelnen Teilen des Raumschiffs:
  - Vor einem Raumschiffteil, das noch nicht gebaut werden kann, weil die entsprechende Technologie noch nicht erforscht wurde, wird ein Leerzeichen angezeigt.
  - Die Bezeichnung eines Raumschiffteils und dessen Zählerstand verändern ihre Farbe, falls genügend davon vorhanden sind, um das Raumschiff zu starten (dasselbe gilt bei Gegnern).
  - Die Bezeichnung eines Raumschiffteils und dessen Zählerstand verändern ihre Farbe, falls die maximale Anzahl eines Teils gebaut wurde (dasselbe gilt bei Gegnern).
  - Die Anzahl der derzeit im Bau befindlichen Raumschiffteile wird ebenfalls angezeigt (nur für den Spieler).

Die Farbkodierung der Raumschiffteile ist folgendermaßen aufgebaut:

- Leerzeichen beim Spieler, falls dieser noch nicht über die erforderliche Technologie verfügt.
- Normal-Weiß beim Spieler, falls dieser über die erforderliche

- Technologie verfügt, aber noch keine Raumschiffteile gebaut hat.
- Normal-Weiß bei Gegner, falls der Spieler nicht sicher ist, dass diese über die erforderliche Technologie verfügen.
- Orange, falls der Spieler weiß, dass seine Gegner über die erforderliche Technologie verfügen.
- Gelb, falls der Spieler oder seine Gegner über die minimale Anzahl von Raumschiffteilen verfügen, um dieses zu starten.
- Grün, falls der Spieler oder seine Gegner über die empfohlene Anzahl von Raumschiffteilen verfügen, um dieses zu starten.

## *Mitglieder*

Folgende Informationen werden zur Verfügung gestellt:

- Liste aller Zivilisationen sowohl beim Apostolischen Palast (AP) als auch bei der UN.
- Die zwei mächtigsten Oberhäupter, die Kandidaten für den AP oder die UN sind.
- AP-Ansicht, einschließlich:
  - Anzahl der Stimmen
  - Status des AP (Amtsinhaber, Erbauer des AP, Vollmitglied, einfaches Mitglied, Nichtmitglied)
  - Diplomatische Beziehungen der Oberhäupter zu beiden Kandidaten
  - Geschätzte Anzahl der Stimmen, die ein Kandidat für sich gewinnen konnte
- UN-Ansicht, einschließlich:
  - Anzahl der Stimmen
  - Diplomatische Beziehungen der Oberhäupter zu beiden Kandidaten
  - Geschätzte Anzahl der Stimmen, die ein Kandidat für sich gewinnen konnte
- Anzeige der erforderlichen Stimmenzahl, um die Wahl zu gewinnen.
- Eine Zusammenfassung des Ergebnisses mit einer vollkommen zufälligen statistischen Fehlerquote.
- Eine Möglichkeit, um zwischen der Wahl des Generalsekretärs / Papstes und den Wahlen für einen Diplomatischen Sieg umzuschalten.

Das Wahlverhalten der Computerspieler wird folgendermaßen geschätzt:

- Computerspieler wählen sich selbst, falls sie können.
- Computerspieler wählen einen Verbündeten, falls sie können.

- Computerspieler wählen ihren Hegemoniestaat, falls sie selbst Vasallen sind.
- Falls die Einstellung eines Computerspielers gegenüber einem Kandidaten 'freundlich' und gegenüber dem anderen 'zufrieden' oder schlechter ist, wählt der Computerspieler den 'Freund'.
- Falls beide Kandidaten einem Computerspieler 'freundlich' gesonnen sind, wählt dieser denjenigen mit dem höchsten Diplomatiebonus.
- Falls keiner der Kandidaten einem Computerspieler 'freundlich' gesonnen ist, erfolgt eine Enthaltung.

## *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Berater](#)" an- oder abgeschaltet werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=284132>

Autor: *ruff\_hi*

# *Great General Progress Bar*

von *EmperorFool*

## *Über Great General Progress Bar*

Diese Mod fügt dem Hauptbildschirm einen zusätzlichen Fortschrittsbalken für Große Generäle unter dem Forschungsbalken hinzu, der anzeigt, in wie vielen Runden der nächste Große General erscheint. Allerdings wird der Balken nach einem Kampf nicht automatisch aktualisiert, sondern es muss einer der Berater aufgerufen und wieder geschlossen werden, damit der Balken den wahren Fortschritt anzeigt. Falls eine Widescreen-Auflösung erkannt wird, erscheint der Balken auf der linken Seite des Forschungsbalkens.

## *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Allgemein](#)" an- oder abgeschaltet werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showpost.php?p=5777936&postcount=8>

Autor: *EmperorFool*

## *Glance Screen*

von *ruff\_hi*

## *Über Improved Glance Screen*

Mit dem Patch 3.13 für *Civilization IV: Beyond the Sword* wurde der Überblick aus dem Bildschirm des Auslandsberaters entfernt, weil er "zu hässlich war". Unserer Meinung nach lieferte er aber wesentliche Informationen, weshalb wir ihn wieder aktivierten, aber in einer verbesserten Form. Das Raster wurde neu ausgerichtet, Symbole für die Beziehungen der Oberhäupter untereinander hinzugefügt und die Modifikatoren farblich hervorgehoben. Dadurch sollte es sehr viel einfacher sein, die eigene Lage auf einen Blick einzuschätzen.

## *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Berater](#)" an- oder abgeschaltet werden.

Um den Bildschirm einzusehen, rufen Sie den Auslandsberater vom Hauptbildschirm aus auf und klicken Sie unten auf "Überblick".

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=268>

Autor: *ruff\_hi*

## ***Danksagungen des Autors***

***Requies***, der den ursprünglichen Überblicksbildschirm programmiert hat.

***EmperorFool***, der die Symbole für Kriegszustand, Frieden und Erzfeind hinzugefügt hat.

# *Great Person Progress Bar*

*von Impaler[WrG]*

## *Über Great Person Progress Bar*

Diese Mod fügt dem Hauptbildschirm einen zusätzlichen Fortschrittsbalken für Große Persönlichkeiten unter dem Forschungsbalken hinzu, der anzeigt, in wie vielen Runden die nächste Große Persönlichkeit erscheint und welcher Typus am wahrscheinlichsten ist. Falls eine Widescreen-Auflösung erkannt wird, erscheint der Balken auf der rechten Seite des Forschungsbalkens.

## *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Allgemein](#)" an- oder abgeschaltet werden. Außerdem kann die Anzeigemethode eingestellt werden, so dass nur die wahrscheinlichste Große Persönlichkeit oder alle möglichen Typen und ihre Wahrscheinlichkeiten dargestellt werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showpost.php?p=5777936&postcount=8>

Autor: *Impaler[WrG]*



# *Great Person Technology Preferences*

*von EmperorFool*

## *Über GP Technology Preferences*

Diese Mod stellt eine erweiterte Version des Technologiebaums (F6) bereit. Am rechten Rand des Bildschirms befinden sich fünf Gruppen aus jeweils drei Symbolen, wobei jede Gruppe aus dem Symbol einer Großen Persönlichkeit und zwei Technologiesymbolen besteht. Das dem jeweiligen Symbol der Großen Persönlichkeit nächste Symbol zeigt die Technologie, die diese, basierend auf den bisher erforschten Technologien, erforschen wird. Das jeweilige Symbol rechts daneben zeigt die Technologie, die eine Große Persönlichkeit erforschen wird, wenn alle derzeit im Technologiebaum ausgewählten Technologien erforscht wurden. Wenn eine Große Persönlichkeit keine Technologien mehr erforschen kann, wird ein durchgestrichener roter Kreis angezeigt. Dieses Symbol wird auch verwendet, wenn noch keine Religion gewählt wurde.

## *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Berater](#)" an- oder abgeschaltet werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=268>

Autor: *EmperorFool*

## ***Danksagungen des Autors***

***ruff\_hi***, für den Vorschlag, die Technologien in einer Art Raster anzeigen zu lassen, statt zu versuchen, sie in den Technologiebaum zu integrieren.

## *Hints and Tips*

von *Alerum68*

### *Über Hints and Tips*

Dies sind zusätzliche Hinweise und Tipps, die während des Ladens eines neuen Spiels oder eines Spielstandes angezeigt werden (erkennbar am vorangestellten "[BUG]").

### *Anleitung*

Um diese Mod zu entfernen, muss nur die Datei "XML\GameInfo\CIV4Hints.xml" im Verzeichnis "*Assets*" bzw. "*CustomAssets*" der **BUG Mod** gelöscht werden.

### *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=268>

Autor: *Alerum68*

### *Danksagungen des Autors*

Danke an alle im Unterforum der **BUG Mod** für ihre Ideen und Vorschläge zu den Hinweisen.

# *Improved Foreign Advisor Info Screen*

*von Dresden*

## *Über Improved Foreign Advisor Info Screen*

Diese Mod verbessert den Auslandsberater. So werden auf der Seite "Info" folgende Veränderungen vorgenommen:

- Anzeige des eigenen Oberhaupts in der ersten Zeile.
- Zusätzliche Spalte für die Einstellung der anderen Zivilisationen gegenüber der eigenen.
- In der Spalte "Religion" werden nun alle derzeitigen Diplomatieboni und -mali angezeigt, die durch eine gemeinsame (oder abweichende) Staatsreligion auftreten.
- Die Spalte "Handel" bleibt nun leer, wenn wegen Kriegen, nicht vorhandenen Handelsverbindungen oder Einschränkungen durch bestimmte Staatsformen kein Handel möglich ist.
- In der Spalte "Vorlieben" werden nun alle derzeitigen Diplomatieboni und -mali angezeigt, die durch eine gemeinsame (oder abweichende) Staatsform auftreten.
- Wenn eine Partie mit der Einstellung "Zufällige Oberhäupter" gestartet wird, erscheinen in der letzten Spalte "Mögliche Vorlieben" für bestimmte Staatsformen. Dabei werden alle Veränderungen der diplomatischen Beziehungen über die gesamte Partie hinweg protokolliert, um die tatsächlichen Vorlieben jedes Oberhaupts zu bestimmen.
  - Wenn die Vorlieben unbekannt sind, erscheint ein Fragezeichen in der betreffenden Spalte.
  - Wenn die möglichen Vorlieben auf 5 oder weniger eingegrenzt wurden, wird diese Auswahl angezeigt.
  - Wenn die Vorliebe genau bestimmt worden ist, wird nur noch diese zusammen mit allen derzeitigen Diplomatieboni und -mali angezeigt.

## *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Berater](#)" an- oder abgeschaltet werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=287856>

Autor: *Dresden*

# ***BUG Military Advisor***

*von ruff\_hi und EmperorFool*

## ***Über BUG Military Advisor***

Diese Mod wurde entwickelt, um den Militärberater zu erweitern. Die Darstellung der Einheiten wurde verbessert, indem mehr Möglichkeiten hinzugefügt wurden, diese zu sortieren. Außerdem wurden zwei neue Punkte eingebaut: "Situationsbericht" (engl. "Sit-Rep", Abk. für "Situation Report") und "Strategische Vorteile", die verschiedene militärische Informationen über andere Zivilisationen und deren Ressourcen übersichtlich anzeigen. Darüber hinaus nutzt der Militärberater nun Widescreen-Auflösungen.

## ***Anleitung***

Der Militärberater ist nun dreigeteilt in "**Aufstellung**", "**Situationsbericht**" und "**Strategische Vorteile**".

### ***Aufstellung***

Diese Seite basiert auf dem ursprünglichen Militärberater. Einheiten lassen sich nun einfacher finden, da sie nach zwei verschiedenen Kriterien gleichzeitig sortiert werden können:

- **Einheitentyp**: Krieger, Bogenschützen, Schwertkämpfer usw.
- **Einheitenklasse**: Nahkampf-, Bogenschützen-, Schießpulvereinheiten usw.
- **Stufe**: 1, 2, 3 . . . 50+
- **Beförderungen**: Combat 1, Woodsman 2, Tactics usw.
- **Standort**: Eigenes/Befreundetes/Neutrales/Feindliches Gebiet/Stadt
- **Befehle**: Verschanzen, Wache, Automatisierung usw.

Falls das erste und zweite Kriterium identisch sind, werden die Einheiten einfach

nach diesem Kriterium sortiert.

### *Situationsbericht*

Hier lassen sich nun alle Informationen abrufen, die für die eigene Kriegstreiberei benötigt werden. Folgende Informationen werden angezeigt:

- Oberhäupter jeder Zivilisation einer Partie.
- Ein Faustsymbol, das bei Zivilisationen angezeigt wird, die einen Krieg planen oder sich bereits in einem befinden, der alle ihre Ressourcen benötigt (auch als engl. "we have enough on our hands" oder "WHEOOH" bekannt).
- Ein Symbol für den Erzfeind der eigenen Zivilisation.
- Eine Anzeige der Bedrohungslage (noch nicht perfekt, gibt aber einen groben Eindruck von der Gefahr für die eigene Zivilisation, die von anderen Zivilisationen ausgeht).
- Spalten für Strategische Vorteile, sowohl der eigenen als auch der gegnerischen (nützlich, um nicht in die Verlegenheit zu kommen, Schießpulvereinheiten mit Schwertkämpfern anzugreifen).
- Ein Anzeige für Zivilisationen, die der Vasall einer anderen sind.
- Ein Anzeige für Zivilisationen, die ein Verteidigungsbündnis geschlossen haben.

Die Bedrohungslage ist ein grobes Maß für die ungefähre Bedrohungslage der eigenen Zivilisation. Sie ist folgendermaßen aufgebaut:

- **Gering:** Index der Bedrohungslage unter 15%
- **Erhöht:** Index der Bedrohungslage zwischen 15% und 35%
- **Angespannt:** Index der Bedrohungslage zwischen 35% und 55%
- **Alarmierend:** Index der Bedrohungslage zwischen 55% und 75%
  
- **Akut:** Index der Bedrohungslage über 75%

Die Bedrohungslage errechnet sich aus zwei Hauptelementen, die je nach Lage leicht angepasst werden. Das erste Element sind die **diplomatischen Beziehungen**: sie basieren auf den Einstellungen der Zivilisationen gegenüber der eigenen und kann Werte zwischen -15 und +15 annehmen. Dieses Element geht mit 38 Punkten in die Bewertung der Lage ein, wobei eine Einstellung von +15 einen Wert von 0 ergibt, während eine Einstellung von -15 38 Punkte bedeuten (lineare Verteilung zwischen -15 und +15).

Das zweite Element ist **Macht**: sie basiert auf der Machtverteilung (siehe Demographie-Diagramme), wobei der Quotient der eigenen Macht und der Macht der anderen Zivilisationen verwendet wird. Dieser Quotient kann Werte zwischen 0,5 und 1,5 annehmen und geht ebenfalls mit 38 Punkten in die Bewertung der Lage ein, wobei ein Machtverhältnis von 1,5 einen Wert von 0 ergibt, während ein Machtverhältnis von 0,5 38 bedeuten (lineare Verteilung zwischen 0,5 und 1,5). Falls die Macht einer Zivilisation nicht bekannt ist (d.h. es wurden zu wenige Spionagepunkte investiert), wird dieses Element mit der Formel  $28,5 (38 * 0,75)$  geschätzt und das Kürzel "**est**" (engl. "estimated") erscheint hinter der Lage.

**Modifikatoren**: Falls ein Verteidigungsbündnis mit einer anderen Zivilisation besteht, wird die normale Berechnung der Bedrohungslage mit 0,2 multipliziert. Falls eine Zivilisation sich in den Planungen für einen Krieg befindet, wird die normale Berechnung der Bedrohungslage mit 1,3 multipliziert.

### *Strategische Vorteile*

Hier werden sowohl Einheiten als auch Ressourcen angezeigt.

Jede Militäreinheit, die die eigene Zivilisation aufstellen kann (falls die Technologie und die benötigten Ressourcen verfügbar sind) und ein Gegner nicht (einschließlich aller möglichen Modernisierungen), ist ein strategischer Vorteil. Das Gleiche gilt für gegnerische Zivilisationen.

In der Spalte "Ressourcen" ("Eigene" und "Gegnerische") werden strategische Ressourcen angezeigt, auf die die eigene Zivilisation Zugriff hat und gegnerische Zivilisationen nicht und umgekehrt. Falls keine Handelsverbindungen bestehen (beispielsweise wegen eines Krieges), werden rote Fragezeichen in den jeweiligen Spalten angezeigt, was sich auch auf die Spalte "Einheiten" auswirkt. Mit "strategischen Ressourcen" sind hier Ressourcen gemeint, die für die Aufstellung mindestens eines Einheitentyps erforderlich sind.

Die Einheiten werden in zwei Gruppen ("Eigene Einheiten" und "Gegnerische Einheiten") mit jeweils zwei Spalten ("Bekannt" und "Possible") angezeigt. Falls der Technologiehandel mit einer gegnerischen Zivilisation nicht möglich ist, wird in beiden Spalten "Bekannt" ein rotes Fragezeichen angezeigt. Andernfalls werden Einheiten in der Spalte "Bekannt" angezeigt, wenn bekannt ist, dass eine Partei sie aufstellen kann und eine andere nicht. Dies passiert, wenn eine Partei



eine militärische Technologie erforscht hat (beispielsweise "Reiterei") und die andere nicht. Dagegen werden Einheiten in der Spalte "Möglich" angezeigt, wenn der Vorteil unsicher ist. Also wenn der Zugang zu Ressourcen oder Wasser nicht mit Sicherheit bekannt ist.

Veraltete Einheiten werden soweit möglich nicht angezeigt. Falls die eigene Zivilisation Axtkämpfer, Speerkämpfer und Schwertkämpfer aufstellen kann, werden Krieger nicht als Vorteil für gegnerische Zivilisationen gewertet, obwohl die eigene Zivilisation sie nicht mehr aufstellen kann.

Spezialeinheiten und die regulären Einheiten, die sie ersetzen, werden als unterschiedliche Einheiten wahrgenommen und schließen sich nicht gegenseitig aus. Es wird keine Aussage darüber getroffen, welche besser ist.

Der erweiterte Militärberater kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Berater](#)" an- oder abgeschaltet werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=268>

Autoren: *ruff\_hi* und *EmperorFool*

# *Not Just Another Game Clock*

von *TheLopez*

## *Über Not Just Another Game Clock*

Wie der Name der Mod schon andeutet, ist dies nicht einfach nur eine weitere Spieldatumsmod. Es ist sehr, sehr viel mehr. Diese Mod beinhaltet die Möglichkeit, jedes ihrer Features nach eigenem Belieben anzupassen. Es gibt 12 Hauptoptionen und eine zusätzliche Option pro Epoche, die beeinflussen, wie das Spieldatum und andere Informationen dargestellt werden.

## *Anleitung*

Alle Einstellungen für diese Mod können im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter [Uhr](#) vorgenommen werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=172405>

Autor: *TheLopez*

## *Danksagungen des Autors*

*Exavier*, für die "Composite"-Mod und das Format der readme.txt

*Homegrown*, für seine "Simple Game Clock"-Mod

***Tubby Rower***, für seine Version des Spieldatums

***Goombaz***, für seine "Current turn at-a-glance"-Mod

***Dr Elmer Jiggle***, für die Bereitstellung des Codes, der die INI-Datei parst und damit den Spielern die Anpassung dieser Mod erlaubt, ohne dass sie sich mit Python beschäftigen müssen!!!

## *Plot List Enhancement (PLE)*

*von 12Monkeys (für BUG angepasst von turlute, stark modifiziert von EmperorFool)*

### *Über Plot List Enhancement*

The motivation for this mod was born when I tried to fiddle a unit stack with a large number of units. It was a frustrating experience, due to the strange behavior of the plot list and some bothering bugs in *Civ4*. So I started this mod, which is a more or less complete reprogrammed plot list with a bunch of new features. Not all of the features may be used at one time, but I think everybody will find something he's looking for.

#### *Enhanced Unit Buttons*

Each unit button provides you now with some additional information. This makes it easier to determine what status a single unit has, without selecting it first.

- **Health Bar** (an horizontal bar placed over the unit icons)
  - This bar indicates the remaining health points of the unit in percent; the default colors for 'Healthy' and 'Wounded' units are green and red, but they can be changed.
- **Movement Bar** (an horizontal bar placed over the unit icons, below the Health Bar)
  - This bar indicates the remaining movement points of the unit in percent; the default colors for 'Available movement points' and 'Used movement points' portions of the bar are blue and yellow, but they can be changed; the default color for the bar of units which can't move is black.
- **Health & Movement Indicator** (a dot or star placed in the upper-left corner of unit icons)
  - The color changes depending on how many movement points are left:
    - **Green** all movement points are available
    - **Yellow** some movement points are available

- **Red** no movement points are available
    - **Grey** all movement points are available but the unit is skipping turn;
  - the spot is displayed in a darker color when the unit is wounded (this allows to clearly distinguish a wounded unit from an healthy one even when the Health Bar is almost full;
  - the dot becomes a star if the unit is led by a Great General.
- **Mission Indicator** (an icon placed in the lower-right corner of unit icons)
  - the background color shows the mission or action group:
    - **yellow** the unit is performing a defensive mission
    - **red** the unit is performing an offensive mission
    - **light blue** the unit is moving
    - **white** the unit is performing a stationary action
    - **green** the unit is performing an automation activity
  - the icon shows the specific mission:
    - **Shield (yellow background)** unit is Fortified (defensive)
    - **Binoculars (yellow background)** unit is in Sentry Mode (defensive)
    - **Anchor (yellow background)** sea unit is in Patrol Mode (defensive)
    - **Plane (yellow background)** air unit is in Intercept Mode (defensive)
    - **Gold (red background)** sea unit is in Blockade Mode (offensive)
    - **Foot (light blue background)** unit has a 'go to' command (movement)
    - **Compass (light blue background)** unit is in Exploring Mode (movement)
    - **Red cross (white background)** unit is in Healing Mode (stationary)
    - **Hourglass (white background)** unit is skipping current turn (stationary)
    - **Zzz (white background)** unit is in Sleep Mode (stationary)
    - **Hammer (green background)** worker is automated (automation)
    - **City skyline (green background)** worker is automated around city (automation)
    - **Trade symbol (green background)** worker is automated to build a trade network (automation)
- **Promotion Indicator** (a light blue frame around unit icons)
  - It shows that the unit can be promoted.

- **Upgrade Indicator** (an orange up-arrow in the lower-left corner of unit icons)
  - It shows that the unit can be upgraded; it is displayed regardless whether the player has the money for the upgrade or not.

### *Unit Mouseover Changes*

When you move the mouse over any unit button in the plot list, an info pane is displayed on the left side of the screen; this Info pane has been modified.

- **Strength %amp; Turns-To-Heal**
  - The current unit strength is displayed as a floating value with 1 decimal.
  - In case the unit is wounded a third value is displayed in brackets: this number indicates the number of rounds the units need to heal completely under the current circumstances; this circumstances takes consideration of the territory the unit is on, city buildings (like Hospital), the unit's promotion (Medic, or any other self-heal ability) and the promotions of units on the same or adjacent tiles.
- **Remaining Movement Points**
  - The remaining movement points of the unit are displayed as a floating value with 1 decimal.
- **Experience**
  - The unit's experience points are displayed in the following format: <curr-exp>/<needed-exp>, where <curr-exp> is the units current experience points and <needed-exp> is the units needed experience points to get the next higher level; both values are only displayed if the unit has an experience value > 0.
- **Level**
  - The unit's level is displayed in the following format: <curr-lev>/<possible-lev>, where <curr-lev> is the unit's actual level and <possible-lev> is the level the unit could have due to its experience points (in other words, the first value shows the number of promotions the unit already has, the second value shows the number of promotion the unit could have); both values are displayed as soon as one of the values is > 0.
- **Special Abilities**
  - The special abilities a unit gains due to a promotion are displayed in a different color than the specials it gains due to its unit type (the default

color are light gray and white, but they can be modified).

### *Plot List Selection*

The selection in the plot list has also been improved by eliminating some bugs of the *Civ4* standard version:

- when selecting a unit on the very right the plot list is rebuilt so that the selected unit is at position 10 in the plot list: **fixed**;
- under some special circumstances the scroll arrows did disappear: **fixed**;
- when selecting a unit with Alt-key pressed, all units should be selected, but because it is not possible to put units with different domain type into one group, always the first domain in the plot list is selected: **fixed** (all units with the same domain type as the selected unit will now be put together into a group).

The rest of the selection method is pretty much the same as before:

- **Selection Keys** (keys that can be used to select unit icons)
  - **Shift** to add a single unit or a group to the selected group
  - **Ctrl** to select all units of the same type
  - **Alt** to select all units of the same domain

### *Plot List Display Modes*

To improve the display of a large amount of units on one plot, some display modes have been added; each time you click on the first button on the left (the one with blue dots) it switches to a different view.

- **Single-Line Mode** (standard mode for *Civ4*)
  - The units are displayed in one vertical line (with scroll buttons, if needed, on the right side).
- **Multi-Line Mode** (standard mode for *Civ4:Bs*)
  - The units are displayed in several lines, starting from the lower left corner; no scroll buttons are needed, except you have so much units on one plot that the screen height is not enough to display them: in this unusual case, vertical scroll buttons are displayed.
- **Vertical Stacks Mode** (new)
  - The units are displayed in vertical stacks, dependent on the grouping mode: in the 'unit type' grouping mode, units of the same type are

displayed in a vertical stack, while in the 'selection group' grouping mode selection groups are displayed in a vertical stack.

- **Horizontal Stacks Mode** (new)
  - The units are displayed in horizontal stacks, dependent on the grouping mode: in the 'unit type' grouping mode, units of the same type are displayed in a horizontal stack, while in the 'selection group' grouping mode selection groups are displayed in a horizontal stack.

### *Plot List Grouping Modes*

There are two grouping modes implemented; each time you click on the second button on the left (the one with blue shapes) it toggles between them. The grouping modes have influence on the order the units are displayed (if a standard (Single-Line or Multi-Line) display mode is selected) or also on what is displayed in a stack (if a stack display mode (Vertical Stacks or Horizontal Stacks) is selected).

- **Unit Type Grouping** (overlapping squares)
  - In standard (Single-Line or Multi-Line) display modes, the unit icons are sorted according to the following criteria (decreasing priority):
    - **Player** player units first, then all other players units (in the order of their Player Id)
    - **Domain** Sea Units first, then Air Units, Land Units last
    - **Combat Strength** strongest units first
    - **Unit Type** units are ordered (descending) by Unit Type Id
    - **Unit Level** units are ordered (descending) by Unit Level
    - **Unit Experience** units are ordered (descending) by Unit Experience
    - **Unit ID** units are ordered (ascending) by Unit ID (this is just added to get a reproducible sorting in case anything else isn't unique)

There is one exception for the cargoed units (this is as in *Civ4* standard): as soon as a unit is cargo of another unit, the cargo unit is always displayed behind its transporting unit (within the cargo units, the sorting order is as mentioned above).

- In stack (Vertical Stacks or Horizontal Stacks) display modes, the units of the same Unit Type are put into the same stack; the stack sorting order follows the above criteria.

There is one exception for the cargoed units: cargo units are displayed



together with their transport unit in the same stack, where the cargoed units are on top of their transport unit.

- **Selection Group Grouping** (square and triangle)
  - In standard (Single-Line or Multi-Line) display modes, the unit icons are sorted according to the following criteria (decreasing priority):
    - **Player** player units first, then all other players units (in the order of their Player Id)
    - **Domain** Sea Units first, then Air Units, Land Units last
    - **Selection Group** units are ordered (ascending) by Selection Group ID
    - **Combat Strength** strongest units first
    - **Unit Type** units are ordered (descending) by Unit Type Id
    - **Unit Level** units are ordered (descending) by Unit Level
    - **Unit Experience** units are ordered (descending) by Unit Experience
    - **Unit ID** units are ordered (ascending) by Unit ID
  - There is one exception for the sorting: cargoed units (this is as in *Civ4* standard): as soon as a unit is cargo of another unit, the cargo unit is always displayed behind its transporting unit (within the cargo units, the sorting order is as mentioned above).
  - In stack (Vertical Stacks or Horizontal Stacks) display modes, the units of the same Selection Group are put into the same stack; the stack sorting order follows the above criteria.

## Unit Filters

There are several unit filters added; they can be toggled with the corresponding buttons (when a filter is active, its button has a yellow ring; by default all filters are inactive).

You can activate different filters together, but only if they are in different filter groups (filters inside the same filter group are mutually exclusive): only the units meeting all the requisites will be displayed.

There is also a button to remove all the filters (the one with the ban sign, the fifth on the left).

- **Movement Filters**
  - **White Foot** selects only Units that can move
  - **Red Foot** selects only Units that can't move
- **Health Filters**

- **Green Cross** selects only Healthy Units
- **Red Cross** selects only Wounded Units
- **Domain Filters**
  - **Tank** selects only Land Units
  - **Anchor** selects only Sea Units
  - **Plane** selects only Air Units
- **Unit Type Filter**
  - **Crossed Swords** selects only Combat Units
  - **Peace Symbol** selects only Domestic Units
- **Owner Filter**
  - **Green Flag** selects only Player Units
  - **Red Flag** selects only Foreign Units

### *Promotion Mode and Upgrade Mode*

Two special display and filter modes have also been introduced: Promotion Mode (third button on the left, with a white star) and Upgrade Mode (fourth button on the left, with an orange up-arrow). These modes are alternative each other and alternative to the standard mode, so their buttons and the grouping button (second button on the left, with blue shapes) are mutually exclusive.

- If a standard (Single-Line or Multi-Line) display mode is in place, these buttons simply act as filters, showing only the units that can be promoted or upgraded (respectively).  
Note that if some other filter is active, it will remain so even after selecting the Promotion or Upgrade Mode, so only the units that meet all the requirements (that is, the filter(s) requirement(s) and the mode requirement) will be shown; also note that the 'remove filters' button (the fifth on the left, with the ban sign) has no effect on the Promotion or Upgrade Mode.
- If a stack (Vertical Stacks or Horizontal Stacks) display mode is in place, these buttons don't only act as filters (showing only the units that can be respectively promoted or upgraded), but they also generate a stack for each unit, where the unit icon itself is followed (on the right or on the top) by special icons showing available promotions or upgrades.
  - In the **Promotion Mode**, the additional icons show the available promotions for the unit. By pressing one of these promotion buttons, the unit get that promotion and the display is refreshed. This could result in that the unit disappears from list because there are no more promotions possible, or even that new promotions are displayed if the

experience points of the units does allow that.

- In the **Upgrade Mode**, the additional icons show the available upgrades for the unit. By pressing one of these upgrade buttons, the unit is upgraded to that type (if some or all of the upgrade buttons are disabled (that is, they are displayed, but you can't push them), it means that you don't have enough money to perform those upgrades). Usually that results in that the unit disappearing from the view, because in most cases only one upgrade is possible.

By moving the mouse over an upgrade button, a special info pane is displayed on the left side of the screen: it provides you with the unit type related info of the upgrade and with 3 values in brackets, separated by a slash, showing respectively cost to upgrade that specific unit (you can do it simply by clicking on the upgrade icon), cost to upgrade all player's units of that type on the plot (you can do it by clicking on the upgrade icon while pressing the Alt-key) and cost to upgrade all of the player's units of that type wherever they are (you can do it by clicking on the upgrade icon while pressing the Ctrl-key). If one of the values exceeds your current budget, it is displayed in red, otherwise in green (these colors can be modified); if you run out of money during those multi-upgrades, it simply stops doing it (as in normal *Civ4*).

In this case also, if some other filter is active, it will remain so even after selecting the Promotion or Upgrade Mode, and the 'remove filters' button has no effect on the Promotion or Upgrade Mode.

### *Move Highlighter*

Finally, A Move Highlighter has been added.

When you hold down the Alt-key, hover the mouse over a plot list button, the plots the unit can reach with its remaining movement points are highlighted with a white frame.

## **Anleitung**

Alle Einstellungen für diese Mod können im Optionsbildschirm der **BUG Mod**

unter "[Einheitenliste](#)" vorgenommen werden.

## ***Credits***

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=149572>

Autor: *12Monkeys*, *EmperorFool*

## ***Danksagungen des Autors***

*The Great Apple* and *Belizan* , for the initial idea and motivation of the implemented Move Highlighter

*Dr. Elmar Jiggle*, for the used INI Parser (modders: use it!)

*Firaxis* and the *Civ4-Team*, for making this game so moddable. Although I haven't played it since months, I still have a lot of fun to mod it. I never had so much fun with a game over such a long time.

*Civ4 community at civfanatics, especially in the C&D subforum*, for all the inspiration, help and ideas.

*Turlute* , for adapting this mod for its inclusion in the **BUG Mod**.

# *Raw Yields*

*von EmperorFool*

## *Über Raw Yields*

Diese Mod zeigt eine detaillierte Aufschlüsselung jeder der drei Erträge, die eine Stadt generiert: Nahrung, Produktion und Wirtschaft. Dabei werden die jeweiligen Erträge sowohl als Brutto- als auch als Nettoerträge, die durch verschiedene Modifikatoren entstehen, dargestellt.

Für die Berechnung der Erträge werden bearbeitete Geländefelder, die Geländefelder einer Stadt insgesamt oder die Geländefelder einer Stadt in ihrem ihrer Besitz berücksichtigt. Außerdem werden Nullwerte nicht dargestellt, um die Anzeige nicht unnötig zu überfrachten und der Liste der Gebäude einer Stadt soviel Platz wie möglich zu lassen. Durch die einfache Darstellung als Tabelle sollte es relativ einfach sein, die Roherträge auf einen Blick zu erfassen, und damit auch die Entscheidung erleichtern, welches Gebäude als nächstes errichtet werden soll, um die Stadt genau an die eigenen Vorstellungen anpassen zu können.

Diese Mod basiert auf der ursprünglichen "Raw Commerce"-Mod von [Sevo](#).

## *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Allgemein](#)" an- oder abgeschaltet werden. Die Anzeige selbst ist im oberen linken Viertel des Stadt-Bildschirms zu finden. Sie kann zwischen der Aufschlüsselung der Erträge von Nahrung, Produktion und Wirtschaft umgeschaltet werden, indem auf das Brot-, Hammer- oder Münzsymbol geklickt wird.

## ***Credits (Raw Yields)***

Forum: <http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=268>

Autor: *EmperorFool*

## ***Credits (Raw Commerce)***

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=158002>

Autor: *Sevo*

## *Reminders*

*von eotinb*

### *Über Reminders*

Eine einfache Mod, um Erinnerungsmeldungen zu erstellen.

### *Anleitung*

**Strg+Alt+R, Alt+M:** Ruft ein Dialogfenster auf, in dem der Text der Erinnerung und die Anzahl der Runden, bis diese erscheint, festgelegt werden kann. Wenn die Erinnerung schließlich ausgelöst wird, erscheint diese als Meldung auf dem Bildschirm und im Ereignisprotokoll (aber nur für einige Runden). Außerdem wird ein Alarmton abgespielt, um die Aufmerksamkeit auf die Meldung zu lenken. Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl der aktiven Erinnerungen. Bis jetzt ist es noch nicht möglich, eine Erinnerung zu löschen (außer man wartet, bis sie von selbst ausgelöst wird) oder alle aktiven Erinnerung im Überblick zu sehen. Falls mich der Ehrgeiz packt, werde ich diese Features vielleicht in zukünftigen Versionen einbauen. Oder falls jemand anderes dies tun will, wäre ich erfreut, diese Veränderung in meine Mod zu integrieren.

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Warnungen](#)" an- oder abgeschaltet werden. Außerdem kann eingestellt werden, ob die Erstellung und Auslösung von Erinnerungen mit "[Autolog](#)" protokolliert werden sollen oder nicht.

### *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=144612>

Autor: *eotinb*



# Advanced Scoreboard

von *EmperorFool*

## Über Advanced Scoreboard

Diese Mod stellt eine vollständig anpassbare Punkteanzeige als Teil der **BUG Mod** bereit. Dabei wurde sowohl *TheLopez*' "[Dead Civ Scoreboard](#)"-Mod als auch *Porges*' "[Attitude Icons](#)" integriert (beide sind immer noch optional). So kann sehr genau festgelegt werden, was angezeigt wird und in welcher Reihenfolge. Außerdem wurde eine Option hinzugefügt, um die gerade erforschten Technologien gegnerischer Zivilisationen als Symbol statt als Text anzuzeigen, wenn diese bekannt sind. Folgende Mods wurden in diese Mod integriert

- **Dead Civ Scoreboard** von *TheLopez* - Entfernt oder graut Zivilisationen aus, die während einer Partie ausgelöscht wurden.
- **Attitude Icons** von *Porges* - Fügt der Punkteanzeige Smilies hinzu, die die momentane Einstellung gegnerischer Zivilisationen gegenüber der eigenen repräsentieren.
- **Score Delta** von *Caesium* - Zeigt die Veränderung der Wertung einer Zivilisation seit der letzten Runde an.
- **Reversible Power Ratio** von *Dresden* - Zeigt das Verhältnis der Macht der eigenen gegenüber einer gegnerischen Zivilisationen (hohe Werte sind besser) oder dessen Kehrwert (niedrige Werte sind besser) an. Außerdem kann die Anzahl der Nachkommastellen eingestellt werden.

## Anleitung

Alle Einstellungen für diese Mod können im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Punkteanzeige](#)" vorgenommen werden. Die folgenden Optionen befinden sich in der rechten Spalte unter "Erweitertes Layout". Sie werden mit der Option "Aktivieren" im Spiel wirksam, so dass das Aussehen der Punkteanzeige

individuell angepasst werden kann.

Im Textfeld "Reihenfolge der Spalten" kann gewählt werden, was angezeigt werden soll und in welcher Reihenfolge. Jedes Element wird durch einen einzelnen und einzigartigen Buchstaben repräsentiert. Im Tooltip des Textfeldes werden alle Elemente detailliert erklärt:

- **W** - Kriegszustand oder Friedensvertrag mit einer Zivilisation (zeigt entweder gekreuzte Schwerter oder ein Peace-Zeichen an)
- **S** - Wertung einer Zivilisation
- **Z** - Veränderung der Wertung einer Zivilisation seit der letzten Runde (wird nur angezeigt, falls die Option "Wertungstrend" unter "Zusätzliche Spalten" gewählt wurde)
- **V** - Eine Zivilisation hat mindestens einen Vasallen
- **C** - Name einer Zivilisation/eines Oberhauts/eines Spielers (der angezeigte Name hängt von der Einstellung unter "Anzeigenname" ab)
- **?** - Zivilisation noch nicht kontaktiert
- **E** - Gutes Spionagepunktverhältnis gegenüber einer Zivilisation
- **P** - Machtverhältnis zwischen der eigenen und einer gegnerischen Zivilisation (der angezeigte Verhältniswert hängt von der Einstellung unter "Berechnungsformel" ab)
- **T** - Derzeitiges Forschungsprojekt einer Zivilisation (wird entweder als Text oder Symbol angezeigt, abhängig von der Einstellung unter "Technologiesymbole")
- **U** - Anzahl verbleibender Runden bis zur Erforschung (bei Vasallen, Verbündeten und durch Spionage erlangt)
- **N** - Handelsverbindungen mit einer Zivilisation
- **B** - "Offene Grenzen" mit einer Zivilisation (zeigt ein Pergament-Symbol an)
- **D** - "Verteidigungsbündis" mit einer Zivilisation (zeigt ein anderes Pergament-Symbol an)
- **R** - Staatsreligion einer Zivilisation
- **A** - Einstellung einer Zivilisation gegenüber der eigenen (wird nur angezeigt, falls die Option "Einstellung" unter "Zusätzliche Spalten" gewählt wurde)
- **H** - Erzfeind der eigenen Zivilisation (wird nur angezeigt, falls die Option "Erzfeind" unter "Zusätzliche Spalten" gewählt wurde)
- **M** - Kriegsvorbereitungen einer Zivilisation (engl. "WHEOOH"; wird nur angezeigt, falls die Option "Kriegsvorbereitungen" unter "Zusätzliche

- Spalten" gewählt wurde)
- \* - Warten auf den Zug einer Zivilisation
  - L - Netzwerkstatistik einer Zivilisation (Ping)
  - O - Verbundener Spieler ist "out-of-sync"

Zwischen den Codes für die Spalten können (positive oder negative) Zahlen gesetzt werden, die den eingestellten Standardabstand für die vorhergehende Spalte außer Kraft setzen. Durch den Einsatz negativer Zahlen können sich Spalten überlappen. Einfache Leerzeichen zwischen den Codes werden ignoriert und können bei der Eingabe der Codes für mehr Übersicht sorgen.

Die letzten drei Elemente werden nur in Multiplayer-Partien angezeigt.

Zusätzliche Optionen:

- Die Option "Vasallen gruppieren" gruppiert Vasallenstaaten in der Punkteanzeige zusammen mit ihren jeweiligen Hegemoniestaaten.
- Die Option "Linksbündige Namen" richtet die Namen von Zivilisationen/Oberhäuptern nach links statt nach rechts aus.
- Die Option "Technologiesymbole" zeigt die Symbole statt der Namen der Technologien an, die andere Zivilisationen momentan erforschen.
- Die Option "Standardabstand" bestimmt den Standardabstand (in Pixeln) zwischen den einzelnen Spalten, wenn für eine Spalte kein bestimmter Abstand angegeben wird.

## ***Credits***

Forum: <http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=268>

Autor: *EmperorFool*

## ***Danksagungen des Autors***

***BUG Team***, für alle ihre Ideen, damit diese Mod Wirklichkeit werden konnte.

***Porges***, für seine "Attitude Icons"-Mod.

***TheLopez***, für seine "Dead Civs Scoreboard"-Mod.

***turlute***, für die Aktualisierung der BtS-Schriftdatei mit den Einstellungssymbolen.

# Sevopedia

von Sevo

## Über Sevopedia

Hallo. Ich liebe CIV, aber wir alle wissen, dass die Civilopedia nicht das Gelbe vom Ei ist. Sie ist schwierig zu navigieren und ihr Design ist nicht intuitiv zu verstehen. Deshalb versucht diese Mod sie zu verbessern. Sevos Civilopedia (oder... Sevo-lo-pedia oder sogar Sevopedia, aber ich schweife ab...) verwandelt die Civilopedia in eine schönere, benutzerfreundliche, einfach zu bedienende Informationsquelle. - Sevo

## Features

- Menüs an den linken Rand verschoben, wobei sich die Hauptkategorien ganz links und die Unterkategorien rechts daneben befinden.
- Liste der Hauptkategorien in Gruppen mit Symbolen unterteilt.
- Unterkategorien in einfach zu lesenden Listen organisiert.
- Die Unterkategorien verschwinden nicht mehr, wenn ein Eintrag angewählt wird. Der gewählte Eintrag erscheint im verfügbaren Platz auf der rechten Seite.
- Zeigt zuvor versteckte Einträge an (siehe Oberhaupt der Barbaren...).
- Lässt sich einfach in fast jede Mod einbauen.
- **Diagramm der Einheitenmodernisierungen** von **Vovan**: Diagramm wird automatisch generiert und zeigt sogar modifizierte Einheiten an!
- **Diagramm der Einheitenbeförderungen** von **Progor**: Diagramm wird automatisch generiert und zeigt sogar modifizierte Einheiten an!
- **Civilopedia Index** von **Fitchn**: Ein einfacher alphabetischer Index für alle Einträge in der Civilopedia, der mit allen fünf Sprachen funktioniert.

## ***Anleitung***

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Berater](#)" an- oder abgeschaltet werden. Außerdem erlaubt die Option "Listen sortieren", die Listen der einzelnen Kategorien der Civilopedia in einer anderen Reihenfolge anzuordnen.

## ***Credits***

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=198522>

Autor: *Sevo*

## ***Danksagungen des Autors***

*Vovan*, für das Diagramm der Einheitenmodernisierungen

*Progor*, für das Diagramm der Einheitenbeförderungen

*Fitchn*, für den Civilopedia Index

## *Specialist Stacker*

von *TheLopez* (stark modifiziert von *ruff\_hi*)

### *Über Specalist Stacker*

Diese Mod "stapelt" die Spezialisten, angesiedelte Große Persönlichkeiten und wütende Bürger einer Stadt, statt sie nebeneinander anzuordnen. Außerdem wird durch die Mod der freie Platz links von der Anzeige der Spezialisten genutzt, damit diese sich über zwei Spalten statt nur einer erstrecken können. Somit können auch mehr als nur die sechs Spezialisten des Hauptspiels in dieses integriert werden.

Des weiteren können nun Stapel von Spezialisten mit Chevrons in Einheiten von 5, 10 und 20 Spezialisten eingeteilt werden, um diese leichter verwalten zu können.

### *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Allgemein](#)" an- oder abgeschaltet werden.

### *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=172405>

Autor: *TheLopez*

## *TechWindow*

von *SirRethcir*, *Roamty*

### *Über TechWindow*

Diese Mod erweitert den Technologie-Bildschirm, der erscheint, wenn eine neue Technologie erforscht wurde. So werden neue Einheiten, Gebäude und Fähigkeiten separat angezeigt, um die Übersicht zu erhöhen. Weitere Neuerungen sind die Möglichkeit der Anzeige des Civilopedia-Textes einer Technologie zusätzlich zu deren Zitat und die Auswahl einer breiteren Version des Fensters.

### *Anleitung*

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Allgemein](#)" an- oder abgeschaltet werden.

### *Credits*

Forum: <http://www.civforum.de/showthread.php?t=29214>

Autor: *SirRethcir*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=158636>

Autor: *Roamty*



# Unit Naming

von *ruff\_hi*

## Über Unit Naming

Dieses Dokument erklärt die Benennungsregeln für Einheiten, die in der **BUG Mod** verwendet werden. Hier soll gezeigt werden, wie die Regeln funktionieren *sollen*, nicht unbedingt, was sie dann tatsächlich tun. Falls eine Situation auftritt, in der die Beschreibung in diesem Dokument vom im Spiel generierten Einheitennamen abweicht, dann sollte dies als Bug im entsprechenden Forum gemeldet werden.

## Anleitung

Alle Einstellungen für diese Mod können im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Einheitennamen](#)" vorgenommen werden.

**Strg+Alt+N**: Ruft ein Dialogfenster auf, in dem eine Benennungsregel eingegeben und an der ersten aufgestellten Einheit bzw. mit der ersten gegründeten Stadt getestet werden kann (deshalb funktioniert dieses Dialogfenster nicht, wenn noch keine Einheit aufgestellt und keine Stadt gegründet wurde). In dem Testfenster stehen zwei "OK"-Schaltflächen zur Verfügung: einer erhöht die Nummerierung und der andere nicht. Aber: Falls ein Nummerierungs-Code verwendet wird, steht die im Testfenster eingesetzte Zahl für diesen Einheitentyp bis zu einem Neustart des Spiels nicht mehr zur Verfügung. Andererseits ist die Erhöhung der Nummerierung nützlich, um einige komplexe Benennungsregeln zu testen.

Über die Option "Erweitertes System verwenden" können für die verschiedenen Epochen für jede Einheitenklasse unterschiedliche Benennungsregeln festgelegt werden. Diese werden in der Datei "[Adv Unit Naming.ini](#)" definiert, die dazu per Hand editiert werden muss.

Die folgenden Code-Elemente kontrollieren den Namen, den eine Einheit erhält.

- $\wedge\text{civ4}\wedge$  - keine Benennungsregel, Standard Civ4-Namen verwenden
- $\wedge\text{rd}\wedge$  - Zufälliger Name
- $\wedge\text{rc}\wedge$  - Zufälliger zivilisationsbezogener Name
- $\wedge\text{ct}\wedge$  - Name der Stadt, die eine Einheit aufgestellt hat
- $\wedge\text{cv}\wedge$  - Adjektiv der Zivilisation, die eine Einheit aufgestellt hat
- $\wedge\text{ut}\wedge$  - Einheitentyp (z.B. Bogenschütze)
- $\wedge\text{cb}\wedge$  - Einheitenklasse (z.B. Nahkampf)
- $\wedge\text{dm}\wedge$  - Einsatzgebiet einer Einheit (z.B. Wasser)
- $\wedge\text{ld}\wedge$  - Name des Oberhauptes, das eine Einheit aufgestellt hat
- $\wedge\text{cnt}[f]\wedge$  - Nummerierung über alle Einheiten (Zuwachs abhängig von Einheit)
- $\wedge\text{cntu}[f]\wedge$  - Nummerierung über alle Einheiten gleichen Typs (Zuwachs abhängig von Einheit)
- $\wedge\text{cntct}[f]\wedge$  - Nummerierung pro Stadt (Zuwachs abhängig von Einheit)
- $\wedge\text{cntuct}[f]\wedge$  - Nummerierung pro Einheitentyp/Stadt in Kombination (Zuwachs abhängig von Einheit)
- $\wedge\text{cntc}[f]\wedge$  - Nummerierung pro Einheitenklasse (Zuwachs abhängig von Einheitenklasse)
- $\wedge\text{cntd}[f]\wedge$  - Nummerierung pro Einsatzgebiet einer Einheit (Zuwachs abhängig vom Element der Einheit)
- $\wedge\text{tt1}[f][x:y]\wedge$  - Nummerierung mit einer festgelegten Zahl zwischen x und y (Zahl)
- $\wedge\text{tt2}[f][x]\wedge$  - Gesamtanzahl (Nummerierung beginnt mit x und wächst jedes Mal an, wenn der Code tt auf 1 zurückgesetzt wird)

Nachfolgend finden Sie einige Formate für die Nummerierung:

- $[f]$  kann eins der folgenden Elemente sein: 's', 'A', 'a', 'p', 'g', 'n', 'o' oder 'r', wobei...
  - s - stumm (wird nicht angezeigt)
  - A - Großbuchstaben (A, B, C, D, ...)
  - a - Kleinbuchstaben (a, b, c, d, ...)
  - p - phonetisch (alpha, bravo, Charlie, delta, echo, ...)
  - g - griechisch (alpha, beta, gamma, delta, epsilon, ...)
  - n - Zahl
  - o - ordinal (1st, 2nd, 3rd, 4th, ...)

- **r** - römisch (I, IV, V, X, ...)

Einige Formate für die Nummerierung haben eine eingebaute Höchstgrenze (z.B. alpha). Wenn die Nummerierung diese Grenze erreicht, springt sie zurück zum Anfang. Zum Beispiel, falls die Zahl '30' überschritten wird und diese nun mit 'A' (Großbuchstaben) formatiert werden soll, dann wird ein 'D' ausgegeben.

## Beispiele

Am einfachsten ist es, die Benennungsregeln an einigen Beispielen zu erläutern.

### 1.) $\wedge\text{civ}4\wedge$ aus $\wedge\text{ct}\wedge$

Diese Benennungsregel hebt alle anderen verwendeten Regeln auf, weil der Code  $\wedge\text{civ}4\wedge$  verwendet wird. So wird signalisiert, dass der Standard Civ4-Namen verwendet werden soll. In anderen Worten, der Name der Einheit wird nicht verändert. Auch der Codeteil " $\wedge\text{ct}\wedge$ " wird ignoriert.

Beispiel: Aus einem persischen "Späher" wird "Späher".

### 2.) $\wedge\text{rd}\wedge$ $\wedge\text{cv}\wedge$ Armee

Diese Benennungsregel hebt fast alle anderen verwendeten Regeln auf, außer der Regel  $\wedge\text{civ}4\wedge$ , weil der Codeteil  $\wedge\text{rd}\wedge$  verwendet wird. So wird signalisiert, dass der Einheit ein vollkommen zufälliger Name gegeben werden soll. Der Codeteil " $\wedge\text{cv}\wedge$  Armee" wird ignoriert.

Beispiel: Aus einem persischen "Späher" wird ein zufälliger Name.

### 3.) $\wedge\text{rc}\wedge$

Diese Benennungsregel hebt fast alle anderen verwendeten Regeln auf, außer den Regeln  $\wedge\text{civ}4\wedge$  und  $\wedge\text{rd}\wedge$ , weil der Codeteil  $\wedge\text{rc}\wedge$  verwendet wird. So wird signalisiert, dass der Einheit ein vollkommen zufälliger, aber zivilisationsbezogener Name gegeben werden soll.

Beispiel: Aus einem persischen "Späher" wird ein zufälliger, zivilisationsbezogener Name.

### 4.) $\wedge\text{ut}\wedge$ [ $\wedge\text{cv}\wedge$ ]

Diese Benennungsregel ist ein einfacher Austauschcode. Der Codeteil  $\wedge cv \wedge$  wird durch das Adjektiv der Zivilisation ersetzt, während der Codeteil  $\wedge ut \wedge$  den Einheitentyp ausgibt.

Beispiel: Aus einem persischen "Späher" wird "Späher [persisch]" .

### 5.) $\wedge ut \wedge \wedge cnt[r] \wedge$

Diese Benennungsregel ist das erste Beispiel für eine Nummerierung. Hier wird der Einheitentyp zusammen mit einer Nummerierung ausgegeben, die nicht zurückgesetzt wird. Die Nummerierung wird in römischen Ziffern angezeigt.

Beispiel: Aus einem persischen "Späher" wird "Späher I" .

### 6.) $\wedge cnt[A] \wedge Trupp \wedge tt1[s][5:5] \wedge$

Diese Benennungsregel stellt eine Nummerierungsregel dar, die sich selbst zurücksetzt. Hier wird auch die Formatierung '[s]' verwendet, die die Gesamtanzahl verbirgt.

Beispiel: Aus einem persischen "Späher" wird "A Trupp". Jede weitere Einheit wird entsprechend mit "B Trupp", "C Trupp" usw. benannt, bis die Nummerierung nach "F Trupp" wieder bei "A" beginnt.

### 7.) $\wedge cntc[p] \wedge Zug \wedge tt1[o][5:5] \wedge Kompanie, \wedge tt2[o][101] \wedge Div$

Eine komplexere Benennungsregel, die als Beispiel für eine Nummerierungsregel nach Einheitenklasse dienen soll. Außerdem werden phonetische und ordinale Formate für die Nummerierung eingesetzt.

Beispiel: Aus einem persischen "Späher" wird "Alpha Zug 1st Kompanie, 101st Div". Andere Einheitenklassen werden entsprechend mit "Beta", "Gamma" usw. versehen.

### 8.) $\wedge cnt[f] \wedge of \wedge tt1[f][6:10] \wedge, Unimatrix \wedge tt2[f][1] \wedge$

Nur zum Spaß!

Beispiel: Aus einem persischen "Späher" wird beispielsweise "1 of 7, Unimatrix 1" .

## FAQ

Q: Mit welchem Code werden Einheiten einfach nur durchnummeriert (z.B. "Krieger 1")?

A: `^ut^ ^cnt[n]^`

Q: Mit welchem Code werden Einheiten aus einer Stadt einfach nur durchnummeriert, ohne dass der Name der Stadt im Namen angezeigt wird (z.B. "Krieger 1")?

A: `^ut^ ^cntct[n]^`

Q: Mit welchem Code werden Einheiten je nach Einheitenklasse einfach nur durchnummeriert?

A: `^ut^ ^cntc[n]^`

Q: Nexus' Armee-Benennungsregel (1st Armee 2nd Corp 8th Div) ist ziemlich cool. Wieso ist sie nicht in dieser Mod enthalten?

A: Muss sie nicht, weil stattdessen einfach der folgende Code verwendet werden kann: `^cnt[o]^ Armee ^tt1[o][5:5]^ Corp ^tt2[o][1]^ Div`

## ***Credits***

Forum: <http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=268>

Autor: ***ruff\_hi***

## *Whip Assistant*

*von EmperorFool*

### *Über Whip Assistant*

Diese Mod gibt Informationen darüber, wieviel Produktion ("Hämmer") Überschuss beim Einsatz von Zwangsarbeit zur Produktionsbeschleunigung entsteht. Der Überschuss fließt in das nächste Projekt der Stadt ein. Also, wenn z.B. die Produktion einer Bibliothek durch den Einsatz von 2 Bürgern beschleunigt werden kann, wobei 32 Hämmer Überschuss entstehen, bedeutet das zwar, dass 2 Bürger geopfert werden, aber die Bibliothek wird in der nächsten Runde fertiggestellt und 32 Hämmer werden auf das nächste Projekt der Stadt angerechnet.

Außerdem fügt diese Mod dem Stadt-Bildschirm einen Rundenzähler hinzu, der anzeigt, wann die Unzufriedenheit über die Produktionsbeschleunigung durch Zwangsarbeit vorbei ist.

### *Anleitung*

Die Informationen über Produktionsbeschleunigungen kann im CDA auf der Seite "Stadtinformationen" eingesehen werden. Außerdem kann über die Mod "[Civ4lerts](#)" eine Warnung ausgegeben werden, wenn eine Stadt die derzeitige Produktion durch Zwangsarbeit oder Goldzahlung beschleunigen kann. Dabei wird auch angezeigt, wieviel die Maßnahme kostet und wieviel Überschuss entsteht.

Diese Mod kann im Optionsbildschirm der **BUG Mod** unter "[Allgemein](#)" an- oder abgeschaltet werden.

## ***Credits***

Forum: <http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=268>

Autor: ***EmperorFool***

# *Wide City Bars*

*von asioasioasio*

## *Über Wide City Bars*

Diese Mod vergrößert den Balken unterhalb einer Stadt im Hauptbildschirm um etwa 25% gegenüber seiner normalen Größe. So werden auch längere Stadtnamen angezeigt, die vor allem in den lokalisierten Fassungen von Civilization 4 verwendet werden.

## *Anleitung*

Um die Mod zu entfernen, muss das Verzeichnis "[Art\Interface\Citybar](#)" im Verzeichnis "[Assets](#)" bzw. "[CustomAssets](#)" der **BUG Mod** gelöscht werden.

## *Credits*

Forum: <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=239221>

Autor: *asioasioasio*



## Veränderungen an den ursprünglichen Mods

Nachfolgend finden Sie eine Auflistung der Veränderungen am Code der ursprünglichen Mods. Der Hauptteil der Veränderungen betrifft die Anpassung an **Beyond the Sword**. Keine der Veränderungen modifiziert die Spielregeln oder das Gameplay.

### Autolog

Vor Aufnahme in die **BUG Mod** von *Ruff\_Hi* verbessert.

- Stummer Protokollierungsmodus
- Option für Standard-Dateiname
- Vom Nutzer gesteuertes An-/Abschalten der Protokollierung
- Protokollierung von Plünderungen
- Protokollierung von Zwangsarbeit
- Protokollierung von Kriegen
- Protokollierung des Wechsels der Gesellschaftsform
- Protokollierung des Wechsels der Religion
- Ort und Gewinnchancen von Kämpfen hinzugefügt
- Angriffs-/Verteidigungsstatus bei Kämpfen hinzugefügt
- IBT hinzugefügt, um die Aktionen von Spielern und KI zu trennen
- Option, um 4000 n.Chr. als Runde 0 festzulegen
- Datum und Uhrzeit einer Runde
- Erwartete Bauzeit und Forschungsdauer bei Technologien
- Farbkodierung ohne Anführungszeichen (") für Foren, die diese nicht unterstützen

### Better Espionage Screen

- Umgestaltung des Layouts für mehr Klarheit.
- Dreifarbige Kodierung für das Spionagepunktverhältnis: Standard, gut und schlecht.
- Dreifarbige Kodierung für Spionagemissionen (aktive und passive): nicht durchführbar, durchführbar und bald durchführbar.

## Civ4lerts und MoreCiv4lerts

- Überarbeitung eines Großteils des Codes von Grund auf, um die Timing-Bugs der meisten Warnungen zu beheben.
- Warnungen hinzugefügt für den Fall, dass eine Zivilisation bereit ist, Verträge über Offene Grenzen, ein Verteidigungsbündnis oder eine Allianz zu unterzeichnen.
- Warnungen hinzugefügt für den Fall, dass die Produktion einer Stadt beschleunigt werden kann (mit Zwangsarbeit oder Gold).
- Erweiterte Warnung für bevorstehendes Wachstum, um das eingetretene Wachstum und die bevorstehende/eingetretene Schrumpfung der Bevölkerung einer Stadt zu melden.
- Anpassung der (Un-)Zufriedenheitswarnungen, um jede positive oder negative Veränderung in einer Stadt zu melden.
- Neue eigene Optionen für Warnungen, die in den Optionen anderer Warnungen mit eingeschlossen waren.

## CustomizableDomestic Advisor (CDA)

- Spalten für BtS (z.B. Kapitalgesellschaften und Spionage) und die Schaltfläche "Kolonie freigeben" hinzugefügt.
- Andere neue Spalten hinzugefügt (z.B. Rundenzähler für Kultur- und GP-Punkte, "beschleunigen mit Zwangsarbeit/Gold").
- Eine Reihe von Spalten für Gebäudeklassen hinzugefügt, die zeigen, ob ein Gebäude (bezogen auf die derzeitige Zivilisation) einer Klasse (statt der Anzeige des Gebäudeeffekts) errichtet wurde. Die Kopfzeile dieser Spalten zeigt die Gebäudesymbole und der Tooltip die Effekte des jeweiligen Gebäudes.
- Spalten für Ressourcen zeigen nun ihr Symbol in der Kopfzeile und die jeweiligen Effekte oder ihre Verfügbarkeit als Wert (zwei verschiedene Zeilen).
- Absturzursache bei mehr als 20 Städten behoben.
- Schaltflächen, um zwischen den Seiten zu blättern, hinzugefügt.
- Schaltflächen, um Seiten während einer Anpassung zu verschieben, hinzugefügt.

- Schaltfläche hinzugefügt, um die Bedienelemente für die Spezialisten an- oder abzuschalten.

## Great Person Progress Bar

- Wird immer angezeigt, auch wenn keine Stadt GP-Punkte generiert.
- Zeigt wahlweise die prozentuale Wahrscheinlichkeit für jeden Typus von GP an.
- Ein Klick auf den Balken ruft den entsprechenden Stadt-Bildschirm auf.
- Wird eine Stadt im Hauptbildschirm ausgewählt, werden Informationen über die nächste GP der Stadt angezeigt.

## Improved Glance Tab

- Anzeige für Erzfeind hinzugefügt
- Symbol für Kriegszustand sind nun gekreuzte Schwerter
- Anzeige für erzwungenen Frieden (Symbol ist ein "Peace"-Zeichen)

## Plot List Enhancements

- Funktion der Filterschaltflächen verändert, um sie intuitiver zu machen
- Mehrere Schaltflächen verändert, um deren Status anzuzeigen, wenn diese voneinander abhängen
- Neue Symbole für die Filterschaltflächen
- Tooltips für die Filterschaltflächen hinzugefügt
- Alle Optionen in den Optionsbildschirm der **BUG Mod** integriert, so dass sie nicht mehr über eine INI-Datei von Hand bearbeitet werden müssen
- Neue Symbole für die Einheitenaktionen statt eines simplen Textes
- Filter "Bewegung" und eine Schaltfläche für das Zurücksetzen aller Filter hinzugefügt

## Reminders

- Ereignisse werden gespeichert und geladen.
- Wenn eine Erinnerung erscheint, erhält man die Möglichkeit, sie in der nächsten Runde erneut erscheinen zu lassen.
- Auswahl der Anzeigart: im Ereignisprotokoll, als Dialogfenster oder beides.
- Erinnerungen können mit **Autolog** protokolliert werden.
- Erinnerungen, die am Anfang einer Runde erscheinen, erscheinen am Ende einer Runde noch einmal als blinkender Text

## Raw Commerce

(ersetzt durch **Raw Yields**)

- Den 50%igen Bonus der Hauptstadt in der Gesellschaftsform Bürokratie hinzugefügt.
- Schaltfläche, um zwischen Wirtschaft und Produktion umzuschalten, hinzugefügt.

## SevoPedia

- Animierte Köpfe der Oberhäupter angepasst
- [Shortcuts Entry](#) von **EkmeK** hinzugefügt
- [Strategy Guides](#) von **Alerum68** hinzugefügt
- [Traits](#) von **Sisiutil** hinzugefügt

## Specialist Stacker

- Chevrons bei Spezialisten hinzugefügt, die diese zu Gruppen aus 5, 10 und 20 Spezialisten zusammenfassen

## ***Das Team der BUG Mod kontaktieren***

Die folgenden Links führen zu den entsprechenden Threads im **BUG Mod-**Unterforum auf ***Civfanatics.com***:

Für [Allgemeine Fragen](#).

Für [Aufgetretene Bugs](#). (Bitte beachten Sie diesen Thread, bevor sie einen Beitrag erstellen, um die mehrfache Meldung von Bugs zu vermeiden.)

Für [Anregungen für neue Features](#).

Für Hilfe bei der [Installation](#).

Für die Meldung von Fehlern in der [Hilfe-Datei](#).

Möchten Sie dem Team der **BUG Mod** helfen und diese in Ihre Sprache übersetzen? [Übersetzer gesucht!](#)