

VICTORIATM

AN EMPIRE UNDER THE SUN



VICTORIA™

Einleitung	6	sehen wie folgt aus:	16	Ausladen einer Armee von einem	
Systemanforderungen	6	Landesverwaltung	17	Seetransport:	38
Empfohlen	6	Großmachtrangordnung		Einheitenverwaltung	38
Installation	6	(GMR)	17	Divisionscharakteristika:	39
Ziel des Spiels	6	Prestige	17	Flottillencharakteristika:	39
Schnellstart	7	Sie gewinnen Prestige durch:	17	Einheiten rekrutieren	39
Hauptmenü	7	Sie verlieren Prestige durch:	17	Anführerverwaltung	40
Einzelspieler	7	Verfassungsauswirkungen		Mobilisierung und Reserven	40
Multiplayer	8	auf KE (Kriegserklärung),		Verluste	41
VERBINDUNGSTYPEN:	8	Prestigeverlust:	17	Grabensystem	41
Ermitteln Ihrer IP-Adresse	8	Industriestärke	18	Gefechte	41
Win98/Me	8	Militärstärke	18	Technologieforschung	42
Win2000/XP	8	Produktion	18	Das Intellektuelle	
Credits	8	Produktionsüberblick	18	Establishment	43
Verlassen	8	Handel	19	Potenitielle Projekte	43
Spieloptionen	9	Weltmarkt	19	Vorherige Forschung	43
So wird gespielt	10	Budget	20	Kolonisation und Kolonien	44
Das allgemeine Interface	10	Budget-Überblick	20	Unbeanspruchte Kolonien	44
Informations-Ansicht		Politik	22	Kolonialposten	44
(links im Bildschirm)	10	Politische Informationen	22	Bekohlungsstationen	44
Kopfleiste	10	Wirtschaftspolitik	23	Handelsposten	44
Landkarten-Ansicht	10	Handelspolitik	23	Kolonialfestungen	44
Minikarte	11	Religionspolitik:	24	Missionen	44
Nachrichtenprotokoll	11	Minderheitenpolitik:	24	Beanspruchte Kolonien	44
Optionen	11	Kriegspolitik	24	Unmut und Separatismus	45
Benutzung des allgemeinen Inter-	11	Beziehungen	27	Kolonial-diplomatie	45
face	11	Bevölkerung	27	Kolonialkriege	45
Navigation in der Informations-	11	Bevölkerungsüberblick	27	Revollen	46
Ansicht	11	Technologie	27	Das Hauptbuch	47
Navigation in der		Landesverwaltung	27	Zusammenfassung:	47
Landkarten-Ansicht	12	Staaten / Provinzen	27	Wirtschaft:	47
Rechtsklickmenüs	12	Landesverwaltungs-Ansicht	28	Technologie:	47
Dialogfelder	12	Provinzverwaltungs-Ansicht	28	Militär:	47
Ereignisse	13	Bevölkerungsüberblick Staat	31	Geschichte:	47
QuickInfo	13	Industrieentwicklung	32	Spielende	48
Bevölkerung	14	Befestigungen	33	Tastenkürzel	49
Militanz und Bewusstsein	14	Konvois	33	Tastenkürzel Provinzansicht	49
Bevölkerungseinkommen	14	Diplomatie	34	Terminologie in Victoria	50
Bedürfnisse der Bevölkerung	14	Diplomatische Handlungen	36	Fehlerbehebung	50
Emigration, Immigration und	14	Friedensverhandlungen	36	Updates zum Spiel	50
Bevölkerungswachstum	14	Militärverwaltung	37	Community forums	50
Dominante und sekundäre		Militärübersicht	37		
Angelegenheiten	15	Einheiten auswählen	37		
Bevölkerungstypen	16	Armeen auf Transportschiffe ver-	37		
Die verschiedenen POP-Typen		laden:			



Verbrauchersicherheit: Warnungen und Vorsichtsmaßnahmen:

Epilepsiewarnung

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern epileptische Anfälle erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Verwendung dieser Software an Ihren Arzt. Wenn während des Spielens eines Computerspiels die folgenden Symptome auftreten: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, ungewollte Bewegungen oder Krämpfe, beenden Sie das Spiel bitte SOFORT und wenden sich vor weiterem Spielen an Ihren Arzt.

Befolgen Sie bei der Verwendung dieser Software immer die folgenden Regeln:

- Sitzen bzw. stehen Sie nicht zu nahe vor dem Monitor. Spielen Sie so weit wie möglich vom Monitor entfernt.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder Schlaf brauchen.
- Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum.
- Machen Sie nach jeder Stunde Spiel 10-15 Minuten Pause.

VORSICHT: Manche Personen können nach einer langen Spielperiode Müdigkeit oder Unwohlsein erfahren. Ungeachtet Ihrer Befindlichkeit sollten Sie **IMMER** nach jeder Stunde Spiel 10-15 Minuten Pause machen. Wenn Ihre Hände oder Arme müde werden oder sich unwohl anfühlen, stoppen Sie und machen eine Pause. Wenn Sie weiterhin Muskelschmerzen oder Unwohlsein während oder nach dem Spielen erfahren, achten Sie auf die Signale, die Ihr Körper Ihnen sendet. Unterbrechen Sie das Spiel und ziehen einen Arzt zu Rate. Nichtbeachten dieser Warnung kann zu Langzeitbeschwerden führen. Wenn Ihre Hände, Handgelenke oder Arme bei anderen Aktivitäten verletzt oder überlastet wurden, kann die Verwendung dieser Software den Zustand verschlimmern. Ziehen Sie vor dem Spielen einen Arzt zu Rate.

Einleitung

Führen Sie Ihre Nation durch fast einhundert Jahre Geschichte! Führen Sie die absoluten Monarchien des frühen 19. Jahrhunderts in die Morgenröte des 20. Jahrhunderts und der industrialisierten Großmächte! Akkumulieren Sie Reichtum und Macht, um Ihren Feinden immer voraus zu sein und unschätzbare Prestige und Ehre zu erwerben – reformieren Sie Ihre Nation in eine freie Demokratie. Oder treiben Sie Ihr Volk zur Revolution...

Victoria konzentriert sich auf sechs verschiedene Aspekte der Regierungsführung. Diese interagieren miteinander zu reichem, aber trotzdem einfach zu verwaltendem Gameplay. Sie steuern Ihre Nation in den Bereichen Diplomatie, Kriegskunst, Wirtschaft & Industrialisierung, Kolonisierung, Technologieforschung und Politik.

Systemanforderungen

Um Victoria zu spielen, brauchen Sie die folgende Hardware:

Minimalanforderungen

- OSX
- 400 MHz PowerMac oder schneller
- 256MB RAM (512Mb empfohlen)

Installation

- Eine spezielles Installationsprogramm wird nicht benötigt. Kopieren Sie einfach den "Victoria" Ordner per drag/drop auf Ihre Festplatte.

Ziel des Spiels

Das Hauptziel in Victoria ist, zu einer der acht Großmächte der Ära aufzusteigen. Dies wird bewerkstelligt durch globale Hegemonie, der Umspannung des Globus, um zum dominanten Reich der damaligen Welt zu werden.

Victoria dreht sich um die Neuschreibung der Weltgeschichte in Ihrem Sinne. Während wir versucht haben, die Bedingungen und Vorbedingungen der damaligen Zeit so getreu wie möglich zu simulieren, überlassen wir alle Entscheidungen Ihnen, dem Spieler. Wir erheben nicht den Anspruch, dieses Spiel sei eine EXAKTE Simulation, aber wir haben dennoch versucht, die wichtigsten Faktoren einzubauen, die bei der Formung der Gesellschaft zwischen 1835 und 1920 eine tragende Rolle spielten. Vorwissen über die damalige Zeit wird sicherlich helfen, ist aber keine Voraussetzung. Die Hauptsache bei diesem Spiel ist es, dass Sie sich gut amüsieren!

Schnellstart

Hauptmenü

Einzelspieler

Um ein Einzelspieler-Spiel zu starten, müssen Sie das Menü „Einzelspieler“ durch Klicken auf die entsprechende Schaltfläche im Hauptmenü aufrufen. Hier wählen Sie das gewünschte Szenario, laden gespeicherte Spielstände und stellen Optionen zum Spiel ein. Zur Auswahl eines Szenarios klicken Sie den Namen des Szenarios im Kästchen oben links an.

Bei der Auswahl eines Szenarios erscheint eine Liste mit Ländern rechts im Bildschirm. Sie wählen das zu spielende Land aus, indem Sie auf die entsprechende Fahne klicken. Wenn Sie ein Land spielen möchten, das nicht auf der Liste erscheint, können Sie auf eine der



Fahnen klicken, um es mit dem entsprechenden Land im Szenario auszutauschen.

Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad, die Spielgeschwindigkeit und andere Optionen einstellen. Siehe „Spieloptionen“ weiter unten.

Wenn Sie bereit sind, Ihr Szenario zu starten, klicken Sie auf die Startschaltfläche.





Multiplayer

Für Multiplayer-Spiele benötigen alle beteiligten Spieler schnelle Internetverbindungen mit mindestens 512 KBit/Sek. und installiertem TCP/IP-Protokoll. Der Host eines neuen Spiels legt das Szenario, die Siegbedingungen und die Spielgeschwindigkeit fest. Außerdem ist er für das Speichern des Spiels verantwortlich. Beachten Sie, dass ein Multiplayer-Spiel nicht von Ereignissen beeinträchtigt wird, die ein Einzelspieler-Spiel vorübergehend unterbrechen. Außerdem kann die Spielgeschwindigkeit von Multiplayer-Spielen nicht verändert werden.

Multiplayer-Spiele haben eine eingeschränkte Pausenfunktion: Bevor das Spiel angehalten wird, gibt es eine Verzögerung von 10 Sekunden. 30 Sekunden nach dem Anhalten des Spiels können die anderen Spieler mit dem Spiel fortfahren.

VERBINDUNGSTYPEN:

Local Area Network: Durchsucht Ihr lokales Netzwerk automatisch nach einem Host-Spiel. Sie können bei jedem erkannten Spiel

mitmachen oder selbst als Host eines neuen Spiels fungieren.

Valkyrienet: Hier können Sie sich mit anderen Spielern treffen und unterhalten, bei deren Spielen mitmachen oder als Host andere Spieler zu Ihrem Spiel einladen.

Internet: Wenn Sie beim Spiel eines Hosts mitmachen wollen, müssen Sie dessen IP-Adresse kennen. Folgen Sie den untenstehenden Anweisungen, um Ihre eigene IP-Adresse zu ermitteln. Beachten Sie, dass sich Ihre IP-Adresse höchstwahrscheinlich bei jeder Verbindung mit dem Internet ändert, wenn Sie keine Standleitung haben.

Ermitteln Ihrer IP-Adresse

- Prüfen Sie, ob Sie mit dem Internet verbunden sind.
- Wählen Sie im Startmenü das Menüelement „Ausführen...“

Win98/Me

- Geben Sie „winipcfg“ ein und klicken auf OK. Dies zeigt Ihre IP-Adresse an.

Win2000/XP

- Geben Sie „cmd“ ein und klicken auf OK.
- Geben Sie im nun erscheinenden Fenster „ipconfig“ ein und drücken die Eingabetaste. Dies zeigt Ihre IP-Adresse an.

Credits

Dies ist eine Liste mit den Namen aller Personen, die an der Entstehung dieses Spiels beteiligt waren.

Verlassen

Beendet das Spiel und kehrt zu Windows zurück.

Spioptionen

Ob Sie ein Einzelspieler-Spiel wählen oder ein Multiplayerspiel laufen lassen, immer stehen Ihnen mehrere Spioptionen zur Verfügung. Diese finden Sie unter „Optionen“ im Szenariobildschirm!

Schwierigkeitsgrad: ändern sie hier den schwierigkeitsgrad des spiels. Fünf verschiedene einstellungen stehen zur verfügung, von „sehr einfach“ bis „sehr schwer“.

Ki-aggressivität: modifiziert die aggressivität der künstlichen intelligenz (ki) gegenüber dem spieler und die schnelligkeit ihrer reaktion.

Spielgeschwindigkeit: im einzelspielermodus ist dies nicht wichtig – sie können die spielgeschwindigkeit während des spiels jederzeit mit den tasten „strg“ und „+“ / „-“ auf der nummerntastatur ändern. In einem multiplayerspiel stellen sie die spielgeschwindigkeit am

besten auf normal oder unter normal (sehr zu empfehlen!). Bitte beachten sie, dass nur der host die spielgeschwindigkeit im spiel ändern kann.

Fog of war: dies aktiviert bzw. Deaktiviert den „fog of war“. Das spiel mit deaktiviertem fog of war ist für anfänger empfehlenswert, da sie somit alle züge ihrer gegner sehen können.

Auto-speichern: diese einstellung aktiviert bzw. Deaktiviert die automatische speicherfunktion und kann auf verschiedene intervall eingestellt werden. Bei jedem automatischen speichern des spiels wird eine sicherheitskopie des letzten automatisch gespeicherten Spielstands erzeugt („autosave“ im Fenster für gespeicherte Spielstände für die zuletzt gespeicherte Datei und „oldautosave“ für die davor zuletzt gespeicherte Datei).

In einem Multiplayerspiel kann nur der Host die Optionen ändern!



Häfen und Hauptstädte angezeigt. Dieser Landkartenmodus eignet sich ausgezeichnet für die Kriegsstrategie, und hier werden Sie sehr wahrscheinlich auch die meiste Zeit verbringen.

Politik: Der Politikmodus zeigt jedes Land in einer anderen Farbe, um die verschiedenen Grenzen sichtbar zu machen. Wie auch der Geländemodus zeigt dieser Modus Militäreinheiten, Häfen und Hauptstädte. Er ist nützlich für die Beanspruchung von Kolonien und das Einleiten von Verhandlungen.

Wirtschaft: Dieser Modus zeigt alle verfügbaren natürlichen Ressourcen in den verschiedenen Provinzen, ihre strategischen Werte und hilft bei der Platzierung von Fabriken.

Infrastruktur: Im Infrastrukturmodus zeigen verschiedene Grüntöne die Stufe der Produktionseffizienz in Ihren Provinzen. Die schwarzen Linien bedeuten bestehende Eisenbahnstrecken in mindestens zwei benachbarten Provinzen. Bitte beachten Sie, dass Eisenbahnen in nur einer Provinz, die nicht in eine benachbarte Provinz führen, nicht angezeigt werden.

Minikarte

Die Minikarte zeigt die ganze Landkarte mit einem kleinen Rechteck, das anzeigt, wo die Landkarten-Ansicht zentriert ist. Sie können die Minikarte linksklicken, um die Landkarte auf diesen Ort zu zentrieren. Sie können die Minikarte auch rechtsklicken und prüfen, wo sich Ihre Armeen und Seestreitkräfte gerade befinden. Links von der Minikarte finden Sie vier Schaltflächen zur Änderung der Landkarten-Ansicht. Von oben nach unten stehen sie für: Gelände, Politik, Wirtschaft und Infrastruktur. Unter der Minikarte sind vier Schaltflächen (links nach rechts): Verkleinern (Landkarten-Ansicht), Hauptbuch, Optionen und Vergrößern (Landkarten-Ansicht). Sie

können auch mit den Tasten + und – vergrößern bzw. verkleinern.

Nachrichtenprotokoll

Hier werden alle Nachrichten des Spiels über Ereignisse etc. aufgezeichnet (je nach den Nachrichteneinstellungen). Sie können dies minimieren, indem Sie auf den kleinen Pfeil in der linken oberen Ecke des Protokolls klicken. Zum Öffnen des Protokolls klicken Sie den kleinen Pfeil in der linken unteren Ecke des Landkartenfensters.

Optionen

Das Optionsmenü können Sie während des Spiels durch Klicken auf die dritte Schaltfläche unter der Minikarte oder mit der Taste F10 aufrufen. Im Optionsmenü haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

Spiel speichern.

Gespeichertes Spiel laden (Anmerkung: Ihr aktuelles Spiel wird dadurch gelöscht).

Optionen: Geschwindigkeit, Ton und Nachrichteneinstellungen ändern.

Tipps: Aktiviert/deaktiviert die automatischen Tipps.

Kapitulieren: Spiel beenden (Anmerkung: Sie können danach wieder mit einer zuvor gespeicherten Version weitermachen).

Benutzung des allgemeinen Interface

Navigation in der Informations-Ansicht

Die meiste Interaktion im Spiel geschieht in der Informations-Ansicht, daher sollten Sie hiermit vertraut sein. Viele der Informationskästchen in dieser Ansicht dienen gleichzeitig als Schaltflächen. Diese Schaltflächen

können Sie an ihrem dreidimensionalen Erscheinungsbild erkennen. Sie werden markiert, wenn sich der Cursor über sie bewegt, und ein Klick auf diese Flächen bringt Sie zu einem Untermenü, welches wieder andere Untermenüs enthält und so weiter. Um zu einer höheren Ebene zurückzukehren, klicken Sie die gewünschte Kopfzeile oben in der Informations-Ansicht. Oft sind hier bis zu 5 Stufen aufgeführt. Einige dieser Ansichten haben kontextsensitive Rechtsklickmenüs mit der Möglichkeit, von der aktuellen Stufe aus vor und zurück zu gehen.

Navigation in der Landkarten-Ansicht

In Victoria ist die Welt in mehr als 2800 Provinzen und Seezonen aufgeteilt. Die Grenzen dieser Provinzen sind in der Landkarten-Ansicht als dünne schwarze Linien sichtbar. Provinzen sind die wichtigste Gebietseinheit. Hier lebt die Bevölkerung, hier werden Ressourcen gesammelt, Schlachten geschlagen, und auch die meisten anderen Spielhandlungen finden hier statt. Jede Provinz kann nur zu einem einzigen Land gehören. Seezonen haben keine Eigentümer.

Staaten sind Regionen, die aus einer oder mehreren Provinzen bestehen. Alle Provinzen (nicht aber Seezonen) sind Teil eines einzigen Staats. Sie sind wichtig, weil bestimmte Arten wirtschaftlicher und politischer Aktivitäten auf einer landesweiten Ebene stattfinden. So werden zum Beispiel Fabriken auf Landesebene und nicht auf Provinzebene gebaut und verwaltet. Die Provinzen eines Staates können im Besitz unterschiedlicher Länder sein. Wenn jedoch ein Staat von mehreren Ländern aufgeteilt wird, werden die in ihm enthaltenen Provinzen zu separaten Staaten.

Wenn Sie auf eine Ihrer Provinzen in der Landkarten-Ansicht klicken, wird auf der Landkarte der Staat hervorgehoben, dem die Provinz gehört, und die Landesverwaltungs-Ansicht erscheint in der Informations-An-

sicht. Zur Auswahl einer Provinz klicken Sie erneut darauf. Nun ist nur die Provinz selbst hervorgehoben, und die Informations-Ansicht zeigt die Provinzverwaltungs-Ansicht.

Rechtsklickmenüs

Für Zugriff auf ein Schnellmenü mit verschiedenen Handlungsoptionen können Sie über Provinzen, über Einheiten, im Interface oder im Hauptbuch rechtsklicken. Wenn Sie zum Beispiel auf eine Provinz in Ihrem Besitz rechtsklicken, erscheint ein Popup-Menü mit den folgenden Optionen: Staat anschauen, Provinz anschauen, Fabriken anschauen, Fabrik errichten, Eisenbahn bauen, Befestigungen verbessern und Arbeiter anfügen. Auf ähnliche Weise können Sie im Hauptbuch Eisenbahnen bauen, Befestigungen verbessern und Arbeiter an Ihre Ressourcenförderbetriebe (RFB) oder Fabriken anfügen.

Dialogfelder

Von Zeit zu Zeit erscheinen auf dem Bildschirm Dialogfelder mit Nachrichten, die Wichtiges zu Informationen, Diplomatischen Nachrichten oder Ereignissen enthalten. Diese Nachrichtenkästchen sollen Ihre Aufmerksamkeit auf das Tagesgeschehen in Ihrer Nation lenken. Einige sollten Sie sehr sorgfältig überdenken (wenn z. B. eine andere Nation Ihnen den Krieg erklärt!), während andere eventuell von geringerer Wichtigkeit sind. Sie können einstellen, welche Nachrichten angezeigt werden sollen – und welche nicht –, indem Sie einfach die Nachricht rechtsklicken, oder ihre entsprechende Zeile im Nachrichtenkästchen darunter anklicken. Hierauf erscheint eine Liste mit Optionen:

- Diese Nachricht nicht anzeigen: Sie erhalten keine weiteren Benachrichtigungen zu diesem Thema.
- Diese Nachricht nur im Nachrichtenprotokoll anzeigen: Sie erhalten keine aktive



Benachrichtigung, wenn diese Aktion sich ereignet, aber es erscheint eine Nachricht im Nachrichtenprotokoll und im Spielprotokoll für spätere Referenz.

- Diesen Nachrichtentyp in einem Nachrichtenkästchen anzeigen: Wenn diese Aktion sich ereignet, erscheint ein Nachrichtenkästchen, das um Ihre sofortige Aufmerksamkeit bittet.
- Diesen Nachrichtentyp in einem Nachrichtenkästchen anzeigen & pausieren: Wenn dieser Aktionstyp Ihre sofortige und ungeteilte Aufmerksamkeit verlangt, sollten Sie diese Option auswählen.

Sie können die Einstellungen für jeden Nachrichtentyp verwalten, indem Sie das Spielmenü aufrufen und dann Optionen (F10) und Nachrichteneinstellungen auswählen.

Ereignisse

Ereignisse sind ein wichtiger Teil des Spiels. Sie werden sich mit vier verschiedenen Ereignistypen konfrontiert sehen: Historische, zufällige, politische und Erfindungen. Ereignisse werden in einem Dialogfeld angezeigt, zusammen mit einem beschreibenden Text und einer Auflistung der verschiedenen Hand-

lungen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Die Auswirkungen jeder Aktion werden aufgelistet, wenn Sie den Cursor über das Dialogfeld bewegen. Historische Ereignisse passieren an bestimmten Daten, wenn bestimmte Vorbedingungen erfüllt sind. Zufällige Ereignisse passieren ungefähr einmal jährlich, je nach Größe Ihrer Nation und anderen Faktoren. Politische Ereignisse wie z. B. Reformen oder Wahlen geschehen je nach Ihren politischen Handlungen. Erfindungen werden durch Ihre Technologieforschung ausgelöst.

QuickInfo

Wenn Sie den Cursor über ein Element im Interface halten, erscheint eine QuickInfo mit grundsätzlicher Information zu diesem Element. Einige Elemente haben erweiterte QuickInfos, die erscheinen, wenn Sie den Cursor weitere zwei Sekunden darüber halten. Provinzen zum Beispiel zeigen nur den Provinznamen und das Land, dem die Provinz angehört. Nach zwei Sekunden erscheinen Informationen zu Bevölkerung, Befestigungsstufe, Produktionseffizienz und Produktion.

Bevölkerung

Das Fundament aller Länder in Victoria ist ihre Bevölkerung. Die Bevölkerung besteht aus verschiedenen Typen namens POPs, von denen jeder aus 1 bis 100000 Menschen besteht und jeder mit seinem eigenen Symbol gekennzeichnet ist. Es gibt zehn Bevölkerungstypen, von Sklaven bis Aristokraten. Jede POP hat eine Religion, eine Nationalität und eine Ideologie, die alle ihr Verhalten beeinflussen. Zwei weitere wichtige Variablen für eine POP sind Militanz und Bewusstsein. Militanz ist ein Maßstab für die Radikalität der POP und zeigt an, wie sehr sie gewillt sind, für eine bessere Gesellschaft in Aktion zu treten. Bewusstsein bedeutet, wie sehr sich die POP über ihre eigene soziale Situation im Klaren ist und wie sie die Gesellschaft sieht. Beispiel: Ein Arbeiter mit niedrigem Bewusstsein mag für eine Partei stimmen, die ihm eigentlich nichts Gutes bringt, in seinen Augen aber eine gute Wahl ist, weil jeder andere auch für sie stimmt.

Militanz und Bewusstsein

Mehrere Faktoren beeinflussen Militanz und Bewusstsein der verschiedenen POPs. Steuern beeinflussen das Bewusstsein. Hohe Steuern erhöhen es, während niedrigere Steuern es in Schach halten oder vielleicht sogar verringern. Soziale und politische Reformen beeinflussen die Militanz.

Je besser die Situation der POPs, desto geringer ihre Militanz. Sozialreformen, für deren Unterhalt kein Geld ausgegeben wird, steigern das Bewusstsein, weil die POPs Sie als Lügner



ansehen! Um alle Information zu einer POP anzuschauen – wie z. B., wie Reformen sie beeinflussen – öffnen Sie die Bevölkerungs-Ansicht in einer der Provinzen Ihres Landes. Für einen kompletten Überblick aller POPs im Land, zusammen mit detaillierten, sortierbaren Informationen, schauen Sie im Hauptbuch nach (F6).

Bevölkerungseinkommen

POPs verdienen Geld für die Güter, die Ihr Land auf dem Weltmarkt verkauft. Dies ist ihr Grundeinkommen. Dieses Einkommen wird dann von der Regierung besteuert (der Spieler bekommt die Steuereinnahmen). Der Rest fließt in die Taschen der POPs, und sie kaufen damit Verbrauchsgüter.

Bedürfnisse der Bevölkerung

Es gibt drei Stufen von Verbrauchsgütern: Bedarfsgüter, Konsumgüter und Luxusgüter. Wenn die Bevölkerung keine Bedarfsgüter erhält, wird sie hungern, sterben oder auswandern. Wenn ihr keine Konsumgüter zur Verfügung stehen, steigt ihre Militanz. Wenn sie Luxusgüter bekommt, was oft nur sehr reichen POPs möglich ist, schwindet ihre Militanz.

Emigration, Immigration und Bevölkerungswachstum

POPs ziehen aus einer Provinz aus, wenn sie glauben, sie können andernorts bessere Lebensumstände vorfinden. Wenn die Bedingungen schlecht genug sind und ihr eigenes Land keine bessere Region bietet, können die POPs emigrieren. Die Hauptfaktoren für die

Migrationen der POPs sind:

- Verfügbarkeit an Bedarfsgütern.
- Militanz
- Beschäftigung (für arbeitende POPs)

Wenn Menschen sich zur Auswanderung entschließen, tendieren sie zur Wahl eines Landes, das ihre Kultur akzeptiert und dessen Regierung ihrer Ideologie entspricht. Beachten Sie, dass Sklaven nie aus ihrer Startprovinz wegziehen und Kulturminderheiten ihre Kolonien nie verlassen.

Das Bevölkerungswachstum wird von den folgenden Faktoren beeinflusst:

Gesundheitswesen: Ein besseres Gesundheitswesen sorgt dafür, dass die POPs nicht von Krankheiten etc. dahingerafft werden.

Verfügbarkeit der Bedarfsgüter: Wenn die Verfügbarkeit zu gering ist, bricht Hunger unter den POPs aus oder sie sterben bzw. emigrieren.

Lebensstandard der Provinz: Ein zu niedriger Lebensstandard macht das Leben in der Pro-

vinz sehr schwer, und die Menschen emigrieren oder sterben sogar.

Fabriken: Fabriken in einem Land bedeuten mehr Jobs, was die Provinz für die POPs attraktiver macht.

Agrarprovinzen: Geben einen Bonus dank der sofortigen Verfügbarkeit von Nahrungsmitteln.

Dominante und sekundäre Angelegenheiten

Jede POP hat zwei Angelegenheiten, die ihr am meisten am Herzen liegen. Dies kann die die Politik einer Partei hinsichtlich Krieg, Wirtschaft, Handel, Religion oder Minderheiten sein. Dies beeinflusst, für welche Partei sie stimmen wird. Wenn die Regierungspartei dieselben Angelegenheiten als wichtig empfindet, steigt die Militanz nicht so schnell wie bei anderen.



Bevölkerungstypen

Die verschiedenen POP-Typen sehen wie folgt aus:



Aristokraten: Dies sind die Reichen und ihre ausgedehnten Ländereien, die die alten Adelsfamilien repräsentieren. Sie gehören zur reichen Oberschicht und arbeiten nie, sorgen aber für einen Bonus für die Produktion der RFBs. Aristokraten sind im Allgemeinen konservative, die sich teuren Reformen widersetzen.



Offiziere: Diese sorgen für den Nachwuchs in der militärischen Führerschaft Ihrer Nation. Sie arbeiten und gehören zur Mittelschicht. Offiziere sind im Allgemeinen konservativ und gegen liberale Reformen.



Geistliche: Diese Gesellschaftsschicht sind Religionsarbeiter. Sie gehören zur Mittelschicht und arbeiten nie. Die Ideologie der Geistlichen hängt von den Nationalen Werten der Verfassung Ihres Landes ab.



Kapitalisten: Dies sind die neureichen Fabrikeigentümer und Unternehmer. Sie gehören zur reichen Oberschicht und arbeiten nie, sorgen aber für einen Bonus auf die Produktion der Fabriken. Kapitalisten sind im Allgemeinen liberal und gegen teure Reformen.



Beamte: Dies sind die Staatsdiener der Gesellschaft. Sie gehören zur Mittelschicht und können einen Teil der Arbeitskräfte in Fabriken ausmachen. Beamte sind im Allgemeinen liberal und bevorzugen liberale Reformen.



Handwerker: Dies sind die gebildeten Arbeiter, die in Fabriken arbeiten. Sie gehören zur armen Unterschicht. Handwerker sind im Allgemeinen liberale. Wenn sie jedoch zu wenige Verbrauchsgüter erhalten, können sie zu Sozialisten werden.



Soldaten: Diese Leute versorgen Ihr Militär mit Arbeitskräften. Sie gehören zur armen Unterschicht und arbeiten nie. Soldaten sind im Allgemeinen konservativ. Wenn sie jedoch zu wenige Verbrauchsgüter erhalten, können sie zu Sozialisten werden.



Bauern: Diese Leute arbeiten auf den Agrar-RFBs. Sie gehören zur armen Unterschicht. Bauern sind allgemein konservative. Wenn sie jedoch zu wenige Verbrauchsgüter erhalten, können sie zu Sozialisten werden.



Arbeiter: Diese Leute arbeiten in den Bergbau-RFBs. Sie gehören zur armen Unterschicht.



Sklaven: Diese Leute haben keine Rechte, können aber in allen RFB-Typen arbeiten.

Landesverwaltung

Um den Überblick über Ihr Land aufzurufen, klicken Sie die Krone oben im linken Feld. Dieser Bildschirm zeigt Ihnen einen Überblick über Ihr Land, aufgeteilt in 8 Bereiche.

Großmachterangordnung (GMR)

Der erste Teil des Landesüberblicks ist die Großmachterangordnung. Die Zahl im goldenen Rahmen zeigt den Rang Ihres Landes. Die GMR wird aus Ihrem Prestige, Ihrer Industriestärke und Ihrer Militärstärke berechnet. Diese Werte sind alle rechts von der GMR aufgelistet.

Prestige

Prestige ist das Konzept, das die Macht und den Ruhm Ihres Landes in den Augen der Welt ausmacht. Ihre Prestigestufe entscheidet Ihren diplomatischen Status als Nation. Dies ist wichtig, da Großmächte dank ihrer vielseitigeren diplomatische Optionen einen Vorteil gegenüber gewöhnlichen Nationen haben. Prestige ist mit der sozialen und politischen Modernisierung und Reformierung Ihres Landes verknüpft. Prestige zeigt Ihre Überlebensfähigkeit, Ihre Chancen auf Ruhm und bestimmt vor allem, wann Sie das Spiel gewonnen haben.

Mehrere Faktoren im Spiel stärken bzw. schwächen Ihr Prestige.



Sie gewinnen Prestige durch:

Sieg in einem Kolonialkrieg
Sieg in einem Regulären Krieg
Sieg in einem Großen Krieg
Gewinn von Provinzen mit POPs derselben Kultur in einem Friedensvertrag
Ereignisse
Investition in den Wehretat
Beanspruchung einer Kolonie
Kanalbau

Sie verlieren Prestige durch:

Niederlage in einem Kolonialkrieg
Niederlage in einem Regulären Krieg
Niederlage in einem Großen Krieg
Missachten eines Bündnisses
Ausbruch einer Revolution
Anzetteln eines Großen Krieges
Reformation Ihrer Gesellschaft
Darlehen ausleihen
Missachten einer Unabhängigkeitsgarantie
Kriegserklärung (die Stufe hängt von Prestige und Verfassung des Angreifers und des Verteidigers ab)
Missachtung des Friedens

Verfassungsauswirkungen auf KE (Kriegserklärung), Prestigeverlust:

Monarchie: Allgemeine KE (-20%)
Demokratie: KE gegen Demokratien (+50%), KE gegen Konstitutionelle Monarchie (0%), KE gegen andere (-10%)
Diktatur des Proletariats: Allgemeine KE (-10%)

Industriestärke

Der Industriestärkewert zeigt, wie gut die Wirtschaft Ihres Landes entwickelt ist. Da Victoria während der heißen Phase der industriellen Revolution spielt, ist es wichtig, dass Ihr Land zu einer Wirtschaftsmacht wird. Außerdem beeinflusst die Produktionsfähigkeit direkt Ihre Fähigkeit zur Ausstattung Ihres Militärs und die Geldsumme, die auf die Entwicklung verwendet werden kann. Sie gewinnen Industriestärke durch Errichtung und Erweiterung von Fabriken und RFBs sowie durch Verbesserung Ihrer Infrastruktur.

Militärstärke

Ihr Rang unter den Großmächten hängt natürlich von Ihrem Militär ab. Je mehr Macht Sie mittels Ihrer Armeen und Seestreitkräfte ausüben, desto besser können Sie sich selbst schützen. Natürlich wird Ihnen eine starke Streitmacht helfen, schwächeren Nationen Ihre Politik aufzuzwingen. All dies reflektiert

United Kingdom				
Production Overview				
Name	Stock	Prod.	For	Away
	292	+257	+0	+0
	132	+112	+0	+0
	116	+66	+0	+0
	97	+79	+0	+0
	66	+46	+0	+0
	54	+4	+0	+0
	53	+38	+0	+0
	52	+2	+0	+0
	51	+1	+0	+0
	51	+1	+0	+0
	50	+1	+0	+0
	50	+0	+0	+0
	50	+0	+0	+0
	50	+0	+0	+0
	50	+0	+0	+0
	48	+0	+0	+0
	46	+3	+0	+0
	40	+0	+0	+0
	38	+24	+0	+0
☒ Auto-assign Workers to Factories ☒ Auto-assign Workers to RGO's				

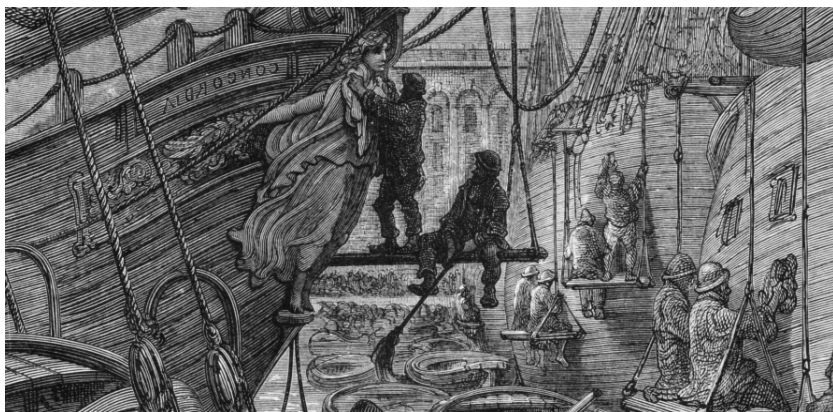
Ihr Rang in der Militärstärke. Sie gewinnen an Militärstärke durch Rekrutierung von Divisionen und Bau von Schiffen.

Produktion

Dieses Kästchen enthält ein Diagramm Ihrer Produktion und der drei meistproduzierten Güter in Ihrem Land. Klicken Sie das Kästchen an, um den Produktionsüberblick aufzurufen.

Produktionsüberblick

Diese Ansicht zeigt eine Liste aller Güter im Spiel mit Zahlenangaben zum aktuellen Vorrat, der Tagesproduktion sowie zu Importen und Exporten. Sie können die Liste durch Klicken auf die entsprechende Spalte sortieren. Unten in diesem Fenster befinden sich zwei Kontrollkästchen für automatische Zuweisung von Arbeitern an RFBs und Fabriken. Diese beiden Kontrollkästchen sind als Voreinstellung ausgewählt.



Handel

Das Handelskästchen zeigt, wie viel Ihre Importe und Exporte momentan wert sind. Außerdem listet es die drei wichtigsten Handelsgüter auf. Klicken Sie das Kästchen, um den Weltmarkt aufzurufen.

Weltmarkt

Auf dem Weltmarkt treiben Sie Handel. Hier können Sie Güter in Ihrem Vorrat verkaufen und benötigte Güter einkaufen. Oben in dieser Ansicht finden Sie eine Liste aller im Spiel verfügbaren Güter, zusammen mit Informationen zu Ihrem aktuellen Vorrat, der auf dem Markt verfügbaren Menge, dem Marktpreis und Ihren Handelsbefehlen. Güter, die in der Vorratsspalte hinter der Mengenangabe mit einem Sternchen markiert sind, werden gerade in Ihrem Land produziert. Sie können die Spalten durch Klicken auf die entsprechende Kopfzeile sortieren.

Als Voreinstellung für alle Elemente werden alle in einer Menge über 50 Einheiten vorhandenen Güter verkauft. Um dies zu ändern, klicken Sie die Schaltfläche links vom Mengen-Schieberegler unten im Bildschirm. Dies ändert den Befehl für das ausgewählte Element von Verkaufen zu Kaufen bzw. umgekehrt. Außerdem können Sie die Auslöserstufe mit dem Mengen-Schieberegler einstellen. Zum Verringern der Auslöserstufe ziehen Sie den Schieberegler nach links. Ziehen Sie ihn

nach rechts, um sie zu erhöhen. Wenn Sie zufrieden mit Ihrer Einstellung sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Handel bestätigen“. Bitte beachten Sie, dass Sie jeden einzelnen Handel bestätigen müssen!

Die Mengenangabe beschreibt immer die gewünschte Vorratsmenge. Das bedeutet, dass bei einem Kaufbefehl mit einer Mengenangabe von 50 versucht wird, 50 Einheiten dieser Ware zu einem möglichst geringen Preis zu ergattern. Zusätzliche Einheiten (wenn auf dem Weltmarkt verfügbar) werden dann gekauft, wenn der Vorrat unter 50 Einheiten fällt.

Sie können dem Computer befehlen, Ihren gesamten Handel durchzuführen, indem Sie das Kästchen „Computergesteuerter Handel“ unten in dieser Ansicht auswählen. Hierdurch wird die KI Güter und Ressourcen je nach den Bedürfnissen des Landes kaufen und verkaufen. Nicht alle Güter sind auf dem Weltmarkt verfügbar, Sie müssen also vielleicht einige selbst herstellen. Dabei hilft Ihnen aber wieder die KI, indem sie automatisch die Ressourcen zur Herstellung dieser Güter einkauft.

Bitte beachten! Das Einkommen aus dem Handel geht an die Bevölkerung. Dies formt die Basis des Nationaleinkommens in Form von Steuern und Zöllen. Lesen Sie „Budget-Überblick“ für mehr Informationen zu Steuern und Zöllen.



Budget

Das Budget-Kästchen zeigt Ihre aktuellen, täglichen Einkommen und Ausgaben. Zusätzlich finden Sie hier einen Graph Ihres Cashflow der letzten paar Wochen. Klicken Sie auf das Kästchen, um den Budget-Überblick aufzurufen.

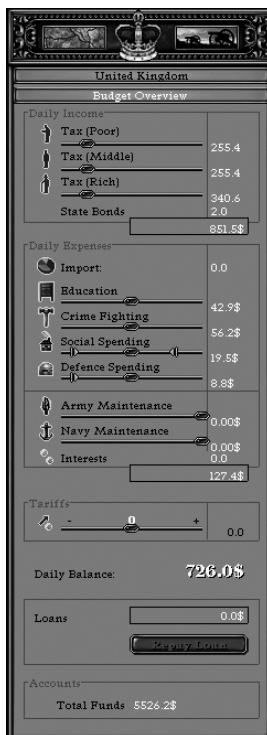
Budget-Überblick

Die meiste Arbeit mit Ihrem Budget werden über Schieberegler vorgenommen. Sie können diese Schieberegler arretieren, indem Sie sie doppelklicken oder rechtsklicken.

Tageseinkommen: Hier stellen Sie die Steuersätze für Ihre Bevölkerung ein. Steuern werden aus dem Weltmarkthandel Ihrer Bevölkerung mit den in Ihrem Land produzierten Gütern gewonnen. Sie können Steuersätze für die Armen, die Mittelschicht und die Reichen einstellen. Die Zahl hinter jedem Schieberegler gibt Ihre täglichen Steuereinnahmen an. Beachten Sie, dass Sie durch Steuererhöhung für eine bestimmte Schicht den POPs in dieser Schicht Geld wegnehmen. Das wiederum bedeutet, dass diese POPs weniger Geld haben, um ihre Bedürfnisse zu stillen, was wiederum zu höherer Militanz führen kann. Natürlich haben Steuersenkungen den gegenteiligen Effekt.

Sie können Einkommen aus Staatsanleihen bekommen, wenn Ihre Bevölkerung reich genug wird, um sie sich leisten zu können. Dies können Sie allerdings nicht beeinflussen, da dies ein abstrakter, interner Mechanismus ist, der reiche Länder simuliert. Anleihen gehen verloren, wenn Ihr Land sich gezwungen sieht, sich Geld zu leihen!

Tagesausgaben: Hier weisen Sie per Schie-



bereger den verschiedenen Bereichen Ihrer Gesellschaft Ihre Steuereinnahmen zu. Die Schieberegler zeigen QuickInfos, die ihre genauen Funktionen erklären. Sie können Ihre Gelder sieben verschiedene Bereichen zuweisen:

Import: Importausgaben werden nicht per Schieberegler verwaltet, sondern sind die tatsächlichen Kosten aller Güter, die sie auf dem Weltmarkt kaufen. Bitte beachten Sie, dass, wenn Sie im Falle einer Sinnesänderung gekaufte Güter wieder verkaufen, kommt das daraus gewonnene Einkommen Ihrer Bevölkerung zugute, während Sie nur die Steuern erhalten!

Bildung: Dies sind die Bildungsausgaben. Sie beeinflussen, wie viele Ressourcennpunkte Ihr Land erhält, und ob der Prozentsatz der Alphabetisierung in Ihrer Nation steigt oder fällt. Der Grad der Alphabetisierung in Ihrem Land beeinflusst die allgemeine Stufe der nationalen Forschungsentwicklung. Dies bedeutet, dass mit steigender Alphabetisierungsrate auch die Forschung Ihres Landes aktiver wird.

Verbrechensbekämpfung: In die Verbrechensbekämpfung investierte Gelder verringern das Risiko auf kriminelle Elemente wie die Mafia oder Anarchobomber in Ihren Provinzen. Solche Elemente haben negative Auswirkungen auf die Leistung der Provinz. Durch Verbrechensbekämpfung können Sie bestehende Verbrechensnester entfernen.

Sozialausgaben: Dies sind die Gelder für die täglichen Kosten sozialer Reformen (unter Politische Informationen). Die Gesamtmenge dieser Ausgaben wird durch der Regierungs-

partei Ihres Landes bestimmt. Ein Pfeil am Schieberegler zeigt das Limit an. Eine hohe Einstellung schwächt das Bewusstsein für die Bevölkerung, während eine niedrige Einstellung sie stärkt.

Wehretat: Dieses Geld wird für Truppenaushebungen und in die Ausbildung von Truppenführern gesteckt.

Instandhaltung: Die Voreinstellung für diesen Schieberegler ist „ganz rechts“, die optimale Einstellung! Sie können nie zu viel für Instandhaltung zahlen, sondern nur zu wenig. Bei unzureichender Instandhaltung steigen die Verluste und die Kampfeffizienz sinkt.

- **Armee-Instandhaltung:** Dies zeigt an, wie viel Geld Sie auf Sold, Nachschub und Instandhaltung Ihrer Landeinheiten ausgeben.
- **Marine-Instandhaltung:** Dies zeigt an, wie viel Geld Sie auf Sold, Nachschub und Instandhaltung Ihrer Seeinheiten ausgeben.

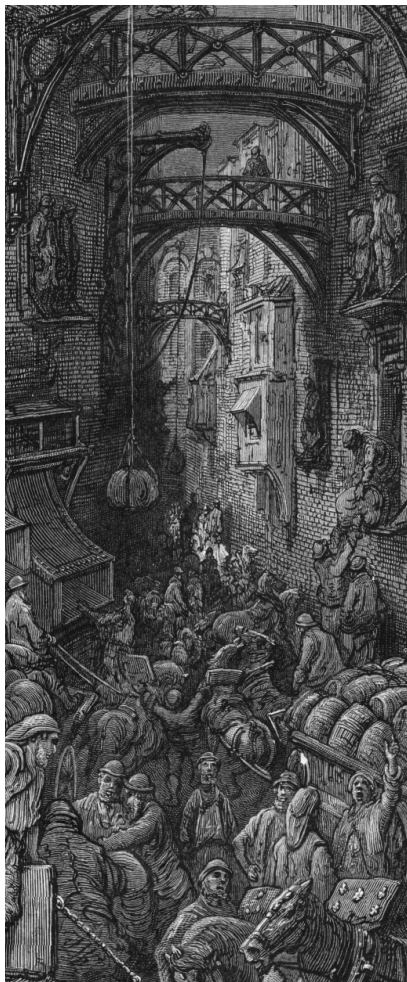
Zinsen: Wenn Sie zur Aufnahme eines Kredits gezwungen werden, müssen Sie Zinsen zahlen, bis er getilgt ist.

Zölle: Mit Zöllen können Sie auf dem Weltmarkt subventionieren oder Handelsgüter besteuern. Sie können subventionieren, wenn Ihre Bevölkerung sich keine Güter leisten kann. Sie können Handelsgüter besteuern, wenn Sie zusätzliches Einkommen benötigen. Zur Änderung der Zölle ziehen Sie den Schieberegler entweder nach links (zum Subventionieren), oder rechts (um Handel zu besteuern).

Bilanz: Dies ist Ihre Budgetbilanz. Die Gesamtsumme wird auf einer Tagesbasis ausgerechnet.

Anleihen: Manchmal müssen Sie Kredite aufnehmen, um Ihr Budget auszubalancieren. Dies kann passieren, wenn Sie in die roten Zahlen rutschen. Sie können alle angesammelten Anleihen hier auch zurückzahlen.

Konten: Hier finden Sie alle Guthaben, die Ihnen zur Verbesserung Ihres Landes zur



Verfügung stehen.

Die Politik Ihrer Regierungspartei kann sich einschränkend darauf wirken, wie weit Sie einen bestimmten Schieberegler ziehen können.

Bitte beachten Sie, dass die vorgenommenen Änderungen nicht in Kraft treten, bevor Sie diese Ansicht verlassen!

Politik

Das Politik-Kästchen zeigt die aktuelle Verfassungsform Ihrer Regierung sowie die Regierungspartei. Dieses Kästchen dient auch als Schaltfläche zum Aufrufen der Ansicht für die politischen Informationen.

Politische Informationen

Alle Länder haben eine Regierungsform (RF) und eine Verfassung. Dies sind die ersten beiden Elemente in der Ansicht zu den politischen Informationen des Landes. RF und Verfassung Ihres Landes bestimmen Ihre politische Struktur. Es gibt fünf mögliche Regierungsformen: Monarchie, Konstitutionelle Monarchie, Demokratie, Präsidentendiktatur und Diktatur des Proletariats. Nur Ereignisse und Revolutionen können die Regierungsform ändern. Ihre Verfassung ist eine Kombination aus drei verschiedenen Faktoren: Festlegung der Regierungsgewalt, Parteiensystem und Nationale Werte.

Festlegung der Regierungsgewalt: Diese entscheidet darüber, wer wen mit der Führung des Landes beauftragt. Im Parlamentarismus entscheiden die Wahlergebnisse über die Regierungspartei. In der HMS-Regierung entscheiden zwar auch die Wahlergebnisse über die Regierungspartei, wie im Parlamentarismus, aber Sie können die Regierungspartei nach Laune absetzen und eine neue einsetzen. Dies wird Ihnen allerdings Abzüge bei Bewusstsein und Militanz aller POPs einbringen. In „Gesetzerlässe“ wird die Regierungspartei immer vom Spieler ausgesucht, aber unter Hinnahme schwerer Punktabzüge bei

United Kingdom

Political Information

Constitutional Monarchy

Exec Designation: HMS Government
Party System: Two-Party
National Value: Order

Parties

Ruling: Conservative Party

Economy: Interventionism
Trade: Protectionism
Religion: Moralism
Minority: Limited Citizenship
War: Pro Military

Political Reforms

Voting Rights	Wealth
Public Meetings	NO
Press Rights	Censorship
Political Parties	All Allowed
Trade Unions	Non-Socialist

Social Reforms

Minimum Wages	none
Maximum Workhours	No Limit
Safety Regulations	Trinkets
Health Care	none
Unemployment Subsidies	Trinkets
Pension Funds	none

No Campaign

Hold Election

Latest Polls

☒ Conservative 100.0%

Bewusstsein und Militanz aller POPs.

Parteiensystem: Dies entscheidet über die Art des Wahlsystems und hat daher große Auswirkungen darauf, welche Parteien Wahlen gewinnen oder zur Regierungspartei werden. In einem Einparteiensystem erhält nur die aktuelle Regierungspartei Wahlstimmen bzw. kann zur Regierungspartei gewählt werden. In einem Zweiparteiensystem bekommen bei der Auszählung der Wahlzettel alle Parteien mit 'Drittparteistatus' schwere Strafen. In einem Mehrparteiensystem haben alle Parteien dieselben Chancen.

Nationale Werte: Dies sind die fundamentalen Werte Ihrer Gesellschaft, die von der politischen Elite genährt werden. Nichtmilitarische Forschung wird in einer freien Gesellschaft

schneller und effizienter ausgeführt. Eine durch Gleichheit charakterisierte Gesellschaft macht die Sozialausgaben effizienter. In einer Befehlsgesellschaft werden Verbrechensbekämpfung und Militärforschung effizienter.

Parteien: Dieses Kästchen zeigt die aktuelle Regierungspartei und ihre Politik für die fünf politischen Themen im Spiel auf. Klicken Sie auf das Kästchen, um ein Fenster mit Parteiinformationen zu öffnen, in dem Sie einen Überblick über alle Parteien und Informationen zu ihrer momentanen Beliebtheit und ihrer Politik finden. Sie können Parteien in diesem Informationsfenster verbieten oder zulassen, und auch die Regierungspartei einsetzen (es sei denn, Ihr Land ist eine Demokratie).

Wirtschaftspolitik

Jede Partei hat eine dieser vier Wirtschaftspolitiken, und die Wirtschaftspolitik Ihrer Regierungspartei beeinflusst, wie weit Sie bestimmte Schieberegler ziehen können.

Laissez-Faire: Sie können keine Sozialreformen einführen, sondern sie nur entfernen. Auch können Sie nie mehr als 50% Steuern von Ihrer Bevölkerung verlangen und nie mehr als 50% auf Ihr Budget für Sozialreformen anwenden.

Interventionismus: Sie können Sozialreformen nach Lust und Laune einführen oder aufheben, und Sie können den Steuersatz auf jede beliebige Stufe hieven. Ihr Sozialreformbudget kann nur zwischen 10% und 80% liegen.

Staatskapitalismus: Sie können Sozialreformen nur einführen. Ihr Steuersatz kann nie unter 20% liegen. Ihre Sozialreformen können nie unter 20% liegen.

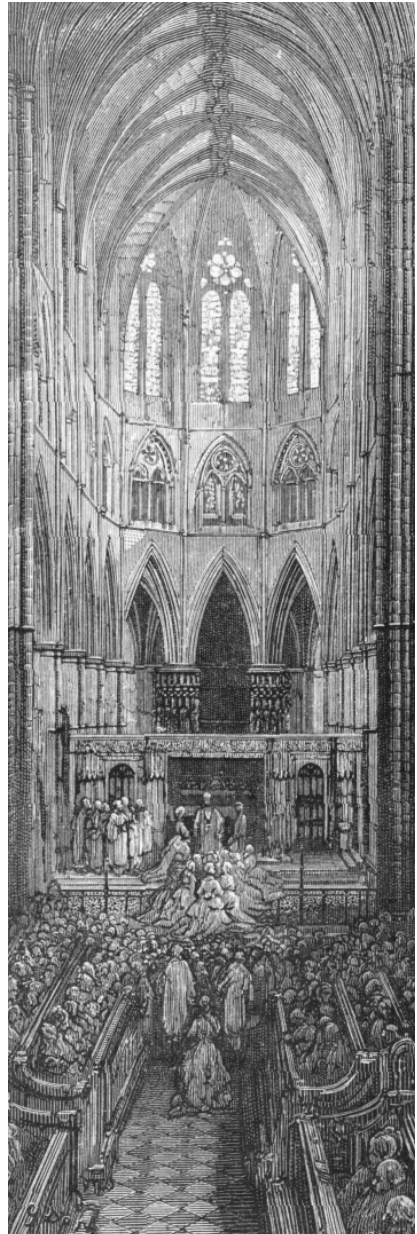
Planwirtschaft: Sie können Sozialreformen nur einführen. Auch können Sie nie weniger als 50% Steuern von Ihrer Bevölkerung verlangen und nie unter 50% auf Ihr Budget für Sozialreformen anwenden

Handelspolitik

Die Handelspolitik beeinflusst, wie hoch Ihre Zölle sein dürfen.

Freihandel: Wenn die Regierungspartei dieser Handelspolitik anhängt, können Sie auf Güter, die Ihre POPs auf dem Weltmarkt kaufen, nur beschränkte Steuern erheben.

Protektionismus: Wenn die Regierungspartei dieser Handelspolitik anhängt, können Sie die Güterimporte Ihrer POPs auf dem Weltmarkt nur beschränkt subventionieren.



Religionspolitik:

Diese Politik beeinflusst, ob, wann und in welche Himmelsrichtung eine POP ihre Nation verlassen wird.

Moralismus: Eine Religion ist dominant, und das Gesetz des Landes ist um die Moral dieser Religion gebaut. Andere Religionen sind meistens zugelassen, erhalten aber keine Subventionen, und die Regierung ist ihnen oft feindlich gesinnt.

Pluralismus: Alle Religionen sind im Land zugelassen, und jeder Bürger kann sich seine Religion selbst aussuchen.

Säkularisiert: Das Land bietet religiöse Freiheit, aber die allgemeine Moral ist nicht-religiös, und die Bürger kommen langsam, aber sicher unter den Einfluss einer von moderner Wissenschaft geprägten Weltanschauung.

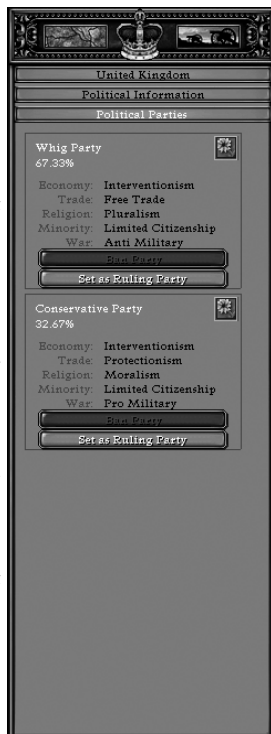
Atheismus: Religionen werden als Opium fürs Volk angesehen. Sie sind verboten und gelten als schädliche Lügen.

Minderheitenpolitik:

Diese Politik beeinflusst, ob, wann und wohin ein POP sein Land verlässt.

Sklaverei: In diesem System ist die Bürgerschaft ungleich aufgeteilt, die Menschen mit den wenigsten Rechten sind Sklaven.

Residenz: In diesem System ist die Bürgerschaft ungleich aufgeteilt, aber die Menschen mit den wenigsten Rechten können wenigstens arbeiten.



Beschränkte Bürgerrechte: In diesem System ist die Bürgerschaft ungleich aufgeteilt, aber die Menschen mit den wenigsten Rechten haben zumindest das Wahlrecht.

Volle Bürgerrechte: Alle Bürger haben dieselben Rechte.

Kriegspolitik

Jede Partei hat eine dieser Kriegspolitiken, und die Kriegspolitik Ihrer Regierungspartei beeinflusst, wie weit Sie bestimmte Schieberegler ziehen können.

Hurrapatriotismus: Der Wehretat darf nie unter 30% fallen.

Pro-Militär: Der Wehretat darf nie unter 10% fallen.

Anti-Militär: Der Wehretat darf nie über 80% steigen.

Pazifismus: Der Wehretat darf nie über 50% steigen.

Letzte Umfragen: Hier wird die aktuelle politische Ansicht des wahlberechtigten Teils Ihrer Bevölkerung angezeigt. Um die politische Ansicht Ihrer gesamten Bevölkerung zu sehen, schauen Sie bitte im Bevölkerungsblick nach.

Politische Reformen: Alle aktiven politischen Reformen sind hier aufgelistet. Klicken Sie auf das Kästchen, um die Ansicht "Reformen gewähren und widerrufen (Politik)" aufzurufen, wo Sie die aktuellen Reformen ändern können. Siehe QuickInfos für mehr Details.

Wahlrecht: Hier entscheiden Sie, welcher Teil Ihrer Bevölkerung per Gesetzgebung und informellen Regulationen das Recht zur Wahl haben soll. Sie können diese Rechte mit Abstufungen von Kein Wahlrecht bis Allgemeines Wahlrecht einstellen. „Nur Landbesitzer“ bedeutet, dass nur Menschen mit Grundbesitz wahlberechtigt sind, und „Reichtum“ bedeutet, dass das Wahlrecht mit einer Einkommensgrenze verbunden ist. Nicht wahlberechtigte POPs sind sehr unzufrieden; und dasselbe gilt für wahlberechtigte POPs, wenn neue Gruppen dieselben Rechte erhalten.

Öffentliche Versammlungen: Hier entscheiden Sie, ob Sie öffentliche Versammlungen zulassen oder verbieten wollen. Wenn Sie keine öffentlichen Versammlungen zulassen, steigt Ihre Fähigkeit zur Verbrechensbekämpfung, aber nicht konservativ eingestellte POPs werden dies nicht amüsant finden. Wenn Sie öffentliche Versammlungen zulassen, machen Sie nicht konservativ eingestellte POPs glücklich, aber die Verbrechensbekämpfung wird darunter leiden.

Pressefreiheit: Hier entscheiden Sie, wie viele Freiheiten Sie der Presse Ihres Landes gewähren wollen. Staatspresse bedeutet, dass es nur eine, von der Regierung kontrollierte Presse gibt. Zensur bedeutet, dass eine Regierungsbehörde die Presse per Richtlinien und direkter Aktion prüft und überwacht. Freie Presse bedeutet, dass die Presse die Nachrichten ungehindert an den Mann bringen kann. Auf lange Sicht ist das Volk mit der Unterdrückung

der Presse unzufrieden. Allerdings wird Pressefreiheit und der damit verbundene Ideen- und Meinungsfluss die POPs eher zur Ideologiewechseln verleiten.

Politische Parteien: Hier können Sie, je nach Ihrer Regierungsform, politische Parteien ganz verbieten, nur bestimmte Parteien zulassen oder alle Parteien erlauben. Da das Volk sich zum Kampf um seine Rechte gerne selbst organisiert, kann ein Parteienverbot sich als gefährlich erweisen. Sie können aber bestimmte Randparteien verbieten, deren Programme mit Ihrer Strategie nicht Hand in Hand gehen.

Gewerkschaften: Hier können Sie bestimmen, welche Gewerkschaften, wenn vorhanden, zugelassen werden sollen. Wenn Sie keine zulassen,

machen Sie konservative POPs glücklich, während alle anderen POPs unzufrieden werden. Wenn Sie nicht-sozialistische Gewerkschaften zulassen, freuen sich liberale POPs, während die Sozialisten unzufrieden werden. Lassen Sie sozialistische Gewerkschaften zu, wärmt dies das Herz der sozialistischen POPs, und konservative POPs grummeln. Wenn Sie alle Gewerkschaften zulassen (ja, dies umfasst auch anarchistische/syndikalistische Gewerkschaften), ist dies im Interesse der sozialistischen POPs, aber alle anderen POPs werden unzufrieden.

Sozialreformen: Politische Reformen: Alle aktiven politisch Reformen sind hier aufgelistet. Klicken Sie auf das Kästchen, um die Ansicht "Reformen gewähren und widerrufen



(Politik)“ aufzurufen, wo Sie die aktuellen Reformen ändern können. Siehe QuickInfos für mehr Details.

Sozialreformen kosten eine Menge Geld und können die Produktionseffizienz beeinflussen. Die Gewährung vieler Sozialreformen erfreut die POPs aus den Unterschichten, agitiert aber die aus der Mittel- und Oberschicht. Wenn Sie weniger Reformen einsetzen, machen Sie die POPs aus der Mittel- und Oberschicht froher, aber agitieren die POPs der Unterschicht. In den späteren Phasen des Spiels haben Sie eine sehr große Unterschicht, was Reformen möglicherweise notwendig macht. Einige Arten von Sozialreformen haben auch ganz spezielle Auswirkungen:

Maximale Arbeitsstunden: Beeinflusst die Produktionseffizienz Ihrer POPs.

Mindestlöhne: Kosten entstehen nur, wenn die POPs arbeiten.

Sicherheitsvorschriften: Kosten entstehen nur, wenn die POPs arbeiten.

Gesundheitswesen: Sehr teuer, stärkt aber das Bevölkerungswachstum.



Arbeitslosenunterstützung: Kostet mehr, wenn Ihr Volk unterbeschäftigt ist.

Rente: Eine sehr teure Reform.

Kampagnen: Eine Demokratie braucht mindestens alle vier Jahre eine Wahl. Als Spieler können Sie den Zeitpunkt der Wahlen bestimmen, indem Sie die Schaltfläche “Wahl abhalten” anklicken. Eine Wahlkampagne dauert neun Monate. Während dieser Zeit können besondere Wahlergebnisse passieren, die Einfluss auf das Wahlvolk haben. Nach neun Monaten werden die Ergebnisse bekannt gegeben, und die neu gewählte Partei kommt an die Macht. Es ist wichtig zu wissen, für was die einzelnen Parteien eintreten. Nach einer Wahl wird die Regierungspartei sich auf bestimmte Aktionen und politische Handlungen in Ihrem Land auswirken, wie z. B. Budget und Reformen. Ein Land kann nur Wahlen abhalten, wenn der Bevölkerung das Wahlrecht durch politische Reformen gewährt wurde..

Beziehungen

Dieses Kästchen zeigt Ihre aktuellen Verbündeten und Feinde. Klicken Sie auf das Kästchen, um Ihre Diplomatische Beziehungen im Detail zu sehen. Für mehr Informationen lesen Sie bitte das Kapitel „Diplomatie“.

Bevölkerung

Dieses Kästchen zeigt die aktuelle Bevölkerung Ihres Landes sowie das Bevölkerungswachstum und die drei größten Bevölkerungsschichten. Klicken Sie auf das Kästchen, um den Bevölkerungsüberblick aufzurufen.

Bevölkerungsüberblick

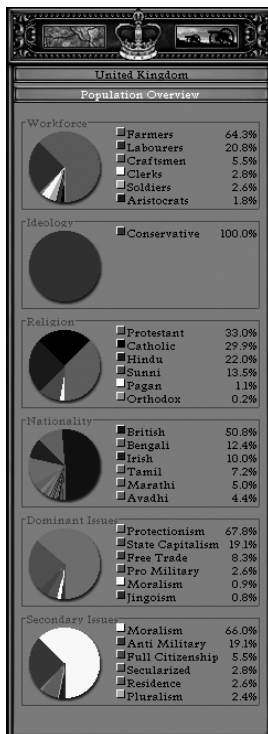
Der Bevölkerungsüberblick bietet Informationen zur Gesamtbevölkerung Ihres Landes. Hier finden Sie sechs verschiedene Kuchendiagramme, die eine Zusammenfassung der folgenden Daten bieten: Zusammenstellung der Arbeitskräfte, Ideologien, Religionen, Nationalitäten, Dominante Angelegenheiten und Sekundäre Angelegenheiten.

Technologie

Dieses Kästchen zeigt Ihre aktuelle Forschung an (wenn vorhanden). Klicken Sie auf das Kästchen, um die Ansicht für die Technologieforschung zu öffnen. Für mehr Informationen zur Forschung lesen Sie bitte das Kapitel zur Technologieforschung.

Landesverwaltung

Einer der wichtigsten Aspekte des Spiels ist die Entwicklung Ihrer Staaten und Provinzen. Zum Aufrufen des Hauptbildschirms für die



Staats- und Provinzverwaltung klicken Sie das Landkartensymbol in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Dies öffnet die Gebietsinformations-Ansicht. Hier können Sie Daten zu Ihren Staaten einsehen, wie z. B. Arbeitskräfte, Anzahl der Provinzen und Anzahl der Industrien. Sie können jeden Ihrer Staaten durch Klicken auf seinen Namen aufrufen, und hier können Sie auch die Konvoimanagement-Ansicht öffnen.

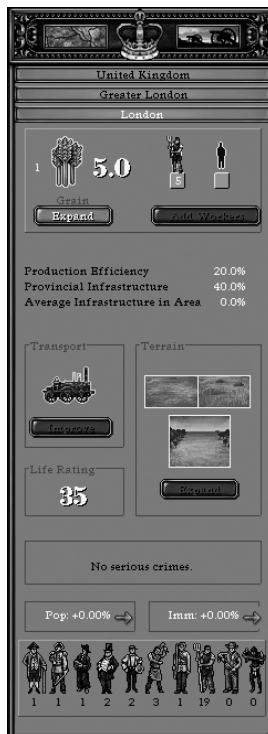
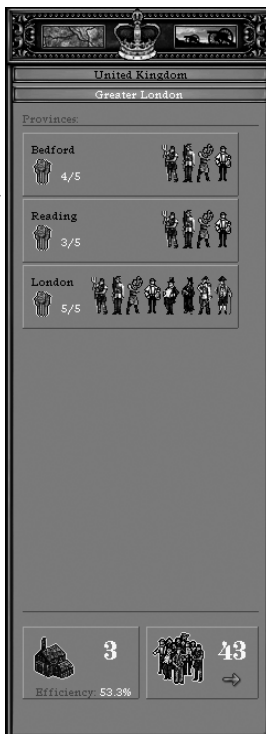
Staaten / Provinzen

In Victoria sind alle Länder in „Staaten“ aufgeteilt, von denen jeder eine oder mehr Provinzen enthält. Dies macht die Verwaltung einfacher, da sich bestimmte Handlungen auf den Staat als Ganzes auswirken, während andere nur darin befindliche Provinzen betref-

fen. Zum Öffnen der Landesverwaltungs-Ansicht klicken Sie in der Liste den Namen des gewünschten Staats. Wie schon weiter oben beschrieben, können Sie jederzeit in der Landkarten-Ansicht auf eine Provinz klicken, um die Landesverwaltungs-Ansicht zu öffnen.

Landesverwaltungs-Ansicht

Diese Ansicht zeigt Informationen zum Staat, wie z. B. Provinzen, Anzahl der Fabriken und die Bevölkerungsgröße. Der obere Teil in dieser Ansicht listet alle Provinzen des Staats auf, zusammen mit Informationen zu ihren Ressourcen, RFB und den Bevölkerungstypen (POPs). Die Anzahl der Fabriken, die Fabrikeffizienz und die Gesamtzahl der POPs finden Sie unten in diesem Bildschirm. Von hier aus können Sie auch die Fenster zur Fabrikverwaltung, Provinzverwaltung und zum Bevölkerungsüberblick aufrufen.

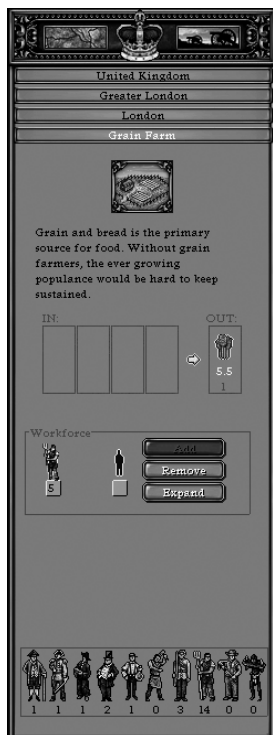


Provinzverwaltungs-Ansicht

Klicken Sie auf eine Provinz in der Landesverwaltungs-Ansicht, um die entsprechende Provinzverwaltungs-Ansicht aufzurufen. Diese erscheint im linken Feld, und die Landkarte zentriert sich auf die ausgewählte Provinz. Sie können eine Provinz auch auswählen, indem Sie sie im Landkartenfenster zweimal anklicken (der erste Klick wählt den Staat aus, der zweite die Provinz). Hier finden Sie alle relevanten Informationen zu dieser Provinz und bestimmen, welche Verbesserungen vorgenommen werden sollen. Diese Ansicht ist in mehrere Sektionen aufgeteilt, was die Verwal-

tung der verschiedenen Verwaltungsaspekte sowie die Affindung wichtiger Informationen erleichtert.

Ressourcenförderbetrieb: Alle Provinzen haben natürliche Ressourcen, die gesammelt werden müssen. Im Spiel geschieht dies durch RFB (Ressourcenförderbetriebe). Sie können Arbeiter an RFB anfügen, um die Produktion zu erhöhen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erweitern“, um den RFB auf die nächste Stufe zu bringen und fünf weitere Stellen für Arbeiter einzuführen. Sie fügen einem RFB Arbeiter an, indem Sie auf die Schaltfläche „Anfügen“ klicken. Sie können im Produktionsüberblick Arbeiter automatisch an den RFB zuweisen, wie weiter oben im Kapitel zur Produktion beschrieben.



Die Produktionseffizienz eines RFB hängt von der Anzahl der Arbeiter und der Infrastruktur der Provinz ab. Wie sie die Infrastruktur verbessern können, wird weiter unten im Handbuch unter „Eisenbahnen“ beschrieben. Sie können nur so lange Arbeiter an einen RFB anfügen, wie es arbeitslose Arbeiter in Ihrer Provinz gibt. Beachten Sie, dass verschiedene Arten von RFB unterschiedliche Arbeitertypen erfordern (so braucht z. B. eine Getreide erzeugende Provinz Bauern, während eine Bergbauprovinz Arbeiter benötigt).

Transport: Hier finden Sie die aktuelle Stufe der Infrastruktur in der ausgewählten Provinz. Die Infrastruktur wird mittels fünf verschiedener Entwicklungsstufen der Eisenbahn angezeigt. Ihre Provinz-Infrastruktur



beeinflusst die Güterproduktion und die Ressourcensammlung. Denken Sie daran: je besser die Infrastruktur, desto höher die Produktionseffizienz. Außerdem beeinflusst die Infrastruktur einer Provinz die Geschwindigkeit, mit der Ihre Truppen durch sie ziehen können. Je besser die Infrastruktur, desto schneller kommen Ihre Truppen vorwärts. Zur Verbesserung der Infrastruktur müssen Sie Eisenbahnen bauen. Dies können Sie von verschiedenen Spielansichten aus tun:

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Verbessern“ im Transportbereich der Ansicht für die Provinzinformationen.

Rechtsklicken Sie die Provinz im Landkartenfenster und wählen „Eisenbahn bauen“ aus dem Pop-up-Menü.

Rufen Sie das Hauptbuch auf (F6), klicken unten auf die Schaltfläche „Wirtschaft“ und rechtsklicken dann die Provinz, um zum Element „Eisenbahn“ zu kommen. Wählen Sie dort „Eisenbahn bauen“ aus dem Pop-up-Menü.

Lebensstandard: Dies ist eine abstrakte Zahl, die besagt, wie einladend eine Provinz ist. Hohe Werte bedeuten geringere Verluste für Einheiten und geben der Provinz eine bessere Chance für die Aufnahme von Einwanderern. Niedrigere Werte bedeuten eine ungünstige Provinz mit höheren Einheitsverlusten und geringerer Immigration, was zu möglicher Emigration führen kann.

Gelände: Gelände besteht aus zwei Teilen: Topologie und Vegetation. Beide erscheinen im Kästchen „Gelände“. Es gibt sechs verschiedene Vegetationsarten und acht

verschiedene Topologietypen. Das Gelände in einer Provinz beeinflusst nur die Marschgeschwindigkeit der Truppen und wird aus der Kombination aus Topologie und Vegetation berechnet.

Vegetationsarten: Wald, Buschland, Steppe, Wüste, Frei und Gefrorenes Gelände

Topologietypen: Berge, Hügel, Zerklüftet, Ebenen, Sumpf, Ozean, See und Fluss

Verbrechen: Kriminelle Elemente können in einer Provinz erscheinen, wenn das Budget für die Verbrechensbekämpfung nicht ausreicht. Dies wirkt sich negativ auf die gesamte Provinz aus.

Ausbeutersystem: Mit unzureichenden Kontrollinstitutionen nutzen Politiker irgendwann ihre Macht und ihren Einfluss für ihren persönlichen Gewinn und Ruhm aus. Dies führt zu erhöhter Militanz der gesamten Bevölkerung in der Provinz.

Politikmaschinerie: Das System der Politikmaschinerie war im Grunde die Praktik von Politikern, ihren Einfluss zur Bestechung von Minderheiten in der Provinz auszunutzen. In diesem System war es gang und gäbe, Regierungsjobs als Bestechungen zu vergeben. POPs der unteren Schichten wählen nicht gemäß ihrem Bewusstsein. (das heißt, sie wählen eher eine Partei, die ihnen nichts Gutes einbringt).

Korrupte Wahlbezirke: Korrupte Wahlbezirke waren ein System aus kleinen Wahlbezirken, in denen man sich per Bestechung fast garantierte Siege einholen konnte. Aristokraten und Kapitalisten erhalten in Wahlen einen deutlichen Stimmenbonus.

Mafia: Wenn die Verbrechensbekämpfer in einer Provinz zu dünn verteilt sind, entwickelt sich organisiertes Verbrechen in Form einer

Mafia. Solche Organisationen führten zu verminderter Produktivität in der Provinz. Außerdem verringert sich die staatliche Produktion aufgrund der Verluste an das organisierte Verbrechen.

Unmoralisches Geschäft: Mit höheren Verbrechensraten und weniger Regierungskontrolle konzentrierten sich die Geschäftsleute mehr und mehr auf ihre eigenen Profite. Dies führt zu einem höheren Risiko des kompletten Systemzusammenbruchs, da sich jeder nur um seine eigenen Interessen kümmert. Jedes unmoralische Geschäft erhöht das Risiko auf einen Zusammenbruch der Aktienbörse (Ereignis).

Trusts: Weniger Regierungsinvestitionen in die Verbrechensbekämpfung resultieren in einer viel ungerechteren Wohlstandsverteilung in einer Provinz. Die Reichen wurden noch reicher, während die Armen noch ärmer wurden. Kapitalisten verdienen mehr Geld, während Arbeiter und Bauern weniger verdienen, was das Risiko auf stärkere Militanz in den Unterschichten erhöht.

Anarchobomber: Weniger Gelder für die Verbrechensbekämpfung resultierte in einer verringerten Fähigkeit, auf Sicherheitsbedrohungen wie Anarchistenrevolten zu reagieren. Dies führt zu einem größeren Risiko auf Revolten in diesem Bereich.

Terroristenzellen: Mit weniger Sicherheitspersonal in der Provinz können sich Terroristen leichter verbergen und auf Gelegenheiten zum Zuschlagen zu warten. Dies führt zu einem größeren Risiko auf Revolten in diesem Bereich.

Bürgerwehren: Weniger Gelder für die Verbrechensbekämpfung resultiert in einer verringerten Fähigkeit, auf Sicherheitsbedrohungen wie Straßenbandenkriege zu reagie-

ren. Dies führt zu einem größeren Risiko auf Revolten in diesem Bereich.

Provinzbevölkerung: Hier sehen Sie die aktuelle Immigrations- und Wachstumsrate für die Provinz, sowie die Anzahl der hier lebenden POP-Typen. Klicken Sie unten auf die POP-Typen, um die Ansicht zur Provinzbevölkerung aufzurufen. Diese bietet Daten zu jeder POP, wie z. B. Nationalität, Religion, Ideologie, Militanz, Bewusstsein und aktuelle Beschäftigung. Halten Sie den Mauszeiger über eine POP, und alle Modifikatoren zu Militanz und Bewusstsein (Reformen etc) erscheinen. Klicken Sie auf eine POP für eine detaillierte Ansicht derselben, einschließlich all ihrer Bedürfnisse und der zur Umerziehung erforderlichen Optionen. Konvertierung

zum nächst höheren POP-Typ kostet Geld und Ressourcen, während die Konvertierung nach unten umsonst ist. Sie können allerdings nicht immer nach unten konvertieren (Kapitalisten und Aristokraten).

Bevölkerungsüberblick Staat

Dieser Bevölkerungsüberblick bietet Informationen zur Gesamtbevölkerung Ihres Landes. Hier finden Sie sechs verschiedene Kuchen-diagramme, die eine Zusammenfassung der folgenden Daten bieten: Zusammenstellung der Arbeitskräfte, Ideologien, Religionen, Nationalitäten, Dominante Angelegenheiten und Sekundäre Angelegenheiten.

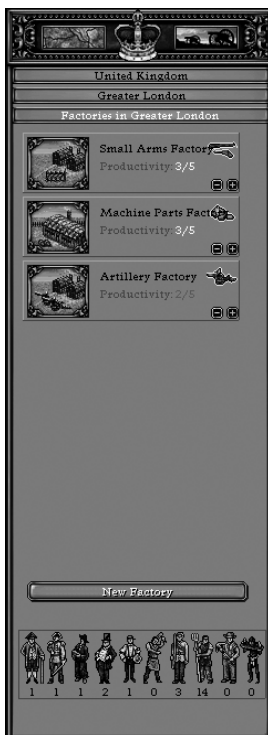


Industrieentwicklung

Um eine Großmacht zu werden, müssen Sie Ihre Industrie entwickeln. Dies geschieht durch die Errichtung von Fabriken. Zum Bau einer Fabrik müssen Sie die Ansicht „Fabrikverwaltung“ öffnen. Diese Ansicht zeigt alle aktuellen Fabriken in Ihrem Staat, zusammen mit den verfügbaren Bevölkerungstypen. Jede Fabrik kann nur eine Art von Handelsgut produzieren. Dies wird beim Bau einer neuen Fabrik festgelegt. Die Fabrikliste zeigt, welche Art von Gütern sie produziert, sowie ihre aktuelle Produktivität. Sie können Arbeiter in dieser Liste durch Klicken auf + oder - anstellen und entfernen. Bitte denken Sie daran, das Spiel zu pausieren, wenn Sie es auf automatische Anstellung von Arbeitern in Fabriken gestellt haben. Zur Verwaltung der Fabrik klicken Sie in der Liste darauf.

Die Fabrikverwaltungs-Ansicht enthält alle Daten zu einer ausgewählten Fabrik, wie z.B. eine Beschreibung des Fabriktyps, die Produktionsprobleme (wie z. B. fehlende Ressourcen) sowie eine Liste der verfügbaren POPs im Staat. Hier können Sie die Fabrik erweitern und Arbeiter anstellen oder entfernen.

Zum Bau einer neuen Fabrik klicken Sie die Schaltfläche „Neue Fabrik“. Eine neue Ansicht öffnet sich und zeigt alle Fabriktypen an. Klicken auf einen Fabriktyp ruft eine detaillierte Beschreibung dazu auf, was sie produziert wird, welche Ressourcen erforderlich sind und welche POP-Typen zu ihrem Betrieb gebraucht werden. Nur Handwerker und Beamte können in einer Fabrik arbeiten.



Es müssen mindestens vier Handwerker auf jeden Beamten kommen.

Zur Grundsteinlegung wählen Sie den Fabriktyp in der Liste aus und klicken auf die Schaltfläche „Bauen“. Die Fabrikaufstellung für den Staat zeigt, dass die neue Fabrik angefügt wurde und gibt die geschätzte Bauzeit an. Die Fabrik erscheint in grau, was anzeigt, dass sie noch nicht aktiv ist. Der Bau einer neuen Fabrik bzw. die Erweiterung einer bestehenden Fabrik dauert ein ganzes Jahr. Einige Fabriktypen könnten nur verfügbar werden, wenn Ihr Land die notwendigen wissenschaftlichen Durchbrüche geschafft hat.

Bei der Erweiterung einer Fabrik wird ihre maximale Arbeiterzahl um fünf erhöht. Es gibt keine Obergrenze zur Fabrikerweiterung.

Sie können Arbeiter für eine Fabrik anstellen und entfernen, indem Sie die Fabrik im Hauptbuch rechtsklicken (Fabrikenüberblick) und im Popup-Menü Ihre Wahl treffen.

Befestigungen

Befestigungen in einer Provinz steigern den Verteidigungswert der verteidigenden Truppen. Ohne Truppen hat die Befestigung keine Wirkung. Sie können auf drei Arten neue Befestigungen bauen oder aktuelle Befestigungen verbessern:

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Erweitern" im Geländeabschnitt der Ansicht für die Provinzinformationen.

Rechtsklicken Sie die Provinz im Landkartenfenster und wählen "Befestigungen verbessern".

Rechtsklicken Sie die Provinz im Gebietsüberblick im Hauptbuch (F6).

Es gibt sechs verschiedene Befestigungsstufen. In Kriegszeiten erhöhen Befestigungen von Stufe 4 an die Verlustwerte für feindliche Einheiten in benachbarten Provinzen. Für mehr Informationen zu Verlusten lesen Sie bitte das Kapitel „Militärverwaltung“.



Konvois

Konvois sind erforderlich zum Transport von Ressourcen und Gütern zwischen den Teilen Ihres Landes, die durch Wasser oder andere Länder getrennt sind. Konvois in Victoria werden abstrakt gehandhabt, indem sie die Produktionseffizienz Ihrer Überseeprovinzen beeinflussen. Provinzen ohne ausreichende Schiffe in ihren Konvois erfahren Einbußen in ihrer Produktionseffizienz. Zum Anfügen von Schiffen an Konvois müssen Sie Clipper oder Dampfer entweder bauen oder auf dem Weltmarkt kaufen. Sie können dann die Konvoimanagement-Ansicht aufrufen und dort die Anzahl der Schiffe in jedem Konvoi ändern, indem Sie unter dem entsprechenden Schiffstyp auf Anfügen oder Entfernen klicken. Sie sehen, dass der Effizienzwert sich ändert.

Sie können Ihre Konvois durch die KI verwalten lassen, indem Sie das Kästchen "Seetransportbedarf automatisieren" unten in dieser Ansicht anklicken.

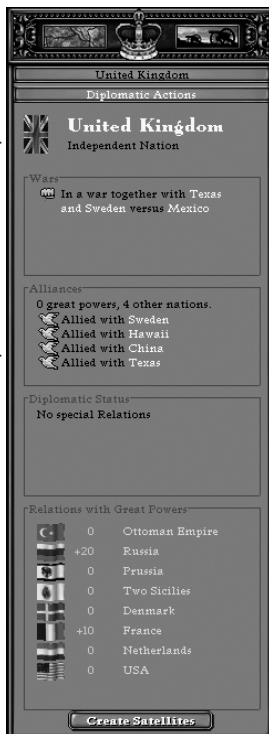
Diplomatie

Die Diplomatie, das Juwel der Politik, nahm eine zentrale Stellung im Selbstschutz jeder Großmacht ein, die etwas auf sich hielt. Ein nützliches Netz bilateraler Bündnisse zu weben, war wichtig zum Selbstschutz. Es eignete sich sogar noch besser zum Zerquetschen jedes kleinen Kriechtiers, das es wagte, sich Ihrer Furcht erregenden Fängen zu nähern. Auf der anderen Seite wirken dunkle Intrigen in zwei Richtungen. Wenn Sie nicht aufpassen, können Sie sich in teuren und nutzlosen Kriegen zum Schutz Ihres Prestiges verwickeln und somit Ihren Feinden erlauben, ihre Macht zu Ihren Lasten zu erweitern.

Diplomatische Handlungen

Zum Einsatz von Diplomatie brauchen Sie Diplomatische Handlungen (DH). Alle Länder erhalten DH auf einer Monatsbasis, plus oder minus besterhender Modifikatoren. (Zum Beispiel erhalten Großmächte Bonus-DH). Alle Handlungen kosten jeweils eine DH. Die Ihrem Land gerade zur Verfügung stehenden Diplomatischen Handlungen sind ganz rechts in der Kopfleiste aufgelistet.

Diese Ansicht zeigt alle aktuelle Beziehungen Ihres Landes mit den anderen Großmächten, wie z. B. Landesstatus, Kriege, Bündnisse, Diplomatischer Status und Beziehungen. Durch Klicken auf die Schaltfläche "Dominions/Satellitenstaaten erschaffen" unten in dieser Ansicht können Sie einen neuen Satellitenstaat bzw. Dominion als Teil Ihrer Nation erschaffen. So können Sie zum Beispiel Kanada zu einer Nation machen, wenn



Sie als Großbritannien spielen.

Wenn Sie ein anderes Land anklicken, erscheint eine Liste Diplomatischer Handlungen anstelle des Infokästchens "Beziehungen mit Großmächten". Sie können diese Ansicht aufrufen, indem Sie ein Land rechtsklicken und "Diplomat entsenden" auswählen. Die folgenden Handlungen können Sie vornehmen:

Krieg erklären/Frieden anbieten: Diese Schaltfläche ändert sich je nach Ihren Beziehungen mit dem ausgewählten Land. Sie ist deaktiviert, wenn das ausgewählte Land Ihr Verbündeter ist. Im Krieg mit einer Nation können Sie Ihre Truppen in feindliches Gebiet bewegen, um es zu besetzen. Besetzte Gebiete bringen dem Besetzer Ressourcen ein. Wenn Sie haben eine andere Nation ganz besetzt haben, können Sie sie annektieren. Sie können nie

einem zivilisierten Land den Krieg erklären, wenn Sie sich schon im Krieg mit einem anderen zivilisierten Land befinden!

Kolonialkrieg erklären: Ein Kolonialkrieg ist eine beschränkte Form des Krieges. Der einzige Unterschied ist, dass alle Schlachten in den Kolonien stattfinden.

Bündnis anbieten / Bündnis verlassen: Diese Schaltfläche kann in einem von zwei Modi sein, je nachdem, ob Sie mit dem ausgewählten Land verbündet sind oder nicht. Beim Anbieten eines Bündnisses steht Ihnen die Option zur Verfügung, für bestimmte Länder Ausnahmen zu machen. Auf diese Weise wird Ihr Bündnis nicht beeinträchtigt, wenn das ausgenommene Land beteiligt ist. Sie können auch ein rein defensives Bündnis auswählen, das Sie nur achten, wenn eine dritte Partei

Ihren Bündnispartner angreift. Natürlich ist dies eine reziproke Abmachung, d.h., Ihr Bündnispartner hilft Ihnen nur, wenn Sie der Angegriffene sind. Ein Beispiel: die USA bieten Mexiko ein Defensivbündnis an, während sie für Texas eine Ausnahme machen. Dies bedeutet, dass die USA Mexiko helfen werden, wenn sie von einem Land außer Texas angegriffen werden, und Mexiko kommt den USA zu Hilfe, wenn sie von einem Land außer Texas angegriffen werden. Nach der Einstellung aller Optionen klicken Sie „Anbieten“. Dies schickt Ihr Bündnisangebot an Ihren – hoffentlich – zukünftigen Bündnispartner. Wenn Sie ein Bündnis anbieten, erhalten Sie sofort eine Antwort, entweder eine Annahme oder eine Ablehnung.

Nation beeinflussen: Sie können versuchen, eine Nation zu beeinflussen, um ihre Politik und Ansichten mehr den Ihren anzugleichen.

Militärischen Oberbefehl übernehmen: Dies funktioniert nur mit verbündeten Nationen. Sie können die Kontrolle über die Streitkräfte des das ausgewählten Landes übernehmen (Land- und Seeinheiten).

Expeditionstruppen schicken: Sie können Ihre eigenen Einheiten als Militärhilfe in das ausgewählte Land schicken. Dieses übernimmt dann die Kontrolle über Ihre Einheiten, aber Sie können die Kontrolle über sie jederzeit wieder zurücknehmen.

Bitten Sie um Durchmarscherlaubnis: Dies bittet das ausgewählte Land um Erlaubnis,



sein Gebiet mit Landeinheiten zu durchqueren. Wenn Ihrer Bitte Folge geleistet wird, können Sie diesem Land nicht den Krieg erklären, so lange die Durchmarscherlaubnis wirksam ist.

Bitten Sie um Zugang für Marine: Dies bittet das ausgewählte Land um Erlaubnis, seine Häfen zu benutzen. Wenn Ihrer Bitte Folge geleistet wird, können Sie diesem Land nicht den Krieg erklären, so lange die Zugangserlaubnis wirksam ist.

Ende der Kolonialherrschaft verlangen: Sie können von einem Land fordern, Provinzen auf einem Kontinent Ihrer Wahl nicht zu kolonisieren, was das ausgewählte Land an der Errichtung jeglicher Kolonialposten dort hindert.

Unabhängigkeit garantieren: Wenn Sie einem Land die Unabhängigkeit garantieren, erhalten Sie einen so genannten

Kriegsgrund gegen jedes Land, welches das ausgewählte Land innerhalb von fünf Jahren angreift. Ein Kriegsgrund bedeutet, dass Sie durch eine Kriegserklärung gegen ein Land, gegen das der Kriegsgrund besteht, kein Prestige verlieren.

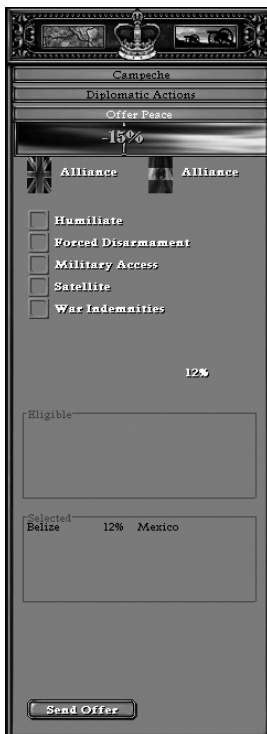
Verhandlungen beginnen: Dies bringt Sie zum Verhandlungsbildschirm, wo Sie mit dem ausgewählten Land über den Austausch von Provinzen, Technologien und Geld verhandeln können.

Friedensverhandlungen

Friedensverhandlungen sind ein essentieller Bestandteil der Diplomatie in Victoria. Wäh-

rend eines Krieges werden die Leistungen und Handlungen aller teilnehmenden Länder aufgezeichnet. Punkte werden für Siege in Schlachten und Besetzung von Provinzen gewährt. Dieser Kriegspunkttestand ist das Fundament für die Friedensverhandlungen. Je höher der Unterschied zwischen den gegnerischen Seiten im Konflikt, desto einfacher ist es für das Land oder Bündnis mit der höheren Punktzahl, während der Verhandlungen Ansprüche zu stellen. Der Kriegspunkttestand wird als Prozentsatzskala angezeigt, auf der positive Zahlen gute Leistung angeben und negative Zahlen bedeuten, dass Sie sich besser schon mal auf die Rechnung vorbereiten sollten. Eine positive Punktzahl erlaubt Ihnen, Ihrem Feind Forderungen zu stellen. Sie können Provinzen beanspruchen, oder sogar so weit gehen, bestimmte Länder zu Satelliten Ihrer wachsenden Nation zu machen.

Sie können mit jedem feindlichen Land einen Separatfrieden aushandeln. Das Land mit dem meisten Prestige in einem Bündnis hat die Option, einen Frieden zwischen den Bündnissen auszuhandeln. Klicken Sie auf die Fahne Ihres Feindes, um von einem Separatfrieden zu einem Bündnisfrieden zu wechseln. Je nach Ihrem Kriegspunkttestand können Sie entweder Tribut fordern, Tribut anbieten, oder



einen Frieden ohne Tribute unterzeichnen. Wenn Sie Frieden anbieten, haben Sie die Option, Ihren Feind zur Annahme von bis zu fünf verschiedenen Abkommen und/oder Aufgabe von Provinzen zu zwingen, die Ihre Armeen besetzt halten. Beachten Sie, dass Sie nie mehr als drei Provinzen von einem "zivilisierten" Land fordern können. Hier gelten natürlich Kriegspunkttestandbeschränkungen. Die einzige Beschränkung bei der Forderung nach Provinzen von einem "unzivilisierten" Land ist der Kriegspunkttestand!

Wenn Sie alle Provinzen eines Landes mit drei oder weniger Provinzen unter Kontrolle haben, haben Sie die Möglichkeit, das Land entweder zu annektieren oder zur normalen Friedensverhandlungs-Ansicht zu gehen.

Ein Friedensvertrag ist nach einer erfolgreichen Friedensresolution fünf Jahre lang gültig; der Bruch dieses Vertrags führt zu gewaltigem Prestigeverlust!

Natürlich können Sie dieselbe Behandlung erwarten, wenn Sie sich auf der Verliererseite befinden.

Militärverwaltung

Ein Teil der Großmächterangordnung ist die Militärstärke. Da die GMR in Victoria der Maßstab für Erfolg ist, wird eine starke Streitmacht ein lebenswichtiger Teil des Spiels. Klicken Sie auf die Kanone oben im linken Feld, um die Militärübersicht aufzurufen.

Militärübersicht

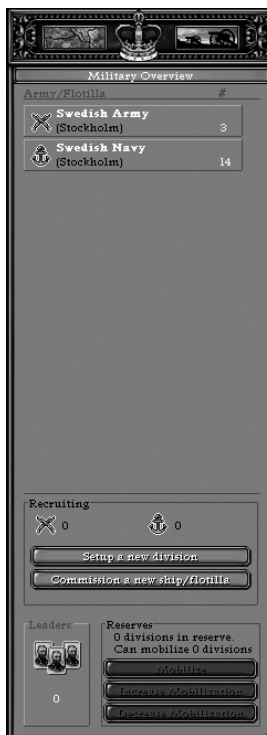
Die Militärübersicht ist in vier Bereiche aufgeteilt: Armee-/Flottillenliste, Rekrutierung, Truppenführer und Reserve.

Die Armee-/Flottillenliste enthält alle Ihre aktive Einheiten als anklickbare Schaltflächen. Klicken auf eine Einheit bringt Sie zum Bildschirm für die Einheitenverwaltung.

Das Rekrutierungs-Kästchen zeigt an, wie viele Divisionen und/oder Schiffe/Flottillen Sie gerade rekrutieren. Durch Klicken auf die entsprechende Schaltfläche können Sie eine neue Division aufstellen oder neue Schiffe/Flottillen kommissionieren. Dieses Kästchen ist zugleich eine Schaltfläche, wenn Sie sind gerade eine Einheit rekrutieren/kommissionieren.

Das Truppenführer-Kästchen zeigt an, über wie viele Truppenführer Sie gerade verfügen. Klicken Sie auf das Kästchen, um eine Liste nicht zugewiesener Führer aufzurufen. Sie können auch einen neuen Führer ausbilden.

Das Reserve-Kästchen zeigt an, wie viele Divisionen sich in Ihrer Reserve befinden. Sie können die Reserven durch Klicken auf die Schaltfläche „Mobilisieren“ mobilisieren. Siehe „Mobilisierung“ für mehr Informationen.



Einheiten auswählen

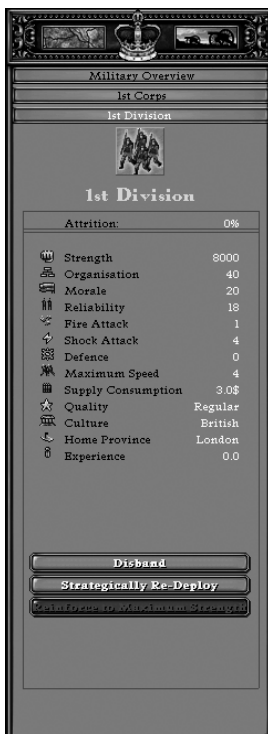
Sie können Einheiten per Linksklick auswählen oder indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und ein Kästchen um die Einheit im Landkartenfenster ziehen. Alternativ können Sie sie in der Armee-/Flottillenliste anklicken. Die letzte Option zentriert die Landkarte auf die ausgewählte Einheit. Sie erkennen, ob eine Einheit ausgewählt ist, wenn sie von einem silbernen Kreis umgeben ist und ein lang gezogenes Rechteck um ihre Basis erscheint. Sie können weitere Einheiten an die gerade ausgewählten Einheiten anfügen (oder entfernen), indem Sie die Umschaltaste gedrückt halten, während Sie die gewünschte Einheit linksklicken.

Um eine ausgewählte Einheit auf den Marsch zu schicken, rechtsklicken Sie den gewünschten Zielort, und die Einheit beginnt, in diese Richtung zu marschieren / segeln. Ein roter Pfeil erscheint, der die Bewegungsrichtung anzeigt. Durch gleichzeitiges Linksklicken und Drücken auf die Umschaltaste können Sie Wegpunkte für Ihre Einheit einrichten.

Armeen auf Transportschiffe verladen:

Zuerst befehlen Sie Ihre Transportschiffe in eine Seezone. Dann befehlen Sie einer Armeeeinheit in einer benachbarten Provinz, sich auf die Schiffe zu begeben. Sie können die Schiffe nicht beladen, während sie sich im Hafen befinden, da die Armeen automatisch Schiffe verlassen, wenn sie im Hafen sind.

Nach der Verladung der Truppen wählen Sie den Transport durch Anklicken aus. Eine



neue Schaltfläche erscheint im Informationsfenster. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie die Armeeeinheit in einer anderen benachbarten Provinz ausladen wollen.

Ausladen einer Armee von einem Seetransport:

Wählen Sie den Transport aus und klicken die Schaltfläche "Entladen". Nun erscheint die Armeeeinheit auf der Landkarte. Klicken Sie nun die Provinz an, in der Sie die Einheit entladen wollen. Die Truppen beginnen mit dem Marsch in diese Provinz. Wenn ein Transport mit Armeeeinheiten zu einem Hafen beordert wird, entladen sich die Armeeeinheiten sofort und automatisch in dieser Provinz.

Wenn Sie eine oder mehrere Einheiten ausgewählt haben, können Sie Tastenkürzel

zuweisen, indem Sie Strg + eine Zahl zwischen 1 und 9 anklicken. Hierdurch können Sie diese Gruppe von Ihrer Tastatur auswählen, indem Sie die ihr zugewiesene Zahl drücken. Diese Handlung wird auch die Landkarten-Ansicht wieder auf die ausgewählte Einheit zentrieren.

Einheitenverwaltung

Eine Einheit kann eine Armee oder eine Flotte sein. Alle Einheiten bestehen aus einer oder mehreren Untereinheiten; dies sind entweder Divisionen oder Schiffe/Flottillen. Wenn Sie auf eine Einheit klicken, erscheint die Einheits-Informationsansicht im linken Feld. Diese Ansicht bietet Ihnen detailliertere Informationen, wie z. B. Name, Stärke, Anführer und die Division(en)/Flottille(n),

aus denen die ausgewählte Einheit besteht. Hier können einen neuen Anführer aussuchen, indem Sie auf das Anführer-Kästchen klicken und einen aus der Liste verfügbarer Kandidaten aussuchen. Zur Erschaffung einer neuen Einheit können Sie die gerade gewählte Einheit aufteilen, indem Sie auf die Schaltfläche "Neue Einheit aufstellen" klicken. Zum Aufrufen der Divisions-Informationsansicht klicken Sie auf eine Division. Diese Ansicht zeigt die Statistiken für die ausgewählte Division. Es gibt 13 verschiedene Statistiken für jede Division und 10 verschiedene Statistiken für jede Flottille.

Divisionscharakteristika:

Stärke: Der Grad des physischen Schadens, den die Einheit vor ihrer Vernichtung erleiden kann.

Organisation: Die Effizienz und Chancen für erfolgreiche Angriffe und die Rate der moralischen Reorganisation.

Moral: Der Grad des psychischen Schadens, den die Einheit vor ihrer Vernichtung erleiden kann.

Zuverlässigkeit: Die Chancen auf Fahnenflucht/Meuterei der Einheit.

Feuerangriff: Anzahl der Angriffe gegen die Verteidiger, die Schaden an der Stärke verursachen.

Sturmangriff: Anzahl der Angriffe gegen die Verteidiger, die Schaden an der Moral verursachen.

Verteidigung: Die Chancen, Angriffe abzuwehren.

Maximalgeschwindigkeit: Die maximale Bewegungsgeschwindigkeit auf der Landkarte.

Nachschubverbrauch: Der Basiswert (jährlich) für die Instandhaltungskosten im Budget.

Qualität: Die Qualität der Division. Regulär (professionelle Soldaten aus zivilisierten Ländern), Reserve (eingezogene Soldaten aus zivilisierten Ländern.), Kolonial (professionelle Soldaten aus halbzivilisierten Kolonien.) und Eingeborene (Stammeskrieger aus dem Herz

der Dunkelheit.)

Kultur: Die Heimatkultur der Truppen in der Division.

Heimatprovinz: Die Provinz, aus der die Division stammt.

Erfahrung: Die aktuelle Erfahrung der Einheit.

Flottillencharakteristika:

Stärke: Der Grad des physischen Schadens, den die Einheit vor ihrer Zerstörung erleiden kann.

Organisation: Die Effizienz und Chancen für erfolgreiche Angriffe und die Rate der moralischen Reorganisation.

Kanonenangriff: Die Anzahl der Angriffe gegen die Verteidiger, die nur geringen Schaden an Stärke & Moral verursachen.

Torpedoangriff: Die Anzahl der Angriffe gegen die Verteidiger, die großen Schaden an Stärke & Moral verursachen.

Küstenbeschuss: Angriffswert gegen Landeinheiten.

Seeverteidigung: Die Chancen, Angriffe abzuwehren.

Maximalgeschwindigkeit: Die maximale Bewegungsgeschwindigkeit auf der Landkarte.

Nachschubverbrauch: Der Basiswert (jährlich) für die Instandhaltungskosten im Budget.

See-Frühwarnfähigkeit: Die Fähigkeit des Schiffes, andere Schiffe aufzufinden.

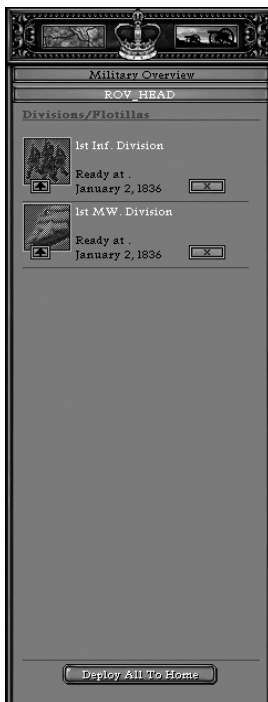
Sicht: Wie einfach das Schiff auf See aufzufinden ist.

Einheiten rekrutieren

Zur Rekrutierung einer Landeinheit klicken Sie "Neue Division aufstellen". Zur Rekrutierung einer Seeinheit klicken Sie "Neues Schiff/Flottille kommissionieren". Während der Rekrutierung stehen Ihnen mehrere Optionen zur Verfügung: Typ (Infanterie, Kavallerie etc.), Angefügte Brigade, Qualität, Kultur und Heimatprovinz. Sie können mehr als eine Einheit desselben Typs aufstellen, indem Sie auf den Baumultiplikator in den Einheitscha-

rakteristika klicken. Alle wichtigen Einheitscharakteristika sind unter dem Einheitsensymbol aufgelistet.

Alle neue Einheiten kosten Güter, Geld und Arbeitskräfte. Zur Rekrutierung/Kommisionierung einer Einheit brauchen Sie einen ausreichenden Gütervorrat, genug Geld in Ihrem Wehretat und verfügbare Arbeitskräfte. Arbeitskräfte werden aus den Heimatprovinzen mit Soldaten rekrutiert. Nachdem Sie auf OK geklickt haben, um die Rekrutierung zu beginnen, werden Sie zur Militärübersicht zurückgebracht. Nach der Rekrutierung der Einheit kommt sie in Ihre Reserve, zusammen mit einem allgemeinen Anführer. Siehe Mobilisierung und Reserve für mehr Informationen zum Einsatz Ihrer neuen Einheit.



Anführer aus ihrer Ära rekrutieren. Dies umfasst Kommandeure wie z. B. Lee und von Moltke.

Mobilisierung und Reserve

Hier verwalten Sie Ihre Einheiten, seien es neu aufgestellte, strategisch neu eingesetzte oder neu mobilisierte Einheiten.

Reserve: Neu formierte und strategisch eingesetzte Einheiten kommen vor dem (Neu-)Einsatz in die Reserve. Wenn Sie Ihr Land mobilisieren, werden alle neu mobilisierten Einheiten hierhin gebracht. Klicken Sie auf das Kästchen, um die Ansicht aufzurufen oder Ihre Reserve zu bearbeiten.

Mobilisieren: Diese Aktion aktiviert alle Divisionen in Ihrem Mobilisierungspool und setzt sie in Ihre Reserve für darauf folgenden Einsatz.

Anführerverwaltung

Armeen und Seestreitkräfte haben immer einen ihnen zugewiesenen Anführer. Dies ist entweder ein gesichtsloser, generischer Anführer oder einer mit einem Namen. Im Allgemeinen sind Anführer mit Namen besser als die allgemeine Sorte, da sie überragende Fähigkeiten haben. Jeder Anführer hat einen Background und einen Charakterzug. Diese Charakterzüge können gut, durchschnittlich oder schlecht sein. Außerdem können sie ihrer Einheit Nachschub-Boni oder Punktabzüge verschaffen. Eine Einheit ohne Anführer wird keine optimale Leistung zeigen!

Es gibt zwei Arten von Anführern: Generäle für Armeen und Admirale für die Seestreitkräfte.

Jedes Land hat eine Liste historischer Anführer, die eingesetzt werden, wenn Sie einen

Beachten Sie, dass andere Nationen dies als extrem aggressiven Akt ansehen werden!

Mobilisierung verstärken: Diese Aktion setzt einen Teil Ihrer Divisionen in Ihren Mobilisierungspool, je nach Ihren Mobilisierungstechnologien. Die Kosten sind dieselben wie für die Aufstellung einer ganzen Infanteriedivision dieses Typs. Für diese Aktion müssen alle erforderlichen Elemente aktiviert werden. Bitte beachten Sie, dass Truppen aus beliebig ausgewählten POPs Ihres Landes gezogen werden.

Mobilisierung reduzieren: Dies entfernt fünf Divisionen aus Ihrem Mobilisierungspool.

Verluste

Einheiten können aus verschiedenen Gründen Männern verlieren, ohne sich in Kampfhand-

lungen zu engagieren. In der echten Welt kann dies unter anderem durch Krankheiten und Desertion geschehen. In diesem Spiel wird dies „Verluste“ genannt. Alle Einheiten werden monatlich auf Verluste untersucht, was möglicherweise zum Verlust von Stärkepunkten führt (die den subordinaten POP entzogen werden). Verluste werden von den folgenden Faktoren beeinflusst:

- Einheits-Instandhaltung im Budget.

- Lebensstandard der aktuellen Provinz.

- Zuverlässigkeit der Einheit.

- Eine Festung mit Stufe 4 oder höher in der Nachbarschaft (Verdun etc.).

- Background und Persönlichkeit des Anführers.

Die Anzahl der Einheiten in einer Provinz beeinflussen die Verlustüberprüfungen NICHT.

Isolierte Einheiten, (d.h., Einheiten, die nicht auf einer ununterbrochenen, feindfreien Verbindungslinie aus den Provinzen zur Hauptstadt liegen) erleiden mehrfache Verluste.

Grabensystem

Landeinheiten graben sich automatisch ein, wenn sie nicht in Bewegung sind und erhalten für jeden Tag in den Gräben einen kleinen Verteidigungsbonus. Dieser Modifikator ist weniger effizient gegen Panzer und Artillerie.

Gefechte

Gefechte finden statt, wenn zwei feindli-



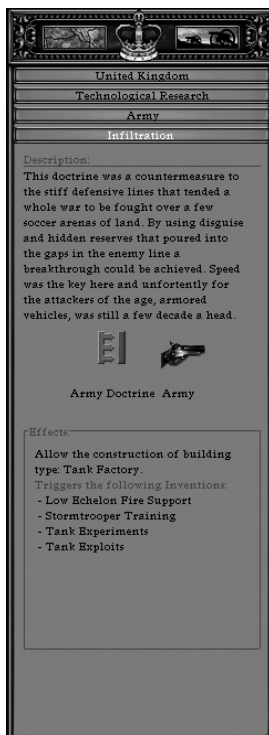
che Einheiten in derselben Provinz aufeinander treffen. Alle Schlachten werden automatisch durchgeführt und die Ergebnisse in einer Nachricht angezeigt. Sie können den Fortschritt eines Gefechts durch Klicken auf die Einheit im Hauptkartenfenster verfolgen. Dies öffnet die Gefechts-Informationsansicht mit Informationen zu den kämpfenden Einheiten und allen Kampfmodifikatoren. Die angreifenden Einheiten erscheinen links, die Verteidiger rechts, und die folgenden Informationen werden zu den Einheiten angezeigt: Anführer, Anzahl der Divisionen, Stärke und Moral. Alle Modifikatoren haben Mouseover-QuickInfos, in denen Sie ihre Auswirkungen auf das Gefecht sehen können.

Einheiten mit zu starken Moralverlusten werden versu-

chen, sich in eine befreundete Nachbarprovinz zurückzuziehen. Wenn dies nicht möglich ist, wird die Einheit vernichtet.

Zum Rückzug aus einem Gefecht wählen Sie Ihre Einheit aus und bewegen sie in eine befreundete Nachbarprovinz.

Nach dem Gefecht kontrolliert der Sieger die Provinz. Dies ändert die Nationalität der Provinz nicht, aber sie kann während der Friedensverhandlungen als Pfand auf den Tisch kommen.



Technologieforschung

Die Technologie in Victoria basiert auf der Forschung von Anwendungen und ereignis-gesteuerten Erfindungen. Genauer gesagt: Anwendungen werden mittels Regierungsmitteln wie Universitäten etc. erforscht, während Erfindungen von privaten Unternehmen entwickelt werden (basierend auf bekannten Anwendungen). Anwendungen wirken sich bei Forschungsende normalerweise in einem sofortigen Bonus aus. Außerdem bahnen sie den Weg für weiterentwickelte Anwendungen für die Forschung und fungieren als Auslöser für verschiedene Erfindungs-Ereignisse. Schauen wir uns einmal eine Anwendung

genauer an. Die Anwendung „Dampfer“ ermöglicht die Konstruktion von Dampferwerften, bahnt den Weg für die Erforschung von Eisendampfern und löst die folgenden Ereignisse aus: Korvetten, Dampfrtransporte und Handelszerstörer. Diese Ereignisse passieren mit der Zeit, allerdings wird nichts passieren, bevor nicht die erforderliche Anwendung erforscht worden ist.

Die Anwendungsforschung ist in fünf Hauptbereiche aufgeteilt, die wiederum in fünf Unterbereiche mit jeweils fünf Anwendungen aufgeteilt sind. Dies bedeutet, dass Sie fünf Bereiche mit 25 Anwendungen für insgesamt 125 Anwendungen erforschen können. Die fünf Hauptforschungsbereiche sind:

- Armee
- Marine
- Wirtschaft
- Kultur
- Industrie

Die Technologieforschungs-Ansicht ist in drei Teile aufgeteilt: Intellektuelles Establishment, Potentielle Projekte und Vorherige Forschung.

Das Intellektuelle Establishment

Es gibt sechs verschiedene Intellektuelle Establishments, aus denen der Spieler die Richtung auswählen kann, in die seine Forschung gehen soll. Jedes Intellektuelle Establishment nutzt einen anderen Forschungsbereich, der wiederum die verschiedenen Forschungsprojekte widerspiegelt, die unter Potentielle Projekte zur Verfügung stehen.

Der Spieler kann nach Bedarf zwischen den Establishments wechseln, aber bei jedem Wechsel werden Prestigepunkte abgezogen. Hier eine Liste der verschiedenen Establishments und ihrer Charakteristika:

Marine-Industriell

Schwerpunkt: Militärische Stärke Potentielle Projekte: 3 Marine, 1 Industrie, 1 Zufällig

Armee-Industriell Schwerpunkt: Militärische Stärke Potentielle Projekte: 3 Armee, 1 Industrie, 1 Zufällig

Banken-Wissenschaft Schwerpunkt: Wirtschaftsstärke Potentielle Projekte: 3 Wirtschaft, 1 Industrie, 1 Zufällig

Industriell-Wissenschaft Schwerpunkt: Wirtschaftsstärke Potentielle Projekte: 3 Industrie, 1 Wirtschaft, 1 Zufällig

Traditionelle Akademiker Schwerpunkt: Starke Wissenschaft Potentielle Projekte: 1 Kultur, 1 Marine, 1 Armee, 1 Wirtschaft und 1 Industrie

Radikale Akademiker Schwerpunkt: Kulturelle Stärke Potentielle Projekte: 3 Kultur, 2 Zufällige

Potentielle Projekte

Unter Potentielle Projekte finden Sie fünf verschiedene Anwendungen, die Sie jederzeit erforschen können. Sie sind von dem aktuellen Intellektuellen Establishment sowie von zuvor erforschten Anwendungen abhängig. Um mehr zu jedem Projekt zu erfahren, halten Sie die Maustaste über das links davon stehende Symbol. Zum Start eines neuen Forschungsprojekts klicken Sie die Schaltfläche "Projekt starten".

Vorherige Forschung

Diese Liste bietet einen schnellen Überblick darüber, wie viele Anwendungen schon in jedem der Hauptbereiche erforscht wurden. Klicken Sie auf eine der Anwendungen, um die Gesamtliste der Anwendungen in diesem Bereich aufzurufen. Sie können mehr zu jeder Anwendung erfahren, indem Sie sie in der Detailansicht anklicken.

Kolonisation und Kolonien

Kolonialismus spielt eine sehr große Rolle in Victoria, da die Industrienationen um die Absicherung neuer Märkte und neue Rohmaterialquellen ringen. In Victoria ist eine Kolonie eine gesamte Region, die aus einer oder mehreren Provinzen besteht. Diese Regionen werden bei Beginn des Spiels festgelegt. Einige von ihnen werden historisch kolonisiert, während andere unbeansprucht sind (d. h., von "Eingeborenen" regiert).

Unbeanspruchte Kolonien

Eine unbeanspruchte Kolonie unter Kontrolle zu bringen, ist ein allmählicher Vorgang, der auf der Errichtung oder Einnahme von Kolonialposten beruht. Dies kann auch durch Diplomatie erreicht werden. Diese Kolonialposten bestehen aus Missionen, Bekohlungsstationen, Handelsposten und Festungen. Von jedem Typ kann in einer einzelnen Provinz nur ein einziges Gebäude existieren.

Eine Kolonialmacht kann eine unbeanspruchte Kolonie offiziell beanspruchen, wenn sie ein Gebäude jedes Typs kontrolliert (Ausnahme: Bekohlungsstationen können in vom Meer abgeschnittenen Kolonien nicht existieren), und zwar in einem Bereich ohne fremde Truppen. Sie nehmen also die Gebäude aller anderen Kolonialmächte ein, was natürlich Ihre Beziehungen mit diesen Mächten verschlechtert. Wenn fremde Truppen präsent sind, müssen Sie diese zuerst besiegen. In unbeanspruchten Kolonien herrscht immer ein Kriegszustand. ANMERKUNG: Keine Nation darf Truppen in einer Kolonie stationieren, bevor sie dort nicht mindestens ein Gebäude kontrolliert.

Kolonialposten

Bekohlungsstationen

Bekohlungsstationen können nur in Küstenprovinzen errichtet werden. Sie bieten einen

Hafen sowie ein Nachschubdepot für befreundete Marineeinheiten. Eingeborene werden von Bekohlungsstationen nicht agitiert.

Handelsposten

Ein Handelsposten erschließt den Handel mit einer Kolonie für die beherrschende Kolonialmacht. Für das Spiel bedeutet dies, dass der Eigentümer des Handelspostens die Ressourcen der Provinz nutzen kann. Bitte beachten Sie, dass es genau wie bei normalen Kolonien auch hier Konvois geben muss. Die Eingeborenen werden durch Handelsposten nur leicht agitiert.

Kolonialfestungen

Festungen schützen nicht nur die Interessen der Kolonialnation, sondern sind zur Beanspruchung der Kolonie auch unablässig. Natürlich bieten sie auch den dort stationierten Truppen einen signifikanten Verteidigungsbonus. Eingeborene werden von Festungen sehr stark agitiert.

Missionen

Missionen reduzieren die Beunruhigung der Eingeborenen. Zusätzlich erhöhen sie die Agitation der Eingeborenen gegenüber Truppen anderer Religionen.

Beanspruchte Kolonien

Nach der erfolgreichen Beanspruchung einer Kolonie wird sie zu einem Teil des Reiches der kontrollierenden Nation. Wie auch in ganz normalen Heimatprovinzen hat die kontrollierende Nation komplette Kontrolle über ihre Provinzressourcen und Industrien. Trotzdem gibt es einige wichtige Unterschiede zwischen beanspruchten Kolonien und der Heimat:

- Beanspruchte Kolonien sind legitime Schauplätze für Kolonialkriege.
- Eingeborene Bevölkerungseinheiten können nur in Produktionsprozessen der ersten Stufe arbeiten (Rohmaterialproduktion.)

- Eingeborene Bevölkerungseinheiten sind im Allgemeinen weniger glücklich als reguläre Bevölkerungseinheiten und können Aufstände anzetteln.
- Beanspruchte Kolonien können wieder zu unbeanspruchten werden, wenn eine Eingeborenenrebellion die Kolonisten aus dem Land wirft.

Die Erscheinungsrate der Bevölkerungseinheiten der Kolonialmacht in den beanspruchten Kolonien hängt von Gesetzen und Politik der Kolonialmacht ab, sowie von der Anzahl der Gebäude und der Stufe der Provinz-Infrastruktur in der Kolonie. Wenn die Zahl der Kolonisten die der ursprünglichen Eingeborenen übersteigt, kann die Kolonie zu einer Dominion erklärt werden. Dies reduziert das Risiko von Separatistenbewegungen sehr, kann aber zum Verlust direkter Kontrolle über die Provinzen führen.

Unmut und Separatismus

Festungen und Truppen erzeugen Unmut unter den Eingeborenen. Revolten sind primitiv bewaffnete Eingeborenentruppen, die sich gegen ihre Kolonialherren auflehnen. Dies kann in unbeanspruchten und beanspruchten Kolonien passieren. Selbst beanspruchte Kolonien können an die Eingeborenen verloren gehen, wodurch die Kolonien wieder zu ihrem unbeanspruchten Status zurückkehren.

Separatismus oder Unmut unter den Kolonisten kann in Kolonien auftreten, in denen die Zahl der Kolonisten und assimilierten Eingeborenen die der ursprünglichen eingeborenen Bevölkerung übersteigt. Solche Revolten

können zur Gründung neuer Länder führen. Die effizienteste Weise, dem Separatismus Einhalt zu gebieten, ist die Gewährung einer Halbautonomie, indem Sie die Kolonie zu einer Dominion machen. Eingeborene Truppen tendieren zur Zerstörung von Infrastruktur und Industrien, Kolonialrebeln dagegen nicht.

Kolonialdiplomatie

Es gibt mehrere Diplomatische Handlungen zum Umgang mit Kolonien:

Verhandlungen über den Austausch von Kolonialgebäuden oder -provinzen.

Ende der Kolonialherrschaft verlangen.

Kolonialkrieg erklären (Kampf um beanspruchte Kolonien)

Kolonialkriege

Wie schon oben erwähnt, befinden sich alle unbeanspruchten Kolonien in permanentem Kriegszustand. Außerdem können beanspruchte Kolonien durch militärische Gewalt eingenommen werden, allerdings erfordert dies eine Kriegserklärung. In Kolonialkriegen sind alle Kolonien der teilnehmenden Mächte Freiwild, Dominions und Heimatprovinzen aber nicht. Bei Friedensverhandlungen geht es um ganze Kolonien, obwohl einzelne Provinzen zur Bestimmung der Verhandlungsstärke während der Friedensgespräche gezählt werden. (D. h., Kolonien können nicht aufgetrennt werden.)



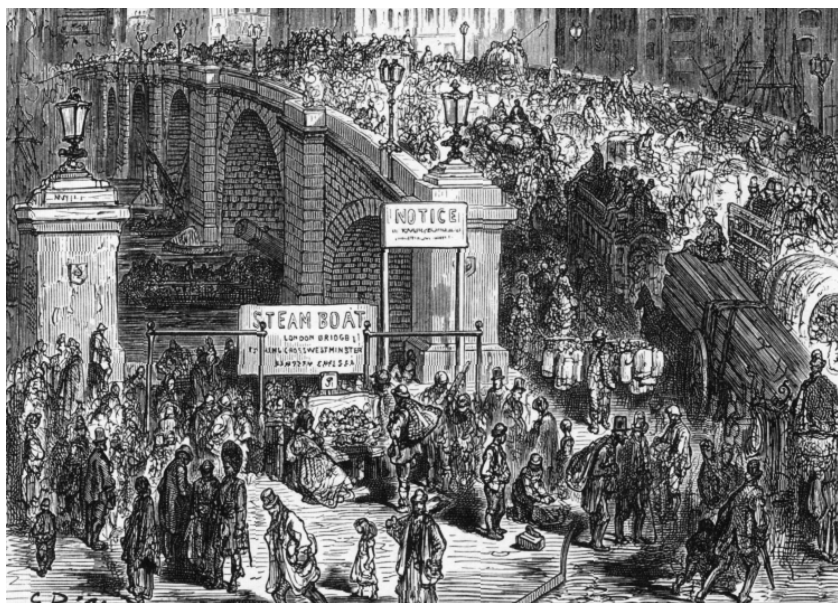
Revoluten

Gelegentlich erhebt sich das Volk aus dem einen oder anderen Grunde gegen die herrschende Klasse. In Victoria kann dies auf vier verschiedene Arten passieren. Eine Revolte führt immer zur Formierung von Rebellenheiten in einer oder mehrerer Ihrer Provinzen. Rebellen sind immer feindlich gesinnt und werden bei jeder Gelegenheit versuchen, benachbarte Provinzen zu besetzen. Je nach Anfangssituation gibt es zwei spezifische Antworten auf eine Revolte: Sie können die Rebellenheiten entweder mit Gewalt niederringen, oder das Bewusstsein der Bevölkerung sowie ihre Militanz mit sozialen und politischen Reformen senken. POPs revoltieren nicht, wenn sie derselben Ideologie wie die Regierungspartei und einer akzeptierten Kultur angehören.

Revoluten können unter den folgenden Umständen ausbrechen:

- Eine Meuterei, die eine bestehende Einheit zu einer Rebellenheit macht. Diese Rebellenheit kann nur mit Gewalt unterdrückt werden.
- Ein Ereignis, das eine neue Rebellenheit schafft. Diese Rebellenheit kann nur mit Gewalt unterdrückt werden.
- Bewusstsein und Militanz der Bevölkerung einer Provinz sind sehr hoch. Diese Art von Revolte kann mit Gewalt unterdrückt oder mit Reformen besänftigt werden.
- Eine Einheit kann meutern, wenn ihr Zuverlässigkeitswert zu gering wird. Diese Einheit kann nur mit Gewalt unterdrückt werden.

Meuternde Einheiten werden entweder zu Rebellen oder schließen sich einer anderen Nation an, wenn ihre ursprüngliche Heimatprovinz zur Zeit der Revolte im Besitz der anderen Nation ist.



GAME PAUSED

Resource Overview

Name	Stockpile	Daily Prod.	Traded	Used	Our Need	Price	World market	Biggest Producer
Fish	64	14.4	-14	0.0	0.0	3.00 \$	35	United Kingdom
Timber	62	14.2	-12	2.0	2.0	0.37 \$	9999	China
Grain	64	9.2	-4	5.0	5.0	3.00 \$	115	United Kingdom
Iron	50	3.8	0	3.0	3.0	0.50 \$	9987	China
Liquor	51	11	-1	0.0	0.0	18.00 \$	0	Russia
Canned Food	51	11	-1	0.0	0.0	8.52 \$	2403	United Kingdom
Lumber	51	10	-1	0.0	0.0	15.00 \$	0	United Kingdom
Steel	50	0.8	0	0.0	0.0	42.00 \$	48	United Kingdom
Cotton	5	0.0	0	0.0	0.0	0.55 \$	10000	USA
Eye	5	0.0	0	0.0	0.0	0.64 \$	8727	Netherlands
Tobacco	0	0.0	0	0.0	0.0	9.00 \$	10	USA
Tea	0	0.0	0	0.0	0.0	6.00 \$	15	China
Coffee	0	0.0	0	0.0	0.0	6.00 \$	49	Brazil
Opium	0	0.0	0	0.0	0.0	8.70 \$	2137	United Kingdom
Wool	0	0.0	0	0.0	0.0	6.00 \$	16	Austria
Silk	0	0.0	0	0.0	0.0	1.48 \$	10000	China
Cattle	1	0.0	2	2.0	2.0	0.70 \$	6559	Russia
Fruit	10	0.0	0	0.0	0.0	3.00 \$	149	United Kingdom
Coal	1	0.0	2	2.0	2.0	0.37 \$	9984	Prussia
Sulphur	5	0.0	0	0.0	0.0	0.74 \$	9993	Para
Precious Meta	0	0.0	0	0.0	0.0	75.00 \$	0	
Tropical Woo	0	0.0	0	0.0	0.0	0.74 \$	10000	China
Oil	0	0.0	0	0.0	0.0	24.00 \$	0	
Cement	5	0.0	0	0.0	0.0	15.00 \$	0	United Kingdom
Glass	5	0.0	0	0.0	0.0	15.00 \$	0	Austria
Ammunition	30	0.0	0	0.0	0.0	39.00 \$	470	United Kingdom
Small Arms	30	0.0	0	0.0	0.0	45.44 \$	1313	Russia
Artillery	20	0.0	0	0.0	0.0	375.00 \$	32	United Kingdom
Fertilizer	5	0.0	0	0.0	0.0	30.00 \$	0	United Kingdom
Explosives	10	0.0	0	0.0	0.0	114.00 \$	0	United Kingdom

12

Summary Economy Technology Military History

Das Hauptbuch

Das Hauptbuch in Victoria ist ein unschätzbares Werkzeug. Hier finden Sie Statistiken und Graphen für fast jeden Aspekt des Spiels. Über Rechtsklickmenüs im Hauptbuch können Sie Fabriken und RFBs verwalten sowie Eisenbahnen und Befestigungen bauen. 26 verschiedene Ansichten in fünf Kategorien stehen zur Verfügung.

Zusammenfassung:

Nationale Wertung, Prestige-Graph, Nationaler Vergleich, Politische Systeme, Reformenüberblick, Bevölkerungsüberblick, Gesamtbevölkerung, Nationalbevölkerung, Momentane Kriege

Wirtschaft:

Gebietsüberblick, Fabriken-Überblick, Ressourcen-Überblick, Einkommen, Ausgaben, Einkommens-Graph, Ausgaben-Graph

Technologie:

Armee-Fortschritte, Marine-Fortschritte, Kommerzielle Fortschritte, Kulturelle Fortschritte, Industrielle Fortschritte

Militär:

Unsere Divisionen, Unsere Schiffe, Nationale Armee – Vergleich, Nationale Marine – Vergleich

Geschichte:

Länder im Hauptbuch sind farbkodiert, um Ihre Beziehungen mit ihnen deutlicher zu machen. Die Farben bedeuten das Folgende: Gelb = Ihr Land, Grün = Bündnispartner, Rot = Feind und Weiß = neutral.

Doppelklicken auf ein Land, eine Provinz oder eine Militäreinheit verlässt das Hauptbuch und wählt es bzw. sie im Hauptbildschirm aus.

Spielende

Wie im richtigen Leben müssen alle guten Dinge früher oder später ein Ende nehmen. So ist es auch mit Victoria! Das Spiel endet am letzten Dezembertag des Jahres 1920, es sei denn, Ihre Feinde haben Ihnen schon vorher eine schmähhliche Niederlage bereitet!

Am Ende des Spiels erscheint ein Bildschirm, auf dem die acht Großmächte (am Ende des Spiels) zusammen mit ihrer Rangordnung aufgelistet sind. Auch Ihr Land befindet sich dort, wenn es unter den Großen Acht rangiert. Außerdem gibt es hier eine kurze Zusammenfassung der Errungenschaften Ihres Landes. Klicken Sie OK, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Übrigens: Sie können die Geschichte Ihres Landes auch in der Datei history.txt im Dateiverzeichnis von Victoria verfolgen!

Terminologie in Victoria

Bewusstsein (POP): Das Bewusstsein, das eine POP von ihrer sozialen Situation hat, auf einer Skala von eins bis zehn.

KE: Kriegserklärung

Militanz (POP): Ein Wert von 1 bis 10, der die Bereitschaft einer POP dazu symbolisiert, ihre Situation durch Aktionen zu verbessern.

POP: Die Bevölkerungen aller Länder in Victoria sind in Einheiten von 1-100000 Personen desselben Typs aufgeteilt. Die Personen in einer POP haben immer dieselbe Religion, ethnischen Hintergrund und Typ (Farmer, Aristokrat etc.).

RFB: Ressourcenförderbetrieb

Fehlerbehebung

Wenn Sie auf Probleme mit dem Spiel stoßen, folgen Sie bitte diesen Ratschlägen.

Entspricht Ihr PC den Mindestspezifikationen für das Spiel?

Verwenden Sie unbedingt die neueste Version von DirectX und installieren Sie die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte und Soundkarte (kompatibel mit Ihrer DirectX-Version).

Updates zum Spiel

Bei Bedarf werden Updates auf der folgenden Webseite verfügbar gemacht: <http://www.paradoxplaza.com/downloads.asp> (unter der Überschrift „Victoria“)

Community forums

Die Community für Victoria und andere Spiele von Paradox Entertainment finden Sie unter <http://forum.paradoxplaza.com/forum>. Hier finden Sie die neuesten FAQs sowie Diskussionen zu Strategien und Modifikationen (von Anwendern konstruierte Add-ons und Änderungen für das Spiel). Schauen Sie öfter mal für die neuesten Informationen zu unseren Spielen herein, aber auch, um andere Leute mit Passion für Strategiespiele zu treffen.

Paradox Entertainment:

CEO: Theodore Bergquist

Executive Producer: Fredrik Malmberg

Producer / Lead Programmer: Johan Andersson

Associate Producer: Patric Backlund

Design: Joakim Bergqwist

Programmers: Johan Andersson, Henrik Fåhræus, Jonas Bjering

Lead Artist: Dick Sjöström

Artists: Stefan Thulin, Marcus Edström

Scenario Development: Joakim Bergqwist, Markus Herrmann, Stefan Carlsson, Simon Aistleitner, David Fallgren

Manual: Patric Backlund

Research and Scripting: Wesley Ferris, Birger Fjällman, Mattias Frännfors, Adrian Johnson, Chris King, Hans Jörgen Kofoed, Michael Kohler, Erik Lett, José Ma Aguirre Garcla de la Noceda, Maxime Penen, Tom Rinschler, Tom Smiley Sascha Tesch, Shawn Tse, Nikolai Tuuri, William Thomas, Bruce Durham

Music: Naxos Sweden (<http://www.naxos.se>, <http://www.naxos.com>)

Special Thanks: All the people at our forum.
FORZA DJURGÅR'N!

Uses Bink Video Technology. Copyright (C) 1997-2003 by RAD Game Tools Inc.

Tastenkürzel

Allgemeine Tastenkürzel

	Spiel anhalten/ Angehaltenes Spiel weiter- laufen lassen
	Zentriert die Landkarte auf Ihre Hauptstadt
	Spielgeschwindigkeit erhöhen (nicht verfügbar in Multiplayerspielen)
	Spielgeschwindigkeit verringern (nicht verfügbar in Multiplayerspielen)
	Verkleinert die Landkarte
	Vergrößert die Landkarte
	Suchkästchen öffnen
	Chatfunktion in Multiplayerspielen aktivieren

	Info zum aktuellen Spielstand
	Kartenmodus Gelände
	Kartenmodus Politik
	Kartenmodus Wirtschaft
	Kartenmodus Nachschub
	Hauptbuch öffnen
	Landesüberblick öffnen
	Gebietsinformationsansicht öffnen
	Militärübersicht öffnen
	Optionsmenü öffnen
	Speichert eine Bildschirmaufnahme als Bitmap auf Ihrer Festplatte
	Konsole öffnen

Tastenkürzel Einheiten

	Tastenkürzel einer Einheit zuweisen
	Einheit auswählen, der zuvor ein Tastenkürzel zugewiesen wurde. Erneuter Tastendruck zentriert die Karte auf die Einheit.
	Ausgewählte Einheiten zusammenlegen. Einheiten müssen sich in derselben Provinz befinden
	Einheit in zwei gleiche Einheiten auftrennen
	 Durch Ihre Einheiten rotieren
	

Tastenkürzel Fabrikansicht

	Arbeiter einstellen
	Arbeiter entfernen

Tastenkürzel Provinzansicht

	RFB erweitern
	Arbeiter anfügen
	Eisenbahn erweitern
	Festung erweitern

