

WW2Total Updates

ab 1.1.2011 (Version höher als 1.2.0)

Version 1.3.2, Build Nr. 36 (24. April 2012)

- **Regelpunkt 2.4.1, Offensiven (S.25):**
Die dritte Offensive kostet nur noch 400 PP (bisher 800 PP).
 - **KI: Lend-Lease-Lieferungen der Anglo-Amerikaner an Russland** erfolgen nur, wenn die Instandhaltungskosten Russlands nicht mehr als 2/3 von dessen Produktion ausmachen.
 - **KI: Invasionen der Anglo-Amerikaner** erfolgen nun intensiver und gezielter.
 - Diverse Fehler behoben, darunter die manchmal auftretende übergroße Einheiten-Box statt des Turan-Panzers, Ladefehler des Me262-Modells, fehlerhafte Pfade, Wetter oder Gelände auf der Europakarte u.v.m.
-

Version 1.3.1, Build Nr. 35 (28. März 2012)

- Fehler behoben: Eingabe des Lizenzschlüssels und Benutzernamen für die Deluxe-Version nun wieder möglich.
 - Fehler behoben: Sound-Einstellungen für die Lautstärke von Bewegungen und Gefechtslärm wirkt sich nun vollständig aus.
 - Fehler behoben: Eine Pfade, Klima- und Geländedaten bei einigen Provinzen auf der strategischen Karte waren nicht richtig.
-

Version 1.3.0, Build Nr. 34 (8. März 2012)

- **30 neue Einheiten**
Infanterie-Waffen: Typ 100 MP, PPS-43, FG42, Sten MP.
Panzer: Crusader, T-70, PzKpfw IVG, Turan II, M4A3 Sherman.
Jäger: Bf 109 G-2, Jak-7, Fw 190 A-8, P-47 Thunderbolt, Jak-9.
Bomber: Pe-2, Ju 87 G, Me 210, B-25J Mitchell, Tu-2.
Schiffe: Tirpitz, S-Boot, Kreuzer Pola, Torpedoboot Spica-Klasse, U-Boot Sirena-Klasse, Flugzeugträger Victorious, U-Boot Seawolf, Schlachtschiff Archangelsk, Zerstörer Silny, U-Boot Scuka-Klasse, Liberty-Frachter.
 - **teilweise geänderte Startaufstellungen wegen der neuen Einheiten.**
 - **Regelpunkt 2.4.1, Offensiven (S.25):**
Es können nur Provinzen angegriffen werden, welche sich in der direkten Nachbarschaft einer eigenen Provinz befinden, **welche seit mindestens einem Monat (Spielrunde) kontrolliert** wird.
 - Diverse Fehler behoben.
-

Version 1.2.3 (Juli 2011)

- **Startaufstellung und Regelpunkt 2.4.7, Produktion (S.33)**
Russische Panzer werden im Jahr 1942 nur noch mit dem historisch realistischeren Kampfwert von 33% berechnet. Auch die Anzahl der Flugzeuge wurde entsprechend der historisch vorhandenen Anzahl gekürzt.
Siehe dazu:
- <http://weltkrieg2.de/Waffen/Kampffahrzeuge/Panzer/info/Zahlenvergleich-deutsche-russische-Panzer.htm>

- <http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Kriegsschauplaetze-1942-Rote-Armee.htm>
-

Version 1.2.2 (April 2011)

- **Regelpunkt 1.10, Optionen (S.10)**

Die Einstellung für die KI-Stärke wurde ersetzt durch eine Einstellung für Abzüge oder Bonus von Produktionspunkten (PP). In der Mitte haben Staaten, welche von der KI gespielt werden, die gleichen Bedingungen zum Erhalt von Produktionspunkten wie Staaten, welche von menschlichen Spielern geführt werden. Ganz links erhalten die KI-Staaten nur 50%, ganz rechts 150% der normalen PP's.
Die KI wählt nun automatisch immer ein passendes Neuron aus dem erfolgreichsten, obersten Drittel.
 - **Startaufstellung und Regelpunkt 2.4.7., Produktion (S.33)**

Die Anzahl der Einheiten zu Beginn des Szenarios und die Rüstungsproduktion der einzelnen Streitkräfte ist abhängig von der Kampfkraft (1942 etwa 100% für Deutsches Reich, 80% für Anglo-Amerikaner und je 64% für Sowjetunion und Achsen-Verbündete).
Siehe dazu auch folgende Webseiten:
 - <http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Kriegsschauplaetze-1942-Deutschland.htm>
 - <http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Kriegsschauplaetze-1942-Achse.htm>
 - <http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Kriegsschauplaetze-1942-Anglo-Amerikaner.htm>
 - <http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Kriegsschauplaetze-1942-Rote-Armee.htm>
 - <http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Streitkraefte-Neutrale.htm>
-

Version 1.2.1 (Januar 2011)

- **Regelpunkt 2.6., Spielende und Sieg (S.41)**

Die Alliierten müssen nun **alle vier Hauptstädte der Achse erobern** um das Spiel zu gewinnen.
- **Fehlerbeseitigung**

Zwei kleinere Bugs, welche unter bestimmten Bedingungen während der Schlachten auftreten konnten und wodurch sich das Spiel aufhängt, wurden beseitigt.
Der Software-Installer funktioniert mit den Standardeinstellungen auch unter Windows 7 und Vista.
- **Künstliche Intelligenz**

Die KI wurde in der Zwischenzeit etwas weiter 'trainiert' und sollte somit noch etwas stärker geworden sein.
- **Windows 7 und Vista**

Der Installer läuft nun auch problemlos unter Windows 7 und Vista (allerdings wird der Installationsverlauf z.Z. nur in englischer Sprache unterstützt).