

IMPERIALISMUS™

DIE HOHE KUNST DER WELTHERRSCHAFT



BENUTZERHANDBUCH



A MINDSCAPE® COMPANY

IMPERIALISMUS:

EIN SPIEL ÜBER DIE HOHE KUNST
DER WELTHERRSCHAFT

MITTELS

ÖKONOMISCHER, DIPLOMATISCHER
UND MILITÄRISCHER METHODEN

UNTER SPEZIELLER BERÜKSICHTIGUNG

DER NATIONALEN INDUSTRIEENTWICKLUNG,
SOWIE DER AUSBEUTUNG KLEINERER NATIONEN
UND DEREN BODENSCHÄTZE
ZUM HÖHEREN RUHME IHRES IMPERIUMS

VORGELEGT VON

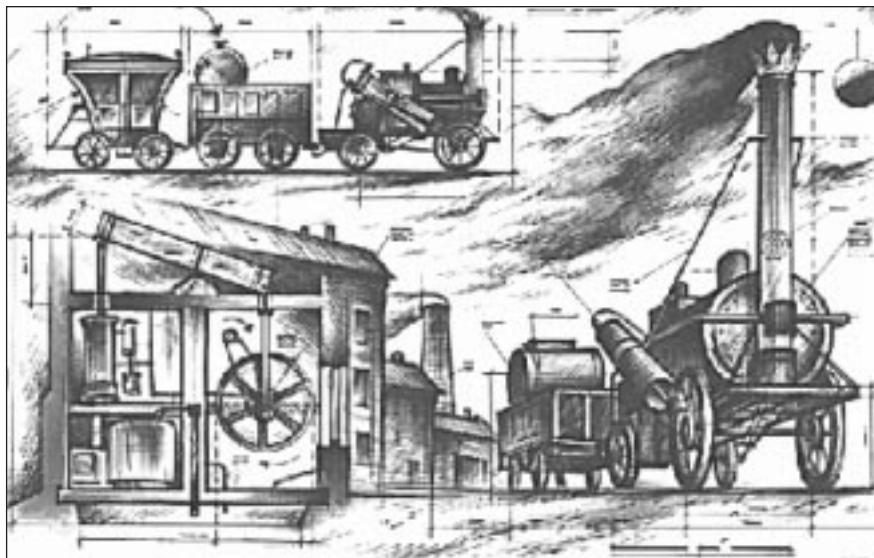
FROG CITY
UND
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

EINLEITUNG	1
Schnellstart	1
Kopierschutz	2
Mausbenutzung unter Windows	2
Mausbenutzung unter MacOS	2
Automatische Sicherung	2
EIN SPIEL BEGINNEN	3
Wie beginne ich ein Spiel?	3
WIE BEKOMME ICH HILFE?	7
Ratschläge Ihrer Minister	7
Warnungen Ihrer Minister	9
Der Hilfe- und Informationsdialog	10
Sonstige Hilfe	11
IMPERIALISMUS-GRUNDLAGEN	11
Wie Sie Ihr Imperium beherrschen	12
Die Abfolge von Aktivitäten innerhalb eines Zuges	13
Die Länder in IMPERIALISMUS	13
Kontrolle von Provinzen	14
Wie gewinne ich?	15
Wie die Wirtschaft funktioniert	16
Gesicherte Spiele	17
WAS PASSIERT AUF DER LANDKARTE?	18
Ihre Hauptstadt plazieren	19
Die Landkarte	19
Die Werkzeugeiste der Landkarte	21
Der Einheitenzyklus	22
Mauzeiger über der Landkarte	23
Zivile Spezialisten	25
Landstreitkräfte	34
Marineeinheiten	41
DAS TRANSPORTNETZWERK	47
Was ist das Transportnetzwerk?	47
Die Benutzung des Transportnetzwerks	49
Waren, die transportiert werden können	50
DIE INDUSTRIE	53
Was ist die Industrie?	53
Benutzung des Lagerhauses	54
Die Arbeitskräfte	55
Einheiten in Dienst stellen	58
Der Aufbau von Industrieanlagen	61
Ihre Industrie erweitern	62
Der Industrie Anweisungen erteilen	62
Die Transportkapazität vergrößern	64
DER HANDEL	65
Wie findet Handel statt?	65
Handelsanweisungen erteilen	68
Die Handelsmarine	69
Warenangebote anderer Nationen	71
DIE DIPLOMATIE	75

Was ist Diplomatie?	75
Diplomatische Informationen	76
Diplomatische Angebote	77
Entwicklungshilfe und Bestechung	81
Handelspolitik	83
Erhalt diplomatischer Offerten	84
SCHLACHTEN	87
Schlachten und Schlachtberichte	87
Der Landkrieg	88
TECHNISCHER FORTSCHRITT	93
Die Einführung einer neuen Technologie	93
Der Technologie-Bildschirm	93
Eine neue Technologie hält Einzug	95
HISTORISCHE SZENARIEN	96
Das Wiedererstarken Frankreichs 1820	96
Einheitsbewegungen 1848-1890	97
Überlegenheit auf See 1882-Spielende	97
LERNSZENARIEN	98
Tutorium - Zivile Spezialisten	98
Tutorium - Militärische Einheiten	102
Tutorium - Seestreitkräfte	104
Tutorium - Transportnetzwerk	105
Tutorium - Industrie	106
Tutorium - Handel	109
Tutorium - Diplomatie	112
TASTATURABKÜRZUNGEN	114
NACHSPANN - FROG CITY	115
NACHSPANN - SSI	115
BIBLIOGRAFIE	116

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Terraintypen	20
Tabelle 2: Befehlsmauszeiger	23
Tabelle 3: Auswahlmauszeiger	24
Tabelle 4: Informationsmauszeiger	25
Tabelle 5: Terrainentwicklung durch Spezialisten	27
Tabelle 6: Regimentstypen und Technologien	35
Tabelle 7: Kriegsschiffdaten	44
Tabelle 8: Produktionsketten	55
Tabelle 9: Industrieproduktion	63
Tabelle 10: Regimentsdaten	92
Tabelle 11: Technologien	94



Hochdruck-Dampfmaschine. James Watt entwickelte die erste effiziente Dampfmaschine. Spätere Verbesserungen der Dampfmaschine machten Eisenbahnen möglich und revolutionierten das Transportwesen.

EINLEITUNG

In IMPERIALISMUS herrschen Sie über eine Großmacht in einer dem 19. Jahrhundert äußerst ähnlichen Welt. Am Anfang des Spiels beginnt in Ihrem Land, wie auch in allen anderen Großmächten der Welt, eine Periode rapider wirtschaftlicher, militärischer und sozialer Entwicklungen, welche ein direktes Ergebnis der gerade beginnenden industriellen Revolution sind. Sie müssen als Herrscher nicht nur mit der Geschichte Schritt halten und Ihr Land weiterentwickeln, sondern bald auch Ihren neuen Wohlstand und Ihre frischgewonnenen Ressourcen einsetzen, um erfolgreich diplomatisch, wirtschaftlich und militärisch mit anderen Großmächten zu konkurrieren. Nur eine Großmacht kann am Ende die dominierende Weltmacht sein.

Um IMPERIALISMUS ohne weitere Verzögerung auszuprobieren, sollten Sie den Abschnitt "Lernszenarien", der auf Seite 98 beginnt, durchlesen. Sollten Sie jedoch sofort und ohne viel Lesen des Handbuchs ein Spiel beginnen wollen, dann finden Sie im nächsten Abschnitt eine schrittweise Anleitung zum Schnellstart.

Schnellstart

1. Doppelklicken Sie die Programmikone des Spiels. (In Windows® 95 können Sie das Spiel auch vom Programmmenü starten). Nach der einleitenden Filmsequenz sehen Sie den **Imperialismus**-Hauptbildschirm, der ein Büro darstellt
2. Klicken Sie auf den **Globus**, der auf dem Schreibtisch steht.

3. Warten Sie nun im **Kartenraum** darauf, dass der Globus anhält und akzeptieren Sie dann entweder das angebotene Land oder wählen Sie ein anderes Land auf der Landkarte durch Anklicken aus.
4. Wählen Sie als Schwierigkeitsgrad **Anfänger** aus.
5. Klicken Sie auf **Spiel Starten**.
6. Sie spielen nun IMPERIALISMUS. Auf jedem neuen Bildschirm, beginnend mit der Zeitung, werden Sie zu Beginn des Spiels Hinweise Ihrer Minister finden. Diese Hinweise erscheinen automatisch, da Sie den Schwierigkeitsgrad **Anfänger** gewählt haben. Wenn Sie wollen, können Sie sie allerdings auch für andere Schwierigkeitsniveaus im Spieloptionen-Bildschirm einschalten. Ansonsten können Sie auch jederzeit den **Hilfe-Knopf** in der oberen rechten Ecke des Bildschirms betätigen, um den **Hilfs- und Informationsbildschirm** zu öffnen. Klicken Sie auf **Ratschläge** - ein Minister wird Ihnen gezielte Hilfestellung zur momentanen Spielsituation geben. Benutzen Sie die **Ratschläge** Ihrer Minister um ins Spiel zu kommen. Weiterführende Information finden Sie im Abschnitt "Ratschläge Ihrer Minister" auf Seite 7.

Kopierschutz

Um IMPERIALISMUS spielen zu können, muss sich die Imperialismus-CD in Ihrem CD-ROM Laufwerk befinden.

Mausbenutzung unter Windows

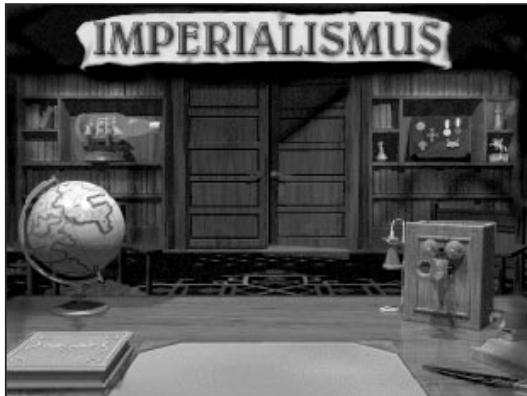
In der Windows® 95-Version von IMPERIALISMUS bedeutet "Klicken" ein Bewegen des Mauszeigers an die gewünschte Stelle des Bildschirms gefolgt vom Drücken der Maustaste. In einigen Situationen können Sie sich auch des "Infoklicks" bedienen, dies geschieht entweder durch Rechtsklicken oder durch Umschaltklicken. Rechtsklicken bedeutet ein Bewegen des Mauszeigers an die gewünschte Stelle des Bildschirms gefolgt vom Drücken der rechten Maustaste. Umschaltklicken bedeutet ein Bewegen des Mauszeigers an die gewünschte Stelle des Bildschirms gefolgt vom Drücken der Maustaste während Sie die Umschalttaste gedrückt halten.

Mausbenutzung unter MacOS

In der Macintosh-Version von IMPERIALISMUS bedeutet "Klicken" ein Bewegen des Mauszeigers an die gewünschte Stelle des Bildschirms gefolgt vom Drücken der Maustaste. Auf dem Macintosh wird ein "Infoklick" durch Umschaltklicken ausgelöst. Umschaltklicken bedeutet ein Bewegen des Mauszeigers an die gewünschte Stelle des Bildschirms gefolgt vom Drücken der Maustaste während Sie die Umschalttaste gedrückt halten.

Automatische Sicherung

Während Sie IMPERIALISMUS spielen wird Ihr Spiel automatisch zu Beginn jedes Zuges gesichert wenn die Zeitung erscheint. Das Laden dieser automatischen Sicherungskopie versetzt Sie an den Anfang Ihres Zuges zurück. Falls Sie vor der Beendigung Ihres Zuges aber nach dem Erteilen Ihrer Befehle sichern wollen, so müssen Sie Ihr Spiel selbst sichern. Weitere Information zum Sichern des Spiels und zur **automatischen Sicherung** finden Sie unter "Gesicherte Spiele" auf Seite 17.



EIN SPIEL BEGINNEN

Wie beginne ich ein Spiel?

Der **Imperialismus**-Hauptbildschirm zeigt ein Büro aus dem 19. Jahrhundert. Von Ihrem Stuhl aus haben Sie verschiedene Möglichkeiten, ein Spiel zu beginnen. So können Sie unter anderem entscheiden, ein Spiel in einer neuen, zufällig generierten Welt durch Klicken auf den **Globus** zu starten. Ein Klick auf das **Buch** erlaubt Ihnen ein historisches Szenario auszuwählen. Um ein gesichertes Spiel zu laden, können Sie auf das **Flaschenschiff** klicken. Das **Telefon** schließlich gibt Ihnen die Möglichkeit, Spiele mit mehreren menschlichen Mitspielern zu beginnen - Sie können sowohl als Gastgeber wie auch Teilnehmer eines Netzwerkspiels agieren

Zum Verlassen von IMPERIALISMUS, klicken Sie einfach auf die **Bürotür**.

Zufällig generierte Welten

Wenn Sie auf den **Globus** im **Imperialismus**-Hauptbildschirm klicken, verlassen Sie Ihr Büro und befinden sich nun im **Kartenraum**. Im **Kartenraum** dreht sich ein großer Globus, der anzeigt, dass gerade eine neue Welt generiert wird. Wenn die neue Welt vollständig generiert ist, erscheint eine Weltkarte an der Wand des **Kartenraums**. Die Karte ist eine politische Weltkarte und zeigt die Grenzen zwischen den Ländern der Welt. Ihre Großmacht ist durch einen weißen Umriss hervorgehoben und Ihr Landeswappen wird auf dem Podest des Globus angezeigt. Falls Sie eine andere Großmacht spielen wollen, so können Sie diese durch einfaches Klicken auf die Landkarte auswählen. Auf der Weltkarte werden Großmächte farbig angezeigt, alle anderen Länder sind kleinere Nationen. Wenn Sie das Land wechseln, so erscheint auch ein neues Landeswappen unter dem Globus. Falls Sie die gerade generierte Welt nicht mögen, klicken Sie auf den Globus, um eine neue Welt zu generieren. Nachdem Sie eine Großmacht ausgewählt haben, können Sie nun den Schwierigkeitsgrad des Spiels unter der Landkarte auswählen. Sie können außerdem den Namen Ihrer Großmacht verändern, indem Sie auf den angezeigten Namen im Namensfeld klicken und einen anderen Namen eingeben.

Wenn Sie schließlich mit Ihrer Weltkarte und dem gewählten Schwierigkeitsniveau zufrieden sind, klicken Sie auf den Spiel Starten Knopf um zu beginnen.

Zum Verlassen dieses **Kartenraums** ohne ein Spiel zu beginnen, können Sie auf die **Tür** klicken.

Szenarien

Wenn Sie auf das **Buch** klicken, so verlassen Sie den IMPERIALISMUS-Hauptbildschirm und finden sich in der Bibliothek wieder. Auf der linken Seite des Bildschirms können Sie aus einer Liste Szenarien auswählen. Wenn Sie den Namen eines Szenarios anklicken, erscheint eine Beschreibung des Szenarios unter der Liste; außerdem erscheint in der rechten oberen Ecke des Bildschirms eine Landkarte. Unterhalb der Landkarte finden Sie eine Beschreibung der Rolle der ausgewählten Großmacht in diesem Szenario. Weitere Detailinformationen finden Sie im Kapitel "Historische Szenarien" auf Seite 94.

Sie können zu Ihrem Büro zurückkehren ohne ein Szenario zu starten, indem Sie auf die **Tür** klicken.

Netzwerkspiel

Klicken Sie auf das **Telefon**, um den **Konferenzraum** zu betreten. Hier wählen Sie das Netzwerkprotokoll für ein Netzwerkspiel aus. Nachdem Sie aus der Liste die gewünschte Kommunikationsmethode ausgewählt haben, können Sie durch Klicken auf den **Teewagen** als Gast an einem Netzwerkspiel teilnehmen. Um Gastgeber für ein Netzwerkspiel zu sein, klicken Sie bitte den **Globus**, das **Buch** oder das **Flaschenschiff** an. Jeder dieser drei Gegenstände repräsentiert einen anderen Spieltypus, den Sie als Gastgeber auf dem Netzwerk anbieten können.

An einem Netzwerkspiel teilnehmen

Wenn Sie ein Spiel auswählen, befinden Sie sich danach in der **Lounge**. An der Wand befindet sich eine Karte des Spiels, an dem Sie teilnehmen. Im Vordergrund befinden sich sieben Eingabefelder, markiert mit den Landeswappen der Großmächte der Welt.

Sie können sich eine Großmacht aussuchen, indem Sie auf das entsprechende Land auf der Landkarte oder auf das korrespondierende Eingabefeld klicken. Alle Eingabefelder, die noch nicht von anderen Spielern besetzt sind (dies wird rechts neben dem Eingabefeld durch ein Computer-Icon angezeigt) sind verfügbar. Wenn neben einem Eingabefeld ein grünes Häkchen erscheint, so hat ein anderer Spieler bereits dieses Land gewählt.

Gastgeber eines Netzwerkspiels sein

Falls Sie sich entscheiden, Gastgeber eines Netzwerkspiels zu sein, verlassen Sie den **Konferenzraum**, indem Sie eine der drei folgenden Spielvarianten wählen:

- Sie erstellen entweder ein neues Spiel auf einer zufällig generierten Welt durch Klicken des **Globus**, oder
- Sie beginnen ein neues Szenario durch Klicken des **Buches**, oder aber

- Sie rufen ein gesichertes Netzwerkspiel durch Anklicken des **Flaschenschiffs** auf.

Jede dieser drei Optionen erstellt ein Spiel analog zum entsprechenden Einzelspielermodus, jedoch können andere Mitspieler über eine Netzwerkverbindung an Ihrem Spiel teilnehmen.

Nachdem Sie ein neues Spiel erstellt (oder geladen) haben, befinden Sie sich nun in der **Lounge**. Als Gastgeber dürfen Sie sich Ihre Großmacht zuerst aussuchen, danach können andere Spieler sich durch Übernahme einer anderen Großmacht zur Teilnahme anmelden. Warten Sie, bis alle Mitspieler eine Großmacht gewählt haben, und klicken Sie dann auf Spiel Starten. Ihr Netzwerkspiel beginnt nun.

Schwierigkeitsgrad

Das Spiel bietet fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade. Immer, wenn Sie ein Spiel auf einer neuen, zufällig generierten Weltkarte beginnen, müssen Sie einen Schwierigkeitsgrad auswählen - Mittel ist die Standardeinstellung. Historische Szenarien haben Ihren eigenen Schwierigkeitsgrad, der davon abhängt, wie die Situation der gewählten Großmacht historisch aussah. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade bestimmen das anfängliche Verhältnis zwischen den menschlichen Spielern und den vom Computer gespielten Großmächten. Die Ausgangsposition des Spielers zu Spielbeginn kann je nach Schwierigkeitsgrad durch Variationen des diplomatischen Status, der Anzahl verfügbarer Ressourcen im Lagerhaus und der Größe der Streitkräfte geprägt sein.

Anfänger

Ihre Minister geben Ihnen aktiv Ratschläge und leisten Hilfestellung. Ihre Hauptstadt wird zu Spielbeginn automatisch an der optimalen Stelle plaziert und Sie verfügen bereits über eine vollständige (wenn auch sehr kleine) Industrie. Außerdem sind alle Ihre Streitkräfte bereits angewiesen zu Verteidigen - Sie müssen daher initial keine weiteren Befehle erteilen. Schließlich genießen Sie und alle anderen menschlichen Mitspieler wirtschaftliche und diplomatische Vorteile.

Die wirtschaftlichen Vorteile umfassen unter anderem einen größeren Mineralienreichtum und eine Anfangsausstattung Ihres Lagerhauses mit verschiedenen Gütern.

Zu den diplomatischen Vorteilen gehören gut entwickelte Beziehungen mit einigen kleineren Ländern. Dies wird Ihnen zu Beginn des Spiels schnell einen Vorsprung im Welthandel einbringen.

Leicht

Dieser Schwierigkeitsgrad ist der Anfänger -Einstellung sehr ähnlich. Ein Unterschied ist das vollständige Fehlen von Ratschlägen Ihrer Minister. Sie können diese Ratschläge allerdings jederzeit durch Anklicken des Hilfe-Knopfes in der rechten oberen Bildschirmecke einsehen. Zusätzlich zu den fehlenden Ministerratschlägen sind die diplomatischen Vorteile der Anfänger-Einstellung nicht vorhanden.

Mittel

Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad **Mittel**, so müssen Sie Ihre Hauptstadt selbst plazieren. Dies erlaubt Ihnen eine größere Kontrolle über die Wahl der zu Spielbeginn verfügbaren Ressourcen. Außerdem müssen Sie auch Ihre Industrie selber bauen, die dazu im Lagerhaus vorhandenen Ressourcen sind spärlich.

Wählen Sie diese Einstellung, so hat keine der Großmächte zu Spielbeginn Vorteile.

Schwer

Ähnlich der **Mittel**-Einstellung, müssen Sie auch bei dieser Einstellung Ihre Hauptstadt selbst plazieren und entscheiden, welche Industrien Sie mit den begrenzten Ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln zuerst aufbauen wollen.

In dieser Einstellung haben die Computerspieler Ihnen gegenüber wirtschaftliche und diplomatische Vorteile, die denen der **Anfänger**-Einstellung ähneln.

Geradezu Unmöglich

Ähnlich der **Mittel**-Einstellung, müssen Sie auch bei dieser Einstellung Ihre Hauptstadt selbst plazieren und entscheiden, welche Industrien Sie mit den begrenzten, Ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln, zuerst aufbauen wollen.

In dieser Einstellung haben die Computerspieler Ihnen gegenüber wirtschaftliche und diplomatische Vorteile, die denen der **Anfänger**-Einstellung ähneln. Zusätzlich dazu verfügt die KI (Computerspieler) über eine erdrückende militärische Überlegenheit angesichts derer es nur noch für den äußerst mutigen Spieler denkbar ist, diesen Schwierigkeitsgrad zu wählen.

Spieldoptionen

Klicken Sie auf den **Spieldoptionen**-Knopf in der rechten oberen Ecke des Bildschirms, während Sie sich auf der **Landkarte** befinden. Der Knopf ist mit einem Computer-Icon gekennzeichnet. Dies zeigt Ihnen den **Spieldoptionen**-Bildschirm an, von dem aus Sie nun durch Klicken des Knopfes Optionen Setzen den **Spieldoptionen**-Bildschirm erreichen können.

Der **Spieldoptionen**-Bildschirm sichert Ihre Einstellungen so dass sie auch für zukünftige Spiele gespeichert sind. Optionen sind eingeschaltet, wenn ihre Grafik "erleuchtet" ist, ist die Grafik "abgedunkelt" so ist diese Option ausgeschaltet. Einige dieser grafischen Schalter (z.B. für Musik- und Effektlautstärke) sind Regelbar. Die folgenden Einstellungen sind verfügbar:

Warnungen

Sie können lediglich die weniger wichtigen, allgemeinen Warnungen Ihrer Minister abschalten. Wichtige Mitteilungen Ihrer Minister, wie z.B. Warnungen vor einem feindlichen Angriff auf Ihre Hauptstadt werden in jedem Fall erscheinen. Schalten Sie die allgemeinen Warnungen nur dann ab, falls Sie es nicht für nötig halten, dass Ihre Minister Sie auf Sachverhalte wie die ineffiziente Ausnutzung Ihres Transportsystems oder Ihr Zögern beim Ankauf neuer Technologien hinweisen. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie unter "Warnungen Ihrer Minister" auf Seite 9.

Ratschläge

Schalten Sie diese Option ein, um Ratschläge auf allen Bildschirmen zu erhalten. Selbstverständlich können Sie diese Ratschläge auch einsehen, falls Sie diese Option abschalten. Sie erreichen sie über den **Hilfe- und Informationsdialog**. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie unter “Ratschläge Ihrer Minister” auf Seite 7.

Soundeffekte und Musik

Diese beiden grafischen Schalter erlauben es Ihnen, die Lautstärke von Soundeffekten und Musik unabhängig voneinander zu regeln. Ziehen Sie die Maus aufwärts oder abwärts über die Schaltfläche und halten Sie dabei die Maustaste gedrückt. Falls die Schaltfläche vollständig dunkel ist, so bedeutet dies, dass die entsprechende Tonquelle vollständig ausgeschaltet ist.

Taktische oder Strategische Schlachten

Ist die Option “Taktische Schlachten” gewählt (die Schaltfläche zeigt eine Kanone), so wird jede von Ihnen geführte Schlacht auf einem Schlachtfeld stattfinden und Sie werden Ihre Regimenter selbst bewegen können (und müssen). Sind “Strategische Schlachten” eingeschaltet (die Schaltfläche zeigt einen Orden), so werden Schlachtergebnisse automatisch und abhängig von der Größe und Erfahrung der beteiligten Streitkräfte bei Zugende ermittelt. Weitere Informationen finden Sie unter “Schlachten” auf Seite 87.

WIE BEKOMME ICH HILFE?

In allen Situationen des Spiels, in denen Sie Entscheidungen treffen müssen, werden Sie einen Hilfe-Knopf in der oberen rechten Ecke des Bildschirms finden.

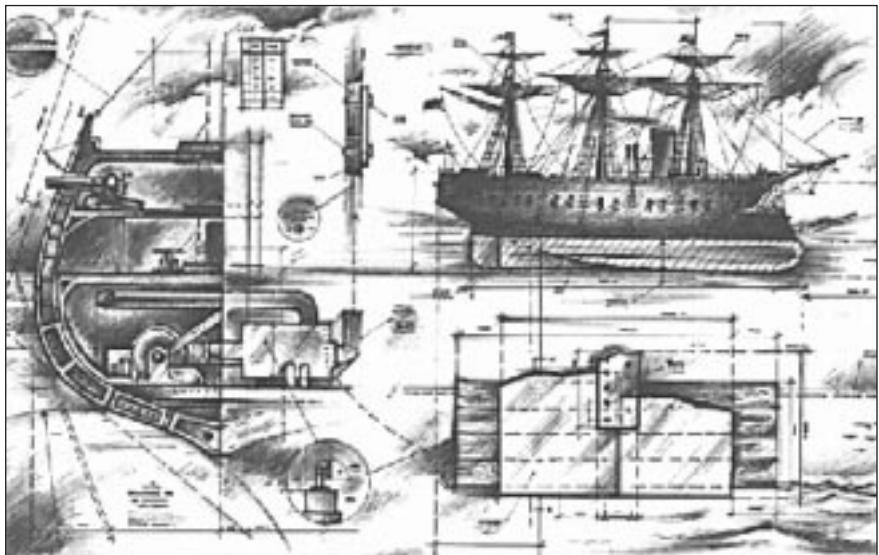
Befinden Sie sich auf der **Landkarte** oder einem der Bildschirme in denen Sie Anweisungen erteilen, so können Sie diesen Knopf drücken um den **Hilfe- und Informationsdialog** anzuzeigen. Der Dialog bietet Ihnen mehrere Formen der Hilfestellung an, unter anderem Ratschläge des zuständigen Ministers sowie Informationen zu Handel, geführten Schlachten, Nachrichten und dem Status Ihrer Nation im Vergleich der Großmächte.

Auf anderen Bildschirmen sind einige dieser Optionen nicht verfügbar. Statt dessen lässt ein Klick auf den Hilfe-Knopf direkt den zuständigen Minister erscheinen.

Das andere Element, das in fast allen Situationen verfügbar ist, ist der **Pfeil nach Links**. Ein Klick auf diesen Knopf schließt den aktuellen Bildschirm. Während Ihres Zuges bringt Sie dies zurück zur Landkarte. Im Übergang zwischen zwei Zügen blättert der **Pfeil nach Links** zum nächsten Bildschirm weiter.

Ratschläge Ihrer Minister

Falls Sie die Ministerratschläge eingeschaltet haben, so werden Ihnen Ihre Minister am Anfang jedes Zuges auf jedem der verschiedenen Bildschirme Hinweise und Ratschläge geben. Diese Ratschläge geben Ihnen Informationen zu wichtigen Themen und ändern sich mit Fortschreiten Ihres Spiels.



Gepanzerte Schiffe. Obwohl Großbritannien und Frankreich die beiden ersten seetauglichen gepanzerten Schiffe der Welt bauten, zeigten diese erst im amerikanischen Bürgerkrieg ihre Überlegenheit über Holzschiffe.

Benutzung der Ministerratschläge

In jedem Dialog, der einen Ministerratschlag zeigt, befindet sich unter dem Titel des Ratschlags ein Inhaltsverzeichnis mit blau unterstrichenen Einträgen. Wenn Sie auf einen dieser Einträge klicken, so wird statt des Inhaltsverzeichnisses nun Text zum gewählten Thema angezeigt. Nachdem Sie die Information eingesehen haben, können Sie auf Inhalt klicken, um zum Inhaltsverzeichnis zurückzukehren.

Während Sie das Spiel noch erlernen, ist es empfehlenswert, einen Ministerratschlag zu einem Thema sorgfältig durchzugehen und dann das Gelernte unmittelbar in die Praxis umzusetzen. Da die Ministerratschläge Werkzeugfenster (Fenster, die es Ihnen erlauben, weiter mit dem Bildschirm im Hintergrund zu interagieren) sind, können Sie Ratschläge direkt am Bildschirm befolgen, während der Ministerratschlag-Dialog noch geöffnet ist. Nachdem Sie einen Ministerratschlag geschlossen haben, können Sie ihn durch Aufrufen der Hilfe-Funktionen wieder anzeigen.

Der erste Punkt im Inhaltsverzeichnis wird Ihnen üblicherweise allgemeine Information zum Bildschirm, auf dem Sie sich gerade befinden, liefern. Meistens finden Sie dann unter dem zweiten Punkt weiterführende und detailliertere Informationen. Der dritte Eintrag stellt dar, wie Sie auf diesem Bildschirm Anweisungen erteilen. Weitere Einträge - soweit vorhanden - geben Ihnen spezielle Tips für Fortgeschrittene. Manchmal sind einige dieser Einträge nicht verfügbar - so wird zum Beispiel in Situationen, in denen Sie keine Spielanweisungen geben können, Punkt 3 nicht auftauchen.

Beispiel eines Ministerratschlags

Zu Beginn Ihres ersten Zuges auf der **Landkarte** erscheint Ihr Innenminister mit einem Einsatz von Spezialisten auf der Landkarte betitelten Ratschlag. Lesen Sie den ersten Punkt, Über Spezialisten, um zu lernen, daß zivile Spezialisten Ressourcen auf der Landkarte entwickeln. Klicken Sie dann auf Inhalt.

In der Werkzeugeiste rechts sehen Sie einen “Prospektor”, die gleiche Einheit ist durch einen blinkenden Umriss auf der Landkarte markiert. Klicken Sie auf den Eintrag **Angezeigte Informationen** und lesen Sie die Informationen zum Auswählen von Einheiten auf der Landkarte. Sie werden lernen, dass der Prospektor die derzeit ausgewählte Einheit ist. Klicken Sie nun wieder auf Inhalt.

Der Eintrag **Einheiten Befehle** geben erklärt Ihnen, wie Sie Einheiten Befehle erteilen können indem Sie auf eine Stelle der Landkarte klicken wenn die entsprechende Einheit ausgewählt ist. Es ist auch beschrieben, wie Sie Befehle vor dem Ende Ihres Zuges zurücknehmen und ändern können.

Befolgen Sie diese Anweisungen indem Sie auf verschiedene Stellen der Landkarte klicken und dies jeweils zurücknehmen, falls die Einheit nicht anfängt zu arbeiten. Sie werden feststellen, dass sich der Mauszeiger - abhängig vom Typ der Einheit - über verschiedenen Arten von Terrain verändert. Um weitere Details hierzu zu erlernen, klicken Sie bitte auf Inhalt.

Als nächstes klicken Sie bitte auf Tip 1: Die verschiedenen Mauszeiger. Sie werden lernen, dass eine Veränderung des Mauszeigers zu einem “Auge” anzeigt, wo ein Prospektor seine Arbeit verrichten kann. Kehren Sie nun zur Landkarte zurück, und bewegen Sie die Maus über Hügel- oder Berglandschaft. Sie werden sehen, dass sich der Mauszeiger zu einem “Auge” verändert. Sobald Sie klicken, wird Ihr Prospektor beginnen, nach Mineralien zu suchen.

Warnungen Ihrer Minister

Sollte sich einer Ihrer Minister zu der Annahme gezwungen sehen, dass Ihre Befehle unerwünschte Resultate zur Folge haben werden, so wird er mit einer Warnung erscheinen. Ein Dialog, welcher den Minister und Ihr Landeswappen zeigt, erscheint auf dem Bildschirm. Der Minister wird Ihnen die Situation erklären und Ihnen in den meisten Fällen Vorschläge machen, wie Sie Ihre Anweisungen verbessern können. Sie können die Warnungen Ihrer Minister natürlich jederzeit ignorieren, denn schließlich sind Sie ja der absolutistische Herrscher einer Großmacht. Tatsächlich können Sie die meisten dieser Warnungen im Spieloptionendialog vollständig abschalten, falls Sie sie nicht mehr benötigen oder Ihnen Ihre Minister auf die Nerven gehen und Sie Ihren Führungsstil ungestört ausleben wollen.

In manchen Situationen sind Ihre Minister nicht im Besitz aller relevanten Informationen. So kann es zum Beispiel passieren, dass Ihr Innenminister Ihnen mitteilt, dass Ihre momentanen Transportorders zu einer Hungersnot unter den Arbeitern führen werden. Sie können aber bereits ohne sein Wissen den Ankauf der nötigen Konserven auf dem Weltmarkt befohlen haben - Ihr Minister überschaut also die Lage nicht vollständig. Es ist daher ratsam, Ministerwarnungen nicht blindlings zu befolgen.

Die wichtigsten Warnungen Ihrer Minister beziehen sich auf die Bedrohung Ihrer Hauptstadt von außen. Falls Sie Ihre Hauptstadt verlieren, haben Sie das Spiel verloren. Sie sollten diesen Warnungen also Beachtung schenken.

Der Hilfe- und Informationsdialog

Um Hilfe zu bekommen, klicken Sie bitte auf den Hilfe-Knopf, der generell in der rechten oberen Ecke des Bildschirms zur Verfügung steht. Es erscheint der **Hilfe- und Informationsdialog**, der diverse Optionen enthält, die Ihnen Erklärungen, Hilfe und weiterführende Informationen liefern.

Ratschläge Ihrer Minister

Ihre drei Minister (Innen-, Verteidigungs- und Außenminister) haben Ihnen jede Menge Dinge mitzuteilen. Sie können sie um Hilfe bitten, indem Sie den Ratschläge-Knopf drücken. Dies wird Ihnen ein Fenster mit Ratschlägen zeigen. Darüber hinaus werden Ihre Minister auch selbstständig auftauchen, falls Ihre Situation kritisch ist oder die Minister Verbesserungsvorschläge haben.

Die Zeitung lesen

Die Zeitung erscheint zu Beginn jedes Zuges. Wenn Sie den Zeitung-Knopf im **Hilfe- und Informationsdialog** klicken, so können Sie die Zeitung des laufenden Zuges noch einmal einsehen. Im allgemeinen haben Artikel, die Informationen und Warnungen zum Spiel enthalten, eine fett gedruckte Überschrift. Sie sollten sich andererseits als weiser Herrscher jedoch mit allen Neuigkeiten Ihres Landes und der Welt vertraut machen.

Schlachtberichte

Nach jedem Zug, in dem Sie in eine militärische Auseinandersetzung verwickelt waren, erhalten Sie einen Schlachtbericht. In vielen Situationen, speziell in Netzwerkspielen, werden Sie nicht genug Zeit haben, alle Details des Berichts zu verinnerlichen. Es empfiehlt sich daher, den Bericht während des folgenden Zuges noch einmal anzuschauen. Dazu können Sie auf den Knopf Schlachtbericht klicken. Für weiterführende Informationen sehen Sie bitte unter "Schlachten und Schlachtberichte" auf Seite 867nach.

Das Geschäftsbuch

Immer wenn Sie Zug Beenden klicken, findet zwischen dem abgeschlossenen Zug und dem nächsten Zug Welthandel mit den anderen Nationen statt. Nachdem der Welthandel abgeschlossen ist, erscheint eine Zusammenfassung Ihrer geschäftlichen Aktivitäten im **Geschäftsbuch**. Sie können es während des nächsten Zuges noch einmal einsehen, dies ist speziell in Netzwerkspielen unter Zeitdruck wertvoll. Klicken Sie auf den **Geschäftsbuch**-Knopf, um die Zusammenfassung anzuzeigen. Weiterführende Details zur Benutzung des **Geschäftsbuchs** finden Sie auf Seite 73 im Abschnitt "Das Geschäftsbuch".

Spielstand

Der Status-Knopf im **Hilfe- und Informationsdialog** zeigt Ihnen den Statusbildschirm. Dieser Bildschirm vergleicht die Großmächte der Welt und zeigt Ihnen so den Spielstand an. Sie können durch Klicken der seitlichen Reiter verschiedene Statistiken anschauen die die Leistungen Ihres Landes mit denen der anderen Großmächte in den Bereichen Handelsmarine, Überseeexport, Industrie, Arbeitskräfte, Überseeprofite und Transportwesen vergleichen. Zusätzlich zeigt Ihnen die Prognose fürs nächste Gouverneurskonzil eine kombinierte Bewertung aller Großmächte. Die beiden ersten Großmächte in dieser Prognose wären die Kandidaten des Gouverneurskonzils falls es in dieser Spielrunde zusammenträte. Die drei Komponenten der Prognose können Sie sich auch getrennt durch Klicken der Reiter direkt unter Prognose fürs nächste Gouverneurskonzil anschauen.

Sonstige Hilfe

Info-Klick

Auf der **Landkarte** können Sie weiterführende Information über die meisten dargestellten Elemente erhalten, indem Sie diese mit einem Info-Klick anwählen. Dies ist zum Beispiel die beste Methode, Detailinformationen über verschiedene Terrainarten zu erhalten.

Interaktiver Text

In der rechten oberen Ecke des Bildschirms finden Sie interaktiven Text, welcher sich dynamisch ändert je nachdem wo sich derzeit der Mauszeiger befindet. Sie können kurze nützliche Informationen abrufen indem Sie die Maus über ein Objekt auf dem Bildschirm bewegen. So zeigt zum Beispiel der **Industrie**-Bildschirm interaktiven Text für alle verschiedenen Gebäude an, der **Handel**-Bildschirm zeigt Ihnen die Bezeichnungen aller Waren. Auch die meisten Objekte der Werkzeugeiste neben der Landkarte sind hier beschrieben. Im **Transport**-Bildschirm identifiziert der interaktive Text die verschiedenen Waren und die derzeit benötigten Mengen dieser Waren.

IMPERIALISMUS-GRUNDLAGEN

IMPERIALISMUS ist ein rundenbasiertes Spiel, in dem Sie eine der Großmächte der Welt regieren. Jeder Zug geht über den Zeitraum von drei Monaten und beginnt mit einer Zeitung, die über die Ereignisse dieses Zeitraums berichtet.

Nachdem Sie die Zeitung gelesen haben befinden Sie sich im **Landkarte**-Bildschirm, dies ist Ihre "Kommandozentrale". Während Ihres Zuges geben Sie Ihren Militäreinheiten, zivilen Spezialisten, Fabriken, Handelsbeauftragten, Diplomaten und Kriegsschiffen Anweisungen - die Herrscher der anderen Großmächte agieren analog. Alle Großmächte - seien sie von einem Menschen oder dem Computer gespielt - geben ihre Anweisungen gleichzeitig.

Wenn alle Herrscher Ihren Zug beendet haben, werden alle Anweisungen aller Herrscher gleichzeitig ausgeführt. Ein typisches Spiel wird ca. 400 Züge umfassen, es sei denn, einer der Mitspieler gewinnt frühzeitig.

Wie Sie Ihr Imperium beherrschen

Um Ihr Imperium zu regieren, werden Sie fünf verschiedene Bildschirme benutzen: die zentrale **Landkarte** und vier weitere, von dort erreichbare, Bildschirme die es Ihnen erlauben, spezielle Anweisungen zu geben.

Einführung in die Landkarte

Die **Landkarte** ist Ihre Kommandozentrale und besteht aus einer Weltkarte und der Werkzeugeleiste. Jeder Zug beginnt und endet auf der **Landkarte**. Hier stehen Ihnen alle Spielfunktionen zur Verfügung: Sie können Ihr Spiel sichern, neue Spiele beginnen, Spieloptionen setzen und allen Ihren militärischen und zivilen Einheiten Befehle erteilen. Weitergehende Informationen zur Benutzung der Landkarte finden Sie im Abschnitt "Was passiert auf der Landkarte?" auf Seite 19.

Einführung in die verschiedenen Befehlsbildschirme

Von der Landkarte aus können Sie die vier verschiedenen Befehlsbildschirme, namentlich **Transportwesen**, **Industrie**, **Handel** und **Diplomatie**, erreichen. Sie müssen nicht jeden dieser Befehlsbildschirme in jedem Zug aufsuchen, es kann gut sein, dass Sie insgesamt sehr viel mehr Zeit mit **Industrie** als mit **Diplomatie** zu bringen. Ihre globale Spielstrategie bestimmt, welche dieser Bildschirme für Sie im laufenden Spiel die wichtigsten sind.

Transportwesen



Hier können Sie bestimmen, welche Waren vom Land zu Ihrer Hauptstadt zur dortigen Weiterverarbeitung befördert werden. Wenn Sie den Zug beenden, werden diese Waren zum Lagerhaus (s. **Industrie**) gebracht und können von Ihnen im nächsten Zug für die Industrieproduktion eingesetzt werden. Weitere Informationen finden Sie unter "Das Transportnetzwerk", beginnend auf Seite 47.

Industrie



Hier können Sie die Waren, die Sie erhandelt oder in die Hauptstadt transportiert haben, zu anderen Gütern weiterverarbeiten. Außerdem erstellen Sie hier auch alle neuen Einheiten. Wenn Sie Ihren Zug beenden, werden alle hier gegebenen Produktionsorders ausgeführt. Die produzierten Waren und die erstellten Einheiten stehen dann im nächsten Zug zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie unter "Die Industrie", beginnend auf Seite 53.

Handel



Hier können Sie Waren auf dem Weltmarkt anbieten und Gebote für Waren, die Sie zu kaufen hoffen, abgeben. Wenn Sie Ihren Zug beenden, werden Sie Angebote erhalten, welche Ihnen einige oder alle der gewünschten Waren zum Kauf anbieten. Die Waren, die Sie selbst angeboten haben, können von anderen Ländern gekauft werden. Falls Sie ein Angebot annehmen, so werden diese Waren im nächsten Zug Ihrer **Industrie** im Lagerhaus zur Verfügung stehen. Waren, die Sie erfolgreich verkauft haben, werden vom Bestand des Lagerhauses abgezogen. Weitere Informationen finden Sie unter "Der Handel", beginnend auf Seite 65.

Diplomatie

Hier können Sie Informationen über andere Länder erhalten, Krieg erklären, diplomatische Initiativen ergreifen, handelspolitische Maßnahmen ergreifen und Entwicklungshilfe gewähren. Wenn Sie Ihren Zug beenden, werden all Ihre Aktionen ausgeführt. Falls Sie einer anderen Nation einen Pakt angeboten haben, so wird der Herrscher dieser Nation Ihr Angebot annehmen oder ablehnen. Wird Ihnen ein Pakt angeboten, so können Sie das Gleiche tun. Alle Veränderungen der diplomatischen Weltlage treten im nächsten Zug in Kraft. Weitere Informationen finden Sie unter "Die Diplomatie", beginnend auf Seite 75.

Die Abfolge von Aktivitäten innerhalb eines Zuges

Wenn alle Großmächte ihren Zug beendet haben, dann finden die folgenden Aktionen in immer der gleichen Reihenfolge statt:

- Diplomatische Angebote werden ausgetauscht und angenommen oder verworfen
- Der Welthandel findet statt
- Die Industrie produziert Güter
- Militärische Konflikte werden gelöst.
- Abgefangene oder blockierte Handelsaktionen werden rückgängig gemacht
- Alle erfolgreich gelieferten Waren aus In- und Ausland werden ins Lagerhaus gebracht damit Sie im nächsten Zug für die Produktion zur Verfügung stehen.

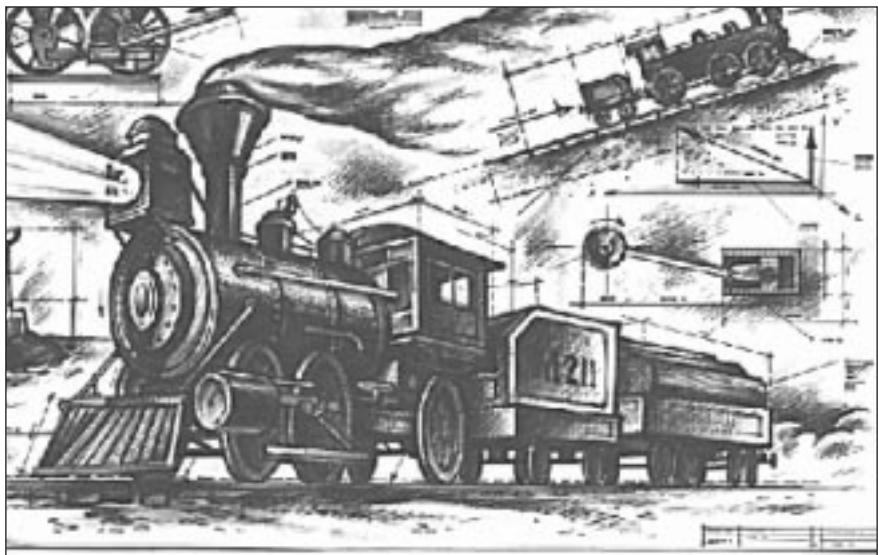
Befehle zurücknehmen

Neben der **Landkarte** befindet sich der Zug Beenden-Knopf. Sie können alle Ihre Befehle des laufenden Zuges zurücknehmen, solange Sie den Zug noch nicht durch Klicken dieses Knopfes abgeschlossen haben.

Die Länder in Imperialismus

In IMPERIALISMUS gibt es zwei verschiedene Arten von Ländern. Die Großmächte sind die Akteure des Spiels und werden von einem menschlichen Spieler oder dem Computer gespielt. Die anderen Nationen sind kleiner und dienen im wesentlichen der Ausbeutung und als Raum für die Ausdehnung der Großmächte. Eine kleinere Nation kann sich in IMPERIALISMUS nicht zu einer Großmacht entwickeln oder etwa das Spiel gewinnen. Alle Nationen (auch Großmächte) können von den Großmächten im Spiel eingenommen werden. Wenn eine Provinz einer Nation erobert wird, so wird sie der erobernden Großmacht angegliedert.

Sowohl Großmächte als auch andere Nationen können durch Eroberung von der Landkarte verschwinden. Nationen können von Großmächten kolonialisiert werden. In IMPERIALISMUS bedeutet "Kolonialisierung" die friedliche Übernahme eines Landes durch Wirtschaftsperialismus, Bestechung der Herrscher des Landes oder durch erfolgreichen militärischen Beistand gegen den Angriff einer anderen Großmacht. Großmächte können nicht kolonialisiert werden.



Mehrzylinder-Dampfmaschine. Eine Mehrzylinder-Dampfmaschine erhöht die verfügbare Energie und spart Kraftstoff durch mehrfache Nutzung des Dampfes.

Auf zufällig generierten Weltkarten befinden sich immer sieben Großmächte und sechzehn andere Nationen. Dies kann in historischen Szenarien anders sein.

Kontrolle von Provinzen

Eine Provinz ist die kleinste politische Einheit einer Nation, sie ist auf der **Landkarte** von weißen Grenzen umgeben. Alle zufällig generierten Welten bestehen aus 120 Provinzen. Jede Großmacht regiert zu Beginn des Spiels acht Provinzen. Alle anderen Nationen haben lediglich vier Provinzen. In den Szenarien variiert die Anzahl der Provinzen eines Landes. Jede Provinz hat eine Provinzhauptstadt oder ist der Sitz der Landesregierung. Militärische Konflikte werden auf Provinzebene geführt. Dies bedeutet, dass am Ende eines Zuges jede Provinz der Welt einen eindeutigen Besitzer hat. Es wird um den Besitz von Provinzen Krieg geführt, Provinzen können jedoch nicht geteilt werden. Jede Provinz kann nur von der Armee eines Landes gehalten werden.

Eroberungen

Eroberte Territorien werden automatisch voll funktionierende Provinzen Ihrer Großmacht; Sie können sie entwickeln, Häfen und Bahnhöfe bauen und in ihnen Truppen stationieren. Ressourcen, die in eroberten Provinzen gewonnen werden, erscheinen in Ihrem Transportsystem.

Alle Ihre Eroberungen sind immer vollständige Provinzen. Obwohl Sie ein Land erobern können, indem Sie seine Hauptstadtprovinz einnehmen, müssen Sie die restlichen Provinzen immer noch separat erobern. Die verbleibenden Provinzen eines eroberten Landes schließen sich nicht Ihrem Imperium an, sie verbleiben in einem Zustand von Anarchie und produzieren keine weiteren Ressourcen, bis sie eingenommen werden. Auch werden Provinzen in diesem Zustand nicht andere Länder angreifen, allerdings werden die lokalen Streitkräfte die Provinz verteidigen, falls sie angegriffen werden.

Es ist nicht notwendig, Provinzen die sich in einem Zustand der Anarchie befinden, den Krieg zu erklären. Wenn Sie ein Land besiegen, indem Sie seine Hauptstadt einnehmen, so werden die anderen Großmächte dies als eine willkommene Gelegenheit zum Einmarsch in die verbleibenden Provinzen dieses Landes sehen.

Kolonien

Wenn Ihre Großmacht eine Kolonie erwirbt, bedeutet dies, dass sich die Nation, um die es sich handelt, vollständig und mit allen ihren Provinzen in Ihrem Imperium aufgeht. Allerdings verhält sich eine Kolonie anders als eine eroberte Provinz, sie behält eine gewisse Form der Unabhängigkeit und Sie müssen die Ressourcen Ihrer Kolonie entwickeln und kaufen - natürlich zu günstigen Preisen. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel "Andere Nationen entwickeln" auf Seite 31. Die von Ihrer Kolonie produzierten Ressourcen tauchen nicht in Ihrem Transportsystem auf sondern werden auf dem Weltmarkt angeboten, Sie haben allerdings das Vorrecht, diese Ressourcen als erste Nation angeboten zu bekommen.

Wie gewinne ich?

Obwohl es möglich sein sollte, die gesamte Welt zu erobern, so wäre Ihr Imperium unbesiegbar lange bevor Sie die letzte Provinz der Welt angreifen. Daher wird an dem Punkt, an dem die Welt erkennt und eingesteht, dass eine der Großmächte dominant ist, diese Großmacht von einem weltweiten **Gouverneurskonzil** zum Sieger des Spiels erklärt.

Gouverneurskonzil

Ungefähr alle zehn Jahre stimmen alle Provinzen der Welt im Gouverneurskonzil ab. Falls eine Großmacht eine Zweidrittelmehrheit aller Provinzstimmen erreicht, so wird diese Großmacht zum Sieger erklärt.

Nominierungen

Das Konzil nominiert die beiden führenden Großmächte. Die Nominierungen reflektieren die diplomatische, industrielle und militärische Macht dieser Großmächte. Selbst wenn Sie über die größte Armee aller Großmächte verfügen, so bedeutet dies nicht notgedrungen, dass das Konzil Sie nominieren wird. Das Gouverneurskonzil kann sehr wohl entscheiden, dass Ihre Großmacht in anderen entscheidenden Bereichen unterentwickelt ist.

Abstimmung

Wenn zwei Länder als potenzielle Sieger ausgewählt sind, stimmen die Gouverneure aller Provinzen ab. Falls Ihre Großmacht nominiert sein sollte, werden Sie automatisch die Stimmen der Provinzen, die Sie selbst besitzen, bekommen. Dies gilt auch für eroberte Gebiete und Kolonien. Zu Beginn des Spiels werden sich die meisten der neutralen Gouverneure der Stimme enthalten. Nach und nach werden dann die politischen, militärischen und wirtschaftlichen Erfolge der Großmächte dazu führen, dass diese Länder einer Großmacht ihre Unterstützung gewähren. Während des zehnten und letzten Gouverneurskonzils müssen alle Gouverneure ihre Stimme einer der nominierten Großmächte geben und während dieses Konzils reicht eine einfache Mehrheit einer der beiden Nominierten zum Gewinn des Spiels.

Wie die Wirtschaft funktioniert

Der Erfolg einer Großmacht in IMPERIALISMUS hängt im wesentlichen von der Fähigkeit Ihres Herrschers ab, wirtschaftliche Engpässe und Nachschubprobleme zu vermeiden. Typischerweise haben Sie vor allem zu Beginn des Spiels als Herrscher nicht ausreichend liquide Mittel und verfügbare Waren um sich alle Ihre Produktions- und Entwicklungswünsche zu erfüllen.

Verfügbare Finanzmittel

Alle Großmächte beginnen das Spiel mit der gleichen völlig unzureichenden Barschaft. Es gibt mehrere Wege Geld zu verdienen.

Erstens können Sie anderen Ländern Waren verkaufen, jeder Verkauf bringt Ihnen direkt Bargeld ein.

Zweitens können Sie auf der Landkarte Gold und Edelsteine finden. Diese werden nicht als Waren verkauft, sondern erscheinen als Bargeldbonus wenn Sie sie abbauen und in die Hauptstadt transportieren.

Drittens können Sie Profit aus den Aktivitäten Ihrer Investoren und anderer Spezialisten ziehen, wenn Sie diese in andere Länder schicken.

Es ist äußerst schwierig, in IMPERIALISMUS mit isolationistischer Politik erfolgreich zu sein, da es kein Steuermodell gibt und der Welthandel die einzige substanzelle Einkommensquelle darstellt.

Klassifikation und Wert von Waren

Alle Waren im Spiel sind entweder als Rohstoffe, Materialien oder Fertigprodukte klassifiziert.



Rohstoffe

Rohstoffe sind Waren, die angebaut werden (z.B. Getreide) oder abgebaut (z.B. Kohle) werden. Generell sind Rohstoffe recht allgemein verfügbar und daher billig. Die Ressourcen dieses Typs sind: Getreide, Vieh, Obst, Fisch, Baumwolle, Wolle, Pferde, Holz, Kohle, Eisen, Öl, Gold und Edelsteine.



Materialien

Materialien sind die Zwischenprodukte, die Ihre Industrie weiterverarbeitet und die direkt aus Rohstoffen hergestellt wurden. Materialien haben ein mittleres Preisniveau und werden zum Bau von Fabriken, Mühlen und Transportkapazität benötigt. Darüber hinaus werden Sie auch zur Herstellung von Fertigprodukten benötigt. Ressourcen dieses Typs sind: Konserven, Stoff, Bauholz, Papier, Stahl und Kraftstoff.



Fertigprodukte

Fertigprodukte sind die teuersten Waren im Spiel. Drei der vier Fertigprodukte in Imperialismus, Bekleidung, Möbel und Eisenwaren sind Konsumgüter. Sie sind hauptsächlich nützlich, um gegen einen guten Preis an andere Länder verkauft zu werden. Bekleidung und Möbel dienen allerdings auch dazu, Bevölkerung zum Industriestandort zu locken und damit neue Arbeitskräfte zu gewinnen. Konsumgüter können nicht zur Erweiterung Ihrer Industrieanlagen verwendet werden. Der vierte Typ von Fertigprodukt, Waffen, kann zwar auch verkauft werden, wird jedoch zum Aufbau von Armee und Marine benötigt.

Gesicherte Spiele

IMPERIALISMUS bietet acht Sicherungsstellen zur Sicherung Ihrer Spiele an.

Ein Spiel sichern

Um ein Spiel zu sichern, sollten Sie die folgende Anleitung befolgen:

- Klicken Sie auf den Spielfunktionen-Knopf (Computer-Icon) rechts oben neben der **Landkarte**.
- Es erscheint ein Dialog in dem sich ganz oben der Spiel Sichern-Knopf befindet. Klicken Sie auf diesen Knopf und der **Kartenraum** erscheint.
- Auf dem Bildschirm befinden sich acht aufgerollte Karten, die die Sicherungsstellen repräsentieren. Klicken Sie auf eine der Karten.
- Geben Sie einen Namen (der bis zu 31 Zeichen lang sein kann) für Ihr Spiel ein.
- Klicken Sie auf den Spiel Sichern-Knopf. Nachdem Ihr Spiel gesichert ist, kehren Sie automatisch zur **Landkarte** zurück.

Falls Sie den Kartenraum verlassen wollen ohne zu sichern, klicken Sie einfach auf die **Leiter** auf der linken Seite des Bildschirms.

Laden eines gesicherten Spiels

Wenn Sie den **Kartenraum** betreten, um ein gesichertes Spiel zu laden, ist die automatische Sicherungskopie voreingestellt. Um den automatisch gesicherten Zustand Ihres letzten Spiels zu laden, klicken Sie Spiel Laden. Um ein anderes Spiel zu laden, befolgen Sie die folgenden Anweisungen:

Vom IMPERIALISMUS-Hauptbildschirm

- Klicken Sie auf das **Flaschenschiff**
- Im **Kartenraum** klicken Sie auf die Sicherungsstelle von der Sie laden wollen. Die Landkarte des entsprechenden Spiels wird auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt.
- Klicken Sie den Spiel Laden-Knopf.

Von der Landkarte

- Klicken Sie auf den Spielfunktionen-Knopf (Computer-Ikone).
- Im folgenden Dialog, klicken Sie den Spiel Laden-Knopf. Der **Kartenraum** erscheint.
- Im **Kartenraum**, klicken Sie auf die Sicherungsstelle von der Sie laden wollen. Die Landkarte des entsprechenden Spiels wird auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt.
- Klicken Sie den Spiel Laden-Knopf.

WAS PASSIERT AUF DER LANDKARTE?

Die **Landkarte** ist die Kommandozentrale für alle Managementaktivitäten Ihres schnell wachsenden Imperiums. Von hier erreichen Sie den Spielfunktionendialog und hier beenden Sie Ihre Züge mit dem Zug Beenden-Knopf. Obwohl Sie während eines Zuges Entscheidungen in anderen Bildschirmen treffen, kehren Sie immer wieder zur **Landkarte** zurück um Ihre Anweisungen zu finalisieren.

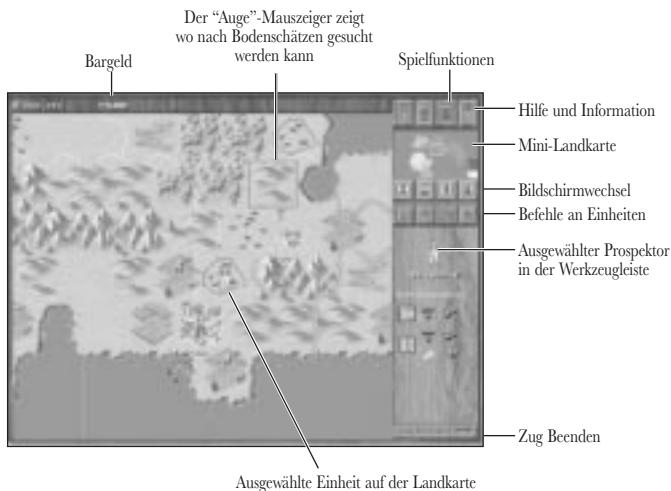
Ihre Hauptstadt plazieren

Falls Sie den Schwierigkeitsgrad Normal, Schwer oder Geradezu Unmöglich gewählt haben, müssen Sie Ihre Hauptstadt zu Beginn des Spiels selbst plazieren. Die Hauptstadt muss im Flachland und an Wasser angrenzend positioniert werden. Ihre Minister werden Sie warnen, falls der von Ihnen gewählte Ort unmöglich ist. Während Sie Ihre Hauptstadt plazieren, können Sie nur die Landkarte Ihres eigenen Landes sehen.

Haben Sie einen Ort ausgewählt, so erscheint ein Dialog, der Ihnen anzeigt, wie viele Arbeiter die dort verfügbaren Nahrungsressourcen ernähren können. Je höher diese Zahl ist, desto besser. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Nahrungsaufnahme" auf Seite 57.

Generell sollten Sie sich einen Ort in direkter Nähe zu Holz, Wolle oder Baumwolle aussuchen, damit Sie mit diesen Ressourcen schnell eine Industrie aufbauen können.

Die Landkarte



Die Landkarte zeigt Ihnen eine Ansicht der ganzen Welt. Sie können scrollen, indem Sie den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms bewegen. Wenn Sie die **Control**-Taste drücken und dann auf die Landkarte klicken, wird die Karte um die gewählte Position zentriert. Auf zufällig generierten Landkarten können Sie lediglich rechts und links scrollen, Landkarten für Szenarien können eventuell auch auf und ab scrollen.

Grenzen

Länder sind voneinander durch Wassergebiete oder breite, farbige Grenzlinien abgegrenzt. Diese Grenzen sind in den Farben der beiden aneinander angrenzenden Länder gehalten.

Weiße Linien zwischen Provinzen eines Landes stellen die Provinzgrenzen dar, analog sind die Weltmeere durch weiße Linien in Zonen eingeteilt.

Terraintypen

Obwohl aus militärischer Sicht die Provinz die kleinste Landeinheit ist, finden die civilen Arbeiten auf kleineren Einheiten des Terrains statt, den sogenannten Terrainfeldern. Eine Provinz besteht aus einer Ansammlung von Terrainfeldern verschiedenen Typs. Jedes Terrainfeld bietet Platz für einen civilen Spezialisten und kann von diesem Spezialisten während seines Aufenthalts bearbeitet werden. Ingenieure und Investoren können fast auf jedem Terraintyp arbeiten, andere Spezialisten bearbeiten nur bestimmte Terraintypen.

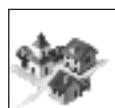
Ein Info-Klick auf ein Terrainfeld zeigt den Terraintyp sowie eine Erklärung an. Einige Terraintypen wie Wüste, Pferdezucht und Unterholz können nicht bearbeitet werden. Falls ein Fluss durch ein Terrainfeld führt, so kann dieses Feld zusätzlich zu seinen normalen, im folgenden aufgelisteten Eigenschaften, Fisch produzieren.

Tabelle 1 - Terraintypen

Terraintyp	Spezialist	Mögliche Ressourcen
Öland	—	Getreide
Offenes Grasland	Viehzüchter	Vieh
Pferdezucht	—	Pferde
Baumwollplantage	Landwirt	Baumwolle
Getreideanbau	Landwirt	Getreide
Obstanbau	Landwirt	Obst
Fruchtbare Hügelland	Viehzüchter	Wolle
Hügel	Bergmann, Prospektor	Eisen oder Kohle
Gebirge	Bergmann, Prospektor	Eisen, Kohle, Gold, Edelsteine
Wald	Forstwirt	Holz
Unterholz	—	Holz
Sumpf	Ölarbeiter, Prospektor	Öl
Wüste	Ölarbeiter, Prospektor	Öl
Tundra	Ölarbeiter, Prospektor	Öl

Bemerkung: Prospektoren müssen Mineralien und Öl erst finden bevor Bergmänner und Ölarbeiter mit dem Abbau beginnen können.

Städte



Jede Provinz verfügt über eine Provinzhauptstadt, es sei denn, die Hauptstadt des Landes befindet sich bereits dort. Zu Beginn des Spiels produzieren die Provinzhauptstädte keine Waren, später beginnen sie Industriematerialien wie Stahl oder Bauholz zu liefern. Ausschließlich der Ingenieur kann in der Stadt arbeiten.

Hauptstädte



Hauptstädte produzieren Ressourcen abhängig von ihrem Standort, Eine im Wald plazierte Hauptstadt wird zum Beispiel Holz produzieren. Ausschließlich der Ingenieur kann in der Hauptstadt arbeiten. Da die Hauptstadt immer auf dem höchsten technisch verfügbaren Produktionsniveau arbeitet, werden andere zivile Spezialisten hier auch nicht benötigt.

Flüsse und Küstengebiete

Flüsse winden sich vom Gebirge ins Tal und zur Küste, sie durchqueren auf ihrem Weg auch andere Terraintypen. Ein Terrainfeld, welches von einem Fluss durchquert wird, produziert Fisch (dies gilt auch für Küstenfelder). Außerdem kann ein Ingenieur hier einen Hafen bauen.

Seezonen

Die Ozeane der Welt sind - ähnlich wie die Kontinente in Provinzen - in Seezonen eingeteilt. Im Allgemeinen haben diese Seezonen für maritime Auseinandersetzungen die gleiche Funktion, die Provinzen für den Landkrieg haben. Allerdings ist das Meer groß - und daher ist es möglich, dass mehrere Flotten (und auch feindliche Flotten) sich gleichzeitig in der gleichen Seezone befinden. Seezonen haben also nicht - wie Provinzen - einen eindeutigen Besitzer; allerdings gilt die umstrittene Herrschaft über eine Seezone als ausreichend um einen feindlichen Hafen vom Transportsystem des Gegners abzuschneiden. Weitere Details hierzu finden Sie unter "Wie Transportverbindungen unterbrochen werden" auf Seite 49.

Die Werkzeugleiste der Landkarte

Die Knöpfe der Werkzeugleiste ändern sich abhängig vom Typ der ausgewählten Einheit (Marine, Armee, ziviler Spezialist). Die Knöpfe, die dazu dienen, Einheiten Befehle zu erteilen sowie der zentrale Bereich der Werkzeugleiste sind in den Abschnitten "Werkzeugleiste für Spezialisten" (Seite 25), "Werkzeugleiste für Armeen" (Seite 39) und "Werkzeugleiste für Flotten" (Seite 42) im Detail beschrieben.

Die Knöpfe am oberen Rand der Werkzeugleiste

Am oberen Rand der Werkzeugleiste, in der oberen rechten Bildschirmecke finden Sie vier Knöpfe: Landkarte vergrößern/verkleinern, In Technologie investieren, Spielfunktionen und Hilfe.

Der "Landkarte vergrößern/verkleinern"-Knopf



Der Landkarte vergrößern/verkleinern-Knopf, der als Vergrößerungsglas erscheint, erlaubt es Ihnen, die Vergrößerungsstufe der Landkarte zu bestimmen. Im Allgemeinen wird die normale Vergrößerungsstufe am besten funktionieren, manchmal jedoch, besonders wenn Sie Einheiten über große Distanzen bewegen, kann die verkleinerte Darstellung praktischer sein.

Der “In Technologie investieren”-Knopf,



Der In Technologie investieren-Knopf, dessen Symbol ein Mikroskop ist, ruft den Technologie-Bildschirm auf. Dieser Knopf erscheint heller, wenn neue Technologien erworben werden können.

Der “Spielfunktionen”-Knopf



Der Spielfunktionen-Knopf hat als Symbol einen Computer. Klicken Sie diesen Knopf, um einen Dialog mit allgemeinen Spielfunktionen aufzurufen, von dem aus Sie unter anderem Ihr Spiel sichern, laden und verlassen können. Sie sollten alle fünf bis sechs Züge sichern. Über diesen Dialog können Sie auch die Einstellung von Spieloptionen wie Lautstärke, Anzeige von Ministerratschlägen etc. erreichen.

Der “Hilfe”-Knopf



Der Hilfe-Knopf ist von der Landkarte und von fast allen anderen Bildschirmen des Spiels aus verfügbar. Wenn Sie diesen Knopf klicken, so erscheint der **Hilfe- und Informationsdialog**. Weitere Information finden Sie im Abschnitt **Hilfe- und Informationsdialog** auf Seite 10.

Mini-Landkarte

Die Mini-Landkarte in der oberen rechten Ecke des Bildschirms zeigt ungefähr ein Viertel der Weltkarte. Sie zeigt die politische und militärische Kontrolle über die verschiedenen Gebiete in Farbcodierung an und bietet die beste Möglichkeit, sich schnell über die Landkarte zu bewegen. Klicken Sie in die Mini-Landkarte, um auf der **Landkarte** sofort an die Stelle Ihres Klicks zu springen.

Der “Zug Beenden”-Knopf

Der Zug Beenden-Knopf erscheint ausschließlich unter der **Landkarte** am unteren Ende der Werkzeugleiste. Wenn Sie diesen Knopf klicken, beenden Sie den laufenden Zug und können nun keine Ihrer Aktionen und Anweisungen mehr rückgängig machen.

Der Einheitenzyklus

Die **Landkarte** bietet Ihnen eine Methode an, alle Ihre Einheiten mit Anweisungen zu versehen. Einheiten, die zur Zeit keine Anweisungen haben, werden einer nach der anderen ausgewählt und Ihnen sowohl auf der Landkarte wie auch in der Werkzeugleiste rechts angezeigt. Dies gibt Ihnen Gelegenheit, den Einheiten neue Befehle zu erteilen. Dieser Vorgang nennt sich Einheitenzyklus.

Die ausgewählte Einheit (oder im Fall von Flotten und Armeen, Einheiten) wird mit einem blinkenden weißen Umriss auf der **Landkarte** angezeigt. In der Werkzeugleiste erscheint ein Bild der Einheit(en). Auf der Landkarte werden Armeeeinheiten gruppiert zu Garnisonen (Armeen) angezeigt, Marineeinheiten sind zu Flotten gruppiert. Wenn eine Flotte oder Armee ausgewählt ist, so zeigt die Werkzeugleiste die Zusammensetzung Ihrer Truppen an.

Während Sie einzeln durch die Einheiten gehen, können Sie diesen Befehle erteilen - entweder, indem Sie die Knöpfe der Werkzeugleiste benutzen oder indem Sie direkt auf die Landkarte klicken. Einheiten, denen Sie Befehle erteilen zu deren Ausführung mehrere Züge notwendig sind, werden erst nach Fertigstellung Ihre Aufgabe wieder im Einheitenzyklus angezeigt. Natürlich können Sie diese Einheiten auf der Landkarte anklicken während sie bei der Arbeit sind, falls Sie Ihre Befehle ändern wollen.

Mauzeiger über der Landkarte

Eine Gruppe von verschiedenen Mauszeigern hilft Ihnen, im Bereich der Landkarte Einheiten Befehle zu erteilen, Information abzurufen und Einheiten auszuwählen.

Befehlsmauszeiger

Befehlsmauszeiger werden angezeigt, wenn ein Spezialist, eine Armee oder eine Flotte ausgewählt ist. Wenn Sie die Maus über die Landkarte bewegen, so ändert sich der Mauszeiger abhängig von den Objekten, welche sich momentan unter ihm befinden. Falls Sie aus Versehen an der falschen Stelle klicken und einer Einheit ein falsches Kommando geben, so können Sie die Maus über die Einheit bewegen und den "Fragezeichen"-Mauszeiger benutzen, um Ihre Anweisungen rückgängig zu machen.

Tabelle 2 - Befehlsmauszeiger

Bild des Mauszeigers	Einheit(en)	Funktion
	Alle Spezialisten außer Prospektor und Investor	Ingenieur baut, alle anderen verbessern die Produktion von Ressourcen
	Ingenieur	Gleisverlegung
	Prospektor	Suche nach Mineralien oder Öl
	Investor	Ankauf des Terrainfelds für zukünftige Entwicklung
	Alle Spezialisten	Versetzen in dieses Terrainfeld
	Armeen	Verlegung in angrenzende Provinz
	Armeen	Verlegung in entfernte Provinz
	Armeen	Angrenzende Provinz angreifen
	Flotten	In andere Seezone bewegen

	Flotten	Diese Seezone patrouillieren
	Flotten	Hafen in Seezone blockieren
	Flotten	In befreundetem Hafen landen
	Flotten	Eine Landezone für Armeen an der Küste etablieren

Auswahlmauszeiger

Diese Mauszeiger dienen der Auswahl von Einheiten - entweder, wenn eine andere Einheit bereits selektiert ist oder wenn keine Einheit selektiert ist. Wenn Sie mit diesen Mauszeigern auf eine Einheit klicken, selektieren Sie diese Einheit. Dies wird durch einen weißen blinkenden Umriss angezeigt. Da der Einheitenzyklus Ihnen alle Einheiten nacheinander anbietet, werden Sie dies nur benötigen, wenn Sie Einheiten in einer anderen Reihenfolge auswählen wollen oder falls Sie diese Einheit aus dem Einheitenzyklus entfernt haben (z.B. durch das "Deaktivieren"-Kommando).

Tabelle 3 - Auswahlmauszeiger

<i>Bild des Mauszeigers</i>	<i>Einheit(en)</i>	<i>Funktion</i>
	Alle Spezialisten	Wählt diesen Spezialisten aus
	Armeen	Wählt diese Armee aus
	Flotten	Wählt diese Flotte aus

Informationsmauszeiger

Diese Mauszeiger liefern weitere Detailinformationen, wenn Sie sie benutzen. Der "Fragezeichen"-Mauszeiger erlaubt es Ihnen außerdem, bereits gegebene Befehle zurückzunehmen.

Tabelle 4 - Informationsmauszeiger

<i>Bild des Mauszeigers</i>	<i>Einheit(en)</i>	<i>Funktion</i>
	Alle Einheiten	Die ausgewählte Einheit kann sich nicht in dieses Terrain-feld bewegen.
	Alle Einheiten	Klicken Sie auf die Einheit, um weitere Informationen zu erhalten oder um bereits gegebene Anweisungen zu widerrufen.
	Benachbarte Feinde/Feindprovinzen	Klicken Sie auf feindliches Gebiet,um einen Bericht Ihrer Späher zu erhalten

Zivile Spezialisten

Zivile Spezialisten entwickeln und verbessern das Terrain auf der **Landkarte**. Diese Einheiten können weder angreifen noch sich selbst verteidigen. Falls Sie sich in einer Provinz befinden, welche vom Feind eingenommen wird, so werden Sie automatisch getötet.

Alle Spezialisten mit Ausnahme des Investors werden durch Ausbildung eines Experten unter Verwendung von Bargeld und Papier in der Universität erzeugt (**Industrie**-Bildschirm). Nachdem der Experte zum Spezialisten ausgebildet ist, erscheint er auf der **Landkarte**. Für weitere Hinweise zur Ausbildung von Spezialisten an der Universität sehen Sie bitte im Abschnitt “Universität” auf Seite 59 nach.

Alle Zivilisten können sich pro Zug eine beliebige Distanz bewegen. Sie können allerdings nicht in Gebiete, welche von anderen Großmächten gehalten werden, oder in andere Nationen, in denen Sie keine Botschaft unterhalten, geschickt werden. Sie können Spezialisten jederzeit zu Terrainfeldern schicken, welche Sie durch Ankauf, Kolonialisierung oder Eroberung besitzen.

Werkzeugleiste für Spezialisten

Meistens werden Sie den Spezialisten Befehle erteilen, indem Sie auf die Landkarte klicken. Es gibt allerdings in der Werkzeugleiste vier Knöpfe, die spezielle Befehle erteilen. Diese Knöpfe erscheinen direkt über dem Bild des Spezialisten in der Werkzeugleiste.

Der “Spezialist entlassen”-Knopf

Der linke Knopf erlaubt es Ihnen, den ausgewählten Spezialisten zu entlassen und ihn wieder in die Arbeiterschaft einzugliedern. Ein Spezialist kostet Sie einen Experten, wenn Sie ihn ausbilden. Sie gewinnen diesen Experten als zusätzliche Arbeitskraft pro Zug zurück, wenn Sie den Spezialisten entlassen. Sie bekommen allerdings nicht Ihr in die Ausbildung investiertes Geld (und Papier) zurück. Wenn Sie diesen Knopf klicken, müssen Sie anschließend bestätigen, dass Sie den Spezialisten tatsächlich entlassen wollen. Im Gegensatz zu vielen anderen Anweisungen können Sie diese nicht mehr zurücknehmen, falls Sie die Entlassung bestätigen.

Der “Nächste Einheit”-Knopf



Der zweite Knopf, welcher einen kleinen Pfeil nach rechts zeigt, wählt die nächste Einheit im Einheitenzyklus aus und überspringt somit die derzeit ausgewählte Einheit. Dies ist nützlich falls Sie dieser Einheit erst später Anweisungen erteilen wollen. Die Einheit wird Ihnen am Ende des Einheitenzyklus nochmals angeboten.

Der “Erledigt”-Knopf



Der Erledigt-Knopf, der dritte Knopf in der Reihe, erscheint als ein kleines “X”. Dieses Kommando befiehlt der Einheit in dieser Runde nichts zu tun. Die Einheit wird Ihnen im Einheitenzyklus der nächsten Runde wieder angeboten.

Sie können diesen Knopf benutzen, wenn eine Einheit kurzfristig nichts zu tun hat oder, falls Ihnen die Geldmittel fehlen, diese Einheit mit Arbeit zu versorgen.

Der “Deaktivieren”-Knopf



Wie der Erledigt-Knopf, so beendet auch der Deaktivieren-Knopf den Zug der Einheit. Allerdings wird die Einheit auch aus den Einheitenzyklen zukünftiger Züge entfernt, bis Sie sie gezielt reaktivieren. Dies kann nützlich sein, wenn eine Einheit für längere Zeit nichts zu tun hat, Ihnen aber in der Zukunft auf jeden Fall nützlich sein wird.

Sie können übrigens auch die Kommandotaste “Alle Einheiten aufwecken” (die **W**-Taste) benutzen, um alle Einheiten auf der Landkarte wieder in den Einheitenzyklus einzuordnen.

Die Arbeit ziviler Spezialisten

Zivile Spezialisten entwickeln und verbessern die Produktion von Ressourcen in den verschiedenen Terrainfeldern. Sie haben unter anderem die folgenden Funktionen: Auffinden von Ressourcen (Prospektor), Produktionsverbesserungen (Landwirt, Bergmann, Viehzüchter, Forstwirt und Ölarbeiter), Anschluss und Transport von Ressourcen ans Gleissystem (Ingenieur), und Ankauf von Land im Ausland für spätere Ausbeute (Investor).

Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Einheiten einer bestimmten Ressource ein Terrainfeld liefert - und zwar abhängig von der Entwicklungsstufe des Terrainfelds. Stufe 0 kennzeichnet unbearbeitetes Terrain vor der Verbesserung auf eine höhere Stufe durch den entsprechenden Spezialisten. Die maximale Entwicklungsstufe für alle Terrainfelder ist Stufe 3; die Tabelle zeigt, welche Spezialisten für welchen TerrainTyp zuständig sind..

Tabelle 5 - Terrainentwicklung durch Spezialisten

Ressource	Verbesserung durch	Stufe 0	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
	Getreide Landwirt	1	2	3	4
	Obst Landwirt	1	2	3	4
	Vieh Viehzüchter	1	2	3	4
	Fisch —	1	—	—	—
	Baumwolle Landwirt	1	2	3	4
	Wolle Viehzüchter	1	2	3	4
	Holz Forstwirt	1	2	3	4
	Kohle Bergmann	0	2	4	6
	Eisen Bergmann	0	2	4	6
	Gold Bergmann	0	1	2	3
	Edelsteine Bergmann	0	1	2	3
	Öl Ölarbeiter	0	2	4	6

Prospektor

 Die meisten Ressourcen sind auf der Landkarte von Beginn des Spiels an sichtbar und ergeben sich direkt aus dem Terraintyp. So ist es zum Beispiel offensichtlich, dass ein Terrainfeld mit einer Baumwollplantage Baumwolle liefern wird. Nach anderen Ressourcen müssen Sie suchen, dies ist die Aufgabe des Prospektors. Der Prospektor kann Kohle, Eisen, Gold, Edelsteine und Öl finden

Wenn ein Prospektor ausgewählt ist, so zeigt Ihnen der "Auge"-Mauszeiger, welche Terrainfelder von ihm untersucht werden können. Da zu Beginn des Spiels die vier Mineralien nur in gebirgigen Landstrichen gefunden werden können, wird auch nur über diesen Terraintyp der "Auge"-Mauszeiger auftauchen. Später, nachdem Ihr Land in Technologien zur **Ölförderung** investiert hat, wird dieser

Mauszeiger auch über Sümpfen, Wüste und Tundra erscheinen. Falls einer Ihrer Prospektoren ein Gebiet bereits abgesucht hat, so erscheint eine kleine Spitzhacke mit einem roten "X" in diesem Terrainfeld, während der Prospektor ausgewählt ist.

In der Werkzeugeiste, unter den Informationen zum ausgewählten Prospektor, erscheint eine verkleinerte Darstellung der verschiedenen Terraintypen gefolgt von der Anzahl der noch nicht untersuchten Terrainfelder dieses Typs in dem Land, in dem sich dieser Prospektor befindet. Um diese verbleibenden Terrainfelder schnell aufzufinden, klicken Sie einfach auf die verkleinerte Darstellung eines Terraintyps. Dies wird Sie auf der Landkarte zum nächsten unerforschten Terrainfeld dieses Typs versetzen.

Ingenieur



Der Ingenieur ist der einzige Spezialist, der mehrere Funktionen hat. Seine wichtigste Aufgabe ist die Konstruktion eines Transportnetzwerks, welches die Industrie Ihrer Hauptstadt mit den Ressourcen Ihres Landes verbindet. Der Ingenieur kann auch die Befestigung von Städten durch die Errichtung von Forts verbessern.

Wenn ein Ingenieur ausgewählt ist, können zwei verschiedene Mauszeiger erscheinen. Wenn die Maus sich in unmittelbarer Umgebung des Ingenieurs befindet, so erscheint der Mauszeiger als Eisenbahngleis. Falls Sie klicken, während dies der Fall ist, so wird der Ingenieur in diesem Zug Gleise in dem von Ihnen gewählten Terrainfeld verlegen. Unter bestimmten Bedingungen wird der Mauszeiger nicht als Eisenbahngleis erscheinen. Das geschieht genau dann, wenn das Gelände den Bau von Eisenbahnen nicht erlaubt oder Sie noch nicht über die notwendige Technologie verfügen, um in diesem Terraintyp Gleise zu verlegen.

Wenn Sie die Maus über die Stelle bewegen, an der sich der Ingenieur befindet, so erscheint der Mauszeiger als Hammer. Falls Sie jetzt klicken, weist dies den Ingenieur an, etwas auf diesem Terrainfeld zu errichten. Ein Dialog erlaubt es Ihnen, den Typ des Bauprojekts zu bestimmen. Die Möglichkeiten (abhängig vom Ort) sind: Bahnhof, Hafen und Fort. Ein Hafen kann nur in einem Terrainfeld errichtet werden, welches am Wasser liegt (Fluss oder Meer), Forts sind Befestigungen, welche nur in Städten errichtet werden können. Forts schützen allerdings die gesamte Provinz, nicht nur das Stadt-Terrainfeld.

Bergmann



Bergmänner können Ihre Arbeit erst beginnen, nachdem der Prospektor Gold, Edelsteine, Kohle oder Eisen gefunden hat. Nachdem dies erfolgt ist, wird sich der Mauszeiger zu einem Hammer ändern, wenn Sie einen Bergmann auswählen und die Maus über die gefundenen Mineralien bewegen. Ein Klick wird den Bergmann nun veranlassen, auf diesem Terrainfeld eine Mine zu bauen. Das Terrainfeld wird anfangen, die gefundenen Mineralien zu produzieren, sobald die Mine fertig gestellt ist. Falls sich die Mine nicht zufällig direkt neben Ihrer Hauptstadt befindet, werden Sie außerdem einen Bahnhof mit Anschluss an Ihr Transportnetzwerk in der Nähe der Mine bauen müssen - sonst werden die gefundenen Mineralien nicht zur Hauptstadt transportiert. Der Bahnhof muss sich in einem direkt an die Mine angrenzenden Terrainfeld befinden.



Wenn ein Bergmann eine Mine fertigstellt, so wird diese Mine auf Stufe 1 produzieren. Später, nachdem Sie in die Technologie für **Kantholzstempel** investiert haben, kann Ihr Bergmann die Mine zu Produktionsstufe 2 erweitern. Dies geschieht, indem Sie den Bergmann ein weiteres Mal anweisen, an dieser Stelle zu bauen. Im weiteren Verlauf des Spiels wird dann **Dynamit** schließlich die Produktionsstufe 3 ermöglichen. Gold und Edelsteine werden mit einer Rate von einer Einheit pro Produktionsstufe pro Zug erzeugt, Kohle und Eisenerz werden doppelt so schnell gefördert. Der maximale Ausstoß einer Kohlemine beträgt (auf Stufe 3) also 6 Einheiten Kohle pro Zug.

Da sich alle Mineralien im Gebirge befinden, kann der Bergmann auch nur diese Terrainarten bearbeiten. Sie können ihn allerdings selbstverständlich im Flachland deaktivieren, falls es für ihn nichts zu tun gibt.

Landwirt



Landwirte verbessern die Produktion im Getreideanbau, Obstanbau und von Baumwollplantagen. Obwohl auch Ödland Getreide produziert, kann in diesem Terraintyp die Produktion nicht ausgeweitet werden. Wenn ein Landwirt ausgewählt ist, erscheint der Mauszeiger als Hammer über allen Terrainfeldern, deren Produktion der Landwirt mit Hilfe der derzeit verfügbaren Technologie erhöhen kann. Ein Klick auf eines dieser Terrainfelder weist den Landwirt an, an dieser Stelle zu arbeiten. Falls sich das Terrainfeld nicht zufällig direkt neben Ihrer Hauptstadt befindet, müssen Sie außerdem einen Bahnhof mit Anschluss an Ihr Transportnetzwerk oder einen Hafen in der direkten Nachbarschaft des Feldes zur Verfügung haben - sonst werden die erzeugten Ressourcen nicht zur Hauptstadt transportiert.

Im Gegensatz zu Mineralien werden landwirtschaftliche Produkte auch erzeugt, bevor ein Landwirt das Terrainfeld bearbeitet hat. Die Produktion findet vor der Bearbeitung auf Stufe 0 mit einer Rate von einer Einheit des landwirtschaftlichen Produktes pro Zug statt. Auf Stufe 1 werden zwei Einheiten pro Zug erzeugt, später können dann angekaufte Technologien Stufe 2 und Stufe 3 ermöglichen. Zu Beginn des Spiels produzieren Getreide- und Obstanbau im direkten Einzugsbereich Ihrer Hauptstadt bereits auf Stufe 1 - dies erleichtert die Nahrungsmittelversorgung zu Beginn des Spiels.

Viehzüchter



Viehzüchter verbessern die Wolle- und Viehproduktion. Zu Beginn des Spiels ist es Ihnen unmöglich, einen Viehzüchter an der Universität auszubilden. Erst mit Erwerb der Technologie **Futtergräser** steht dieser Einheitstyp dann zur Verfügung.

Wenn ein Viehzüchter ausgewählt ist, erscheint der Mauszeiger als Hammer über allen Terrainfeldern, die verbessert werden können. Ein Klick auf eines dieser Felder weist den Viehzüchter an, hier die Produktion von Wolle oder Vieh zu erhöhen. Falls sich das Terrainfeld nicht zufällig direkt neben Ihrer Hauptstadt befindet, so müssen Sie außerdem einen Bahnhof mit Anschluss an Ihr Transportnetzwerk oder einen Hafen in der direkten Nachbarschaft des Feldes zur Verfügung haben - sonst werden die erzeugten Ressourcen nicht zur Hauptstadt transportiert.



Vieh und Wolle werden ohne die Bearbeitung durch einen Viehzüchter auf Stufe 0 erzeugt (eine Einheit pro Zug). Nach der Bearbeitung durch einen Viehzüchter steigt die Produktion auf zwei Einheiten pro Zug an (Stufe 1). Stufe 2 und Stufe 3 werden später im Spiel durch Ankauf der entsprechenden Technologien ermöglicht.

Forstwirt



Forstwirte verbessern die Holzproduktion in Wäldern. Unterholz-Terrainfelder liefern zwar auch Holz (eine Einheit pro Zug), ihre Produktion kann jedoch nicht gesteigert werden. Zu Beginn des Spiels ist es unmöglich, einen Forstwirt auszubilden, dieser Spezialistentyp ist erst mit dem Erwerb der Technologie "Gusseiserne Brücken" verfügbar.

Wenn ein Forstwirt ausgewählt ist, erscheint der Mauszeiger als Hammer über allen Waldflächen, in denen die Produktion gesteigert werden kann. Ein Klick auf ein solches Terrainfeld weist den Forstwirt an, hier die Holzproduktion zu steigern. Falls sich das Terrainfeld nicht zufällig direkt neben Ihrer Hauptstadt befindet, müssen Sie außerdem einen Bahnhof mit Anschluss an Ihr Transportnetzwerk oder einen Hafen in der direkten Nachbarschaft des Feldes zur Verfügung haben - sonst werden die erzeugten Ressourcen nicht zur Hauptstadt transportiert.



Holz wird ohne die Bearbeitung durch einen Forstwirt auf Stufe 0 erzeugt (eine Einheit pro Zug). Nach der Bearbeitung durch einen Forstwirt steigt die Produktion auf zwei Einheiten pro Zug an (Stufe 1). Stufe 2 und Stufe 3 werden später im Spiel durch Ankauf der entsprechenden Technologien ermöglicht.

Ölarbeiter



Ölarbeiter kommen erst zum Einsatz, nachdem der Prospektor Öl gefunden hat - und der Prospektor kann seine Suche nach Öl erst nach Ankauf der Technologie **Ölförderung** beginnen. Wenn Sie Öl gefunden haben und ein Ölarbeiter ausgewählt ist, erscheint der Mauszeiger über dem Öl vorkommen als Hammer. Ein Klick hier weist den Ölarbeiter an, eine Ölpumpe zu errichten. Die Ölproduktion beginnt, wenn die Ölpumpe fertiggestellt ist. Falls sich die Ölpumpe nicht zufällig direkt neben Ihrer Hauptstadt befindet, müssen Sie außerdem einen Bahnhof mit Anschluss an Ihr Transportnetzwerk oder einen Hafen in der direkten Nachbarschaft des Feldes zur Verfügung haben - sonst werden die erzeugten Ressourcen nicht zur Hauptstadt transportiert.

Wenn die neue Ölpumpe fertiggestellt ist produziert sie auf Stufe 1. Später, nachdem Sie die Technologie **Chemie** erworben haben, kann Ihr Ölarbeiter die Produktion Ihrer Ölpumpen auf Stufe 2 steigern. Mit Erwerb der Technologie **Otto-Motor** steht Stufe 3 zur Verfügung. Eine Ölpumpe liefert pro Zug das Doppelte Ihrer Produktionsstufe an Öl, auf Stufe drei also sechs Einheiten Öl pro Zug.

Der Investor - eine besondere Einheit



Jede Großmacht kann als Belohnung für Ihr Wachstum einen Investor bekommen. Im Gegensatz zu anderen Einheiten kann der Investor also nicht an der Universität ausgebildet werden. Keine Großmacht kann zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als einen Investor besitzen. Der Investor ist eine Belohnung für erfolgreiche diplomatische Aktivitäten gegenüber kleineren Nationen. Wenn Sie einmal über einen Investor verfügen, können Sie Terrainfelder in kleineren Nationen kaufen und entwickeln, dies führt zu finanziellem Profit in Übersee.

Sie erhalten den Investor, wenn sich Ihre Beziehungen zu mindestens einer kleineren Nation ausreichend verbessert haben. Im allgemeinen ist dies am einfachsten zu erreichen indem Sie in einer Nation eine Botschaft eröffnen, dann einen Pakt mit dieser Nation schließen und schließlich einige Jahre mit dieser Nation Waren handeln. Sie können den Prozess beschleunigen, indem Sie den Herrscher des Landes mit "Entwicklungshilfe" bestechen. Alle diese diplomatischen Initiativen können Sie vom "Diplomatie"-Bildschirm aus beginnen. Information zum "Diplomatie"-Bildschirm finden Sie auf Seite 75. Der Investor arbeitet nur im Ausland - nicht innerhalb Ihrer eigenen Landesgrenzen.

Andere Nationen entwickeln

Arbeit, die von Ihren Spezialisten in kleineren Nationen verrichtet wird, steigert die Produktion von Ressourcen in diesen Ländern. Dies hat zwei positive Effekte auf die Entwicklung Ihrer Großmacht.

Erstens steigert die verbesserte Produktion das Warenangebot der kleineren Nation. Dies bedeutet, dass diese Nation Ihnen nicht nur vielleicht, sondern mit Sicherheit die Waren anbietet, die Sie gerne kaufen würden - da Sie die Produktion dieser Güter mitfinanziert haben. Die Waren werden zwar auf dem Weltmarkt generell angeboten, Ihre Großmacht wird jedoch als erstes Land die Chance haben, diese Güter einzukaufen.

Zweitens können Sie Profite in Übersee machen. Normalerweise würde das Land, das eine bestimmte Ware auf dem Weltmarkt verkauft, den gemachten Profit selbst behalten. Wenn allerdings die angebotenen Waren aus einer von Ihnen mitfinanzierten Produktion stammen, so wird Ihre Großmacht einen Anteil des Erlöses erhalten, und zwar unabhängig davon, welche Nation die Waren kauft. Die Höhe Ihres Anteils steigt (bis zu 100%) mit der Güte Ihrer diplomatischen Beziehungen zur herstellenden Nation.

Checkliste für Arbeiten im Ausland

- Errichten Sie eine Botschaft in mindestens einer Nation.
- Schicken Sie einen Prospekt in diese Nation und suchen Sie nach Bodenschätzten
- Verbessern Sie Ihre Beziehungen mit der Nation, bis Sie einen Investor erhalten.
- Schicken Sie den Investor vor Ort und lassen Sie ihn Land mit Ressourcen zur Entwicklung ankaufen (z. B. Holz, Kohle, Edelsteine o. ä.)

- Wenn Ihr Investor Land gekauft hat, schicken Sie andere Spezialisten, wie Bergmänner, Landwirte oder Viehzüchter dorthin, um die Warenproduktion zu beginnen.
- Kaufen Sie die Waren, deren Produktion sie mitfinanziert haben, billig ein oder profitieren Sie einfach daran, dass diese Waren von anderen Ländern gekauft werden.
- Sie werden die Erfolge Ihrer Entwicklungspolitik am Ende jedes Zuges im **Geschäftsbuch** verfolgen können.
- Wiederholen Sie diesen Prozess mit anderen Ländern Ihrer Wahl.

Überseeprofite - ein Beispiel

Sobald Sie ein Terrainfeld mit einer (nicht-mineralischen) Ressource gekauft haben, wird diese Ressource (auf Stufe 0) dort produziert und von der betreffenden Nation auf dem Weltmarkt angeboten. Wenn Sie die Produktion weiter steigern, dann werden auch die zusätzlich produzierten Einheiten der Ressource auf dem Weltmarkt erscheinen. Falls eine andere Großmacht diese angebotenen Waren ersteht, so erhalten Sie einen Prozentsatz des Gewinns. Diese Einnahmen erscheinen am Ende der Zusammenfassung im **Geschäftsbuch** als Überseeprofite. Falls Sie selbst ein Gebot für die Waren abgegeben und diese gekauft haben, so haben Sie zwar den vollen Preis bezahlt, erhalten aber die Überseeprofite in der Abrechnung quasi als Rabatt. Dieser Rabatt kann durch Verbesserung der diplomatischen Beziehungen zum Produzenten bis zum vollen Preis der Ware ansteigen.

Wenn Sie Land im Ausland kaufen, so wird dieses Land auf Stufe 0 produzieren. Für die meisten Ressourcetypen bedeutet dies die Produktion einer Ressourceeinheit pro Zug. Mineralien sind hier die Ausnahme, diese werden erst produziert nachdem Sie erfolgreich eine Mine gebaut haben.

Botschaften eröffnen

Mit der Ausnahme des Ingenieurs können alle Ihre Spezialisten sinnvolle Arbeiten in anderen Nationen verrichten. Da auch die kleineren Nationen ihr eigenes Transportnetzwerk aufbauen wird Ihr Ingenieur hier nicht benötigt. Ihre Spezialisten können ein Land erst betreten, nachdem Sie dort eine Botschaft eröffnet haben. Wenn Sie über eine Botschaft verfügen, dann können Ihre Spezialisten frei in dieses Land einreisen. Es ist normalerweise am günstigsten, zu diesem frühen Zeitpunkt einen Prospektor vorzuschicken, um Bodenschätze zu identifizieren. Dies ist natürlich nur dann nötig, wenn Sie es auf die Mineralien des Landes abgesehen haben. Weiterführende Informationen zum Eröffnen von Botschaften finden Sie unter "Diplomatische Angebote" auf Seite 77.

Landankauf durch den Investor

Sobald Sie entschieden haben, welche Typen von Terrain und Ressourcen Sie im Ausland entwickeln wollen, sollten Sie Ihren Investor ausschicken. Um die Ressourcen einer kleineren Nation entwickeln zu können, muss Ihr Investor dort Terrainfelder kaufen.

Wählen Sie den Investor aus, und bewegen Sie ihn über das Land, das Sie zu kaufen wünschen. Der Mauszeiger verändert sich zu einem Dollarzeichen.

Wenn sie auf ein Wald, Hügel, Gebirge, Wüsten, Tundra, Sumpf oder Baumwollplantagen klicken erscheint der Investordialog. Er zeigt Ihnen den Preis des Terrainfeldes an und erlaubt es Ihnen, den Kauf zu tätigen. Sie können Land zur Produktion von Gold, Edelsteinen, Kohle, Eisen, Baumwolle, Wolle, und Öl kaufen. Investoren können keine nahrungsmittelproduzierenden Terrainfelder kaufen.

Nachdem der Investor Land gekauft hat, erscheint auf dem Terrainfeld eine kleine Flagge in der Farbe Ihrer Großmacht. Keine andere Großmacht kann dieses Terrainfeld kaufen, nachdem Sie es in Besitz genommen haben. Es kann allerdings durchaus passieren, dass Sie die Farben anderer Großmächte in einem Land finden, welches Sie zu entwickeln hoffen.

Landentwicklung

Land, welches Sie eingekauft haben, beginnt sofort Ressourcen zu produzieren. Die Produktion befindet sich auf Stufe 0, bis Sie einen Spezialisten zur Produktionssteigerung in diesem Terrainfeld einsetzen. Für Öl und Mineralien werden auf Produktionsstufe 0 übrigens keine Ressourcen erzeugt. Zur Produktion dieser Güter müssen Sie einen Ölarbeiter oder einen Bergmann entsenden und Produktionsanlagen bauen.

Generell werden Sie die Käufe Ihres Investors am besten nutzen, wenn Sie auch andere Spezialisten entsenden. Ihre Bergmänner können zum Beispiel die Fundstellen von Bodenschätzen genau wie in Ihrem Heimatland verbessern und eine Mineralproduktion aufzubauen. Wenn Sie neue Technologien, die weitere Produktionsverbesserungen erlauben, erwerben, dann können Sie diese auch im Ausland einsetzen.

Wettstreit um eine Kolonie

Obwohl der Gewinn aus Investitionen und Entwicklung in Übersee durchaus der Rede wert sein kann, so muss es doch Ihr langfristiges Ziel sein, die Nationen, in deren Wirtschaft Sie investieren, als Kolonien Ihrem Imperium einzuverleiben. Ist eine Nation einmal eine Kolonie, so können Sie Truppen stationieren und militärische Verstärkungen dorthin verlegen, falls die Nation bedroht werden sollte. Außerdem ist das diplomatische Verhältnis einer Kolonie zum Mutterland immer das bestmögliche. Dies bedeutet, dass Ihnen 100% der dort erzielten Gewinne als Überseeprofite gutgeschrieben werden. Schließlich werden auch die Provinzen einer Kolonie auf dem Gouverneurskonzil immer für ihr Mutterland stimmen (falls Ihre Großmacht nominiert ist).

Leider kann es durchaus passieren, dass auch andere Großmächte versuchen, die gleichen Länder wie Sie zu kolonialisieren. Sie können Kolonien auf zwei verschiedenen Wegen erwerben.

Erstens hilft reger Handel verbunden mit der gelegentlichen Bargeldzuwendung (zur "Entwicklungshilfe") sehr stark nach, wenn es darum geht, eine Nation zu überzeugen, sich Ihrem Imperium anzuschließen. Mehr über diese Methoden erfahren Sie in den Abschnitten "Diplomatische Offerten an kleinere Nationen" ab Seite 79 und "Anschluss und das Imperium: auf Seite 80.

Zweitens kann es passieren, dass eine kleinere Nation Sie, wenn sie angegriffen wird, um Hilfe gegen die angreifende Großmacht bittet. Falls Sie zustimmen, wird die dankbare Nation sich sofort Ihrem Imperium anschließen. Sie erhalten sofortige Kontrolle über die Verteidigungskräfte Ihrer neuen Kolonie. Es kann allerdings durchaus sein, dass Ihre Kriegserklärung an die andere Großmacht vom Rest der Welt misstrauisch beobachtet wird und Ihre diplomatischen Beziehungen weltweit belastet. Weiterführende Informationen finden Sie unter "Einer Nation Militärhilfe leisten" auf Seite 85.

Nach der Kolonialisierung

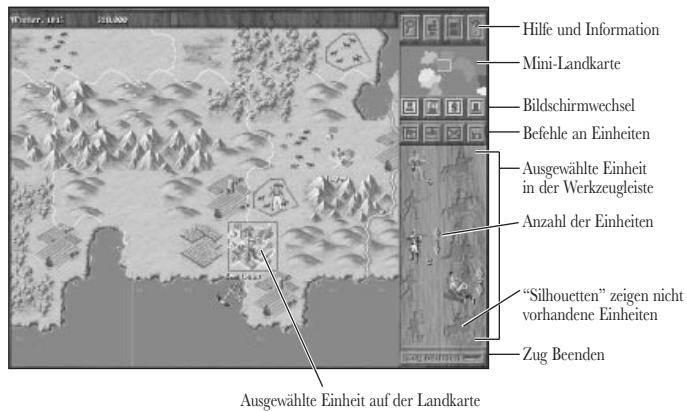
Terrainfelder, die in einer kleineren Nation von einer anderen Großmacht zur Entwicklung gekauft wurden, gehen in den Besitz des neuen Kolonialherrschers über.

Vor der Kolonialisierung entwickeln kleinere Nationen im allgemeinen nicht viel Infrastruktur. Nach dem Anschluss an Ihr Imperium beginnt jedoch nun ein neues technisches Zeitalter für diese Nationen - es wird für Sie notwendig sein, dort ein Transportnetzwerk und Häfen aufzubauen, um Ressourcen für die Industrie des Mutterlandes zugänglich zu machen.

Landstreitkräfte

Die Landstreitkräfte Ihrer Großmacht bestehen aus Regimentern. Es gibt im Spiel 27 verschiedene Typen von Regimentern, die in drei Äras (Zeitperioden) eingeteilt sind. In der ersten Ära des Spiels, ungefähr von 1815-1845, können Sie lediglich die ersten neun Regimentstypen in Dienst stellen. Nachdem Sie um 1840 in einige militärische Technologien investiert haben, können Sie nach und nach Ihre alten Regimenter neu ausrüsten und neue Regimentstypen der gleichen neun Kategorien in Dienst stellen. Sobald Sie über den neuen Typ einer Regimentsklasse verfügen, ist es übrigens unmöglich, Regimenter mit der alten überholten Ausrüstung in Dienst zu stellen.

Ein ähnlicher Übergang findet ca. 1870 statt. Normalerweise stehen spätestens 1875 die Regimentstypen der dritten Ära zur Verfügung. Sie können Ihre bestehenden Regimenter wiederum zum neuen Typ Ihrer jeweiligen Klasse aufrüsten.



Regimentstypen



Die neun Kategorien von Regimentern können durch verschiedene Technologien aufgerüstet werden. Diese Technologien tauchen alle gruppiert um 1840 und um 1870 auf. Am Ende dieser beiden Jahrzehnte sollten jeweils alle Ihre Einheiten als neuer und verbesserter Typ verfügbar sein. Natürlich müssen Sie dazu in die entsprechenden Technologien investieren. Weitere Hinweise zum Fortschritt der Militärtechnologie finden Sie unter "Technischer Fortschritt" auf Seite 93.

Tabelle 6 - Regimentstypen und Technologien

Kategorie	Ära I (1815-45)	Ära II (1845-80)	Ära III (von 1880 an)
Miliz	Landwehr	Miliz	Wehrpflichtige
	—	Hinterlader	Automatische Waffen
Leichte Infanterie	Plänkler	Scharfschützen	Elitetruppen
	—	Bessemerbirne	Automatische Waffen
Reguläre Infanterie	Infanterie	Schützeninfanterie	Moderne Infanterie
	—	Hinterlader	Automatische Waffen
Schwere Infanterie	Grenadiere	Gardeinfanterie	MG-Schützen
	—	Hinterlader	Automatische Waffen
Leichte Kavallerie	Husaren	Aufklärer	Mech. Infanterie
	—	Bessemerbirne	Otto-Motor
Schwere Kavallerie	Kürassiere	Karabinerkavallerie	Panzertruppe
	—	Hinterlader	Otto-Motor
Leichte Artillerie	Leichte Artillerie	Feldartillerie	Mech. Artillerie
	—	Gussstahl	Schwere Artillerie
Schwere Artillerie	Artillerie	Belagerungsartillerie	Eisenbahngeschütze
	—	Gussstahl	Schwere Artillerie
Ingenieurseinheiten	Pioniere	Gefechtspioniere	Saboteure
	—	Bessemerbirne	Dynamit

Miliz

Diese lokalen Verteidigungskräfte stehen in allen Ländern in allen Provinzen zu Beginn des Spiels zur Verfügung. Im Laufe der Zeit und mit der weiteren Entwicklung einer Provinz werden weitere Milizregimenter automatisch rekrutiert und der Provinzgarnison hinzugefügt. Im Gegensatz zu allen anderen Regimentstypen können Milizregimenter ihre Heimatprovinz nicht verlassen. Sie kämpfen nur, wenn Ihre jeweilige Provinz angegriffen wird.

Milizregimenter sind die einzige Kategorie von Landstreitkräften, die nicht in über Ihre Garnison aus der Arbeiterschaft rekrutiert werden. Sie kosten daher keine Arbeitskräfte und rüsten außerdem nach dem Erwerb der entsprechenden Technologien selbstständig und ohne weitere Kosten auf.

Landwehr, Miliz und Wehrpflichtige (die drei Miliztypen) sind die schwächsten Einheiten Ihrer Armee. Sie sollten diese Einheiten aus befestigten Positionen heraus kämpfen lassen wann immer es möglich ist. Das Feuer dieser Einheiten ist sehr ungenau und ihre Kampfmoral ist schlecht.

Leichte Infanterie

Die drei Typen leichter Infanterie (Plänkler, Scharfschützen und Elitetruppen) benutzen das Terrain als Deckung und nehmen daher unter Feuer geringere Verluste hin. Sie haben in rauhem Terrain einen ausgezeichneten Bewegungsradius. Sie sind sehr gut dazu geeignet, das Feuer eingegrabener Verteidiger auf sich zu ziehen und damit nachfolgenden Einheiten ein relativ ungestörtes Vorrücken zu erlauben.

Reguläre Infanterie

Infanterie, Schützeninfanterie und moderne Infanterie sind die dominierenden Einheiten fast jeder Armee. Diese Regimenter sind gute Verteidiger, haben jedoch dank guter Moral auch ihren Wert im Angriff - speziell gegen Ende des Spiels in Ära III. Falls Ihnen die Mittel fehlen, teure Spezialeinheiten zu erstehen, dann bieten diese Einheiten immer den besten Kompromiss zwischen Kosten und Nutzen.

Schwere Infanterie

Schwere Infanterie (Grenadiere, Gardeinfanterie und MG-Schützen) gehören zu den teuersten Regimentern. Allerdings sind diese Truppen auch die besten Verteidiger, die Sie für Ihr Geld bekommen können. Auch im Angriff sind diese Truppen oft in der Lage, selbst befestigte Stellungen im Sturm zu nehmen.

Leichte Kavallerie

Wie die leichte Infanterie, so ist auch die leichte Kavallerie (Husaren und Aufklärer) am besten dazu geeignet, den Feind aus der Reserve zu locken und das Feuer auf sich zu ziehen, so dass die nachfolgenden Truppen auf weniger Widerstand stoßen. Mechanisierte Infanterie, das Äquivalent der leichten Kavallerie gegen Ende des Spiels, verfügt über beachtliche Feuerkraft und ist gut dazu geeignet, Durchbrüche der (teuren) gepanzerten Truppen durch die feindlichen Linien auszunutzen.

Schwere Kavallerie

Ihre schwere Kavallerie (Kürassiere, Karabinerkavallerie und Panzertruppen) sind die besten Angriffstruppen, vor allem in Ära I und Ära III. Diese Einheiten sind teuer und für die Verteidigung weniger geeignet, da sie sich nicht eingraben können.

Leichte Artillerie

Ihre leichte Artillerie dient hauptsächlich der Unterstützung des Angriffs. Diese Regimenter können schnell an die feindlichen Linien herangebracht werden, um Befestigungen zu beschießen. Im Gegensatz zur schweren Artillerie können diese Einheiten sich innerhalb eines Zuges sowohl bewegen als auch feuern.

Schwere Artillerie

Schwere Artillerie ist sowohl im Angriff wie auch bei der Verteidigung nützlich, obwohl gelegentlich ihre Schwerfälligkeit und niedrige Kampfmoral bei der Offensive eher hinderlich ist. Da schwere Artillerie relativ leicht zu zerstören ist, sollten Sie diese Einheiten auf keinem Fall direktem feindlichen Feuer aussetzen.

Ingenieurseinheiten

Ihre Ingenieurseinheiten können sich mit wenig Risiko den feindlichen Linien nähern, da sie in der Lage sind, Tunnel zu bauen. Wenn diese Truppen die feindlichen Befestigungen erreichen, führen sie eine Sabotageaktion mit Sprengstoff aus, welche die Befestigungen beschädigt oder zerstört. Feindliche Truppen werden von diesen Attacken nicht direkt in Mitleidenschaft gezogen. Da Forts und Befestigungen den Verteidigern große Vorteile bieten, sind Ingenieurstruppen notwendig und oft der einzige Weg, einen gut vorbereiteten Feind zu schlagen. Weitere Details zum Einsatz von Ingenieurstruppen finden Sie unter “Ingenieure im Kampf” auf Seite 91.

Generäle

Als Belohnung für den Aufbau Ihrer Armee erhalten Sie einen oder mehrere Generäle. Ein General ist sehr viel besser als andere Kommandeure dazu in der Lage, die Stärke feindlicher Einheiten in angrenzenden Provinzen einzuschätzen. Außerdem tragen Generäle während der Schlacht dazu bei, die Moral der Truppen aufrecht zu erhalten, da ihre Gegenwart die Truppen positiv motiviert (s. dazu auch “Anführer und Truppenmoral”, Seite 91).

Den Landstreitkräften Befehle erteilen

Wenn Sie eine Garnison auswählen, so wird dies mit einem weißen blinkenden Umriss um die Garnison angezeigt. Die Einheiten der Garnison erscheinen in der Werkzeugleiste. Als ersten Schritt sollten Sie die Regimenter, denen Sie Befehle erteilen wollen, in der Werkzeugleiste auswählen. Sie wählen Regimenter nur dann aus, wenn Sie Ihnen tatsächlich Marschbefehle erteilen wollen - es ist nicht notwendig, Regimenter den Befehl zur Verteidigung zu geben. Nicht ausgewählte Regimenter bleiben am Ende des Zuges zurück und verteidigen automatisch Ihre Provinz gegen feindliche Angriffe.

Normalerweise werden, mit Ausnahme der Milizeinheiten (die immobil sind), automatisch alle Einheiten ausgewählt, wenn Sie eine Garnison anklicken. Falls Sie nur einen Teil der Garnison bewegen wollen, so können Sie die Pfeile neben den Einheiten in der Werkzeugleiste dazu benutzen, Regimenter gezielt zu aktivieren.

Wenn Sie Marschbefehle erteilen, bleiben die nicht ausgewählten Einheiten mit der lokalen Miliz zurück, um die Provinz zu verteidigen. Die Pfeile in der Werkzeugleiste erlauben es Ihnen leider nicht, ein spezielles Regiment einer Kategorie direkt zu manipulieren.

Falls Sie eine solche sehr spezifische Auswahl von Einheiten vornehmen wollen, können Sie das Garnisonsbuch benutzen. Dies erlaubt Ihnen zum Beispiel, ein besonderes erfolgreiches Regiment von Veteranen der schweren Kavallerie gezielt

auszuwählen und in den Angriff zu schicken. Lesen Sie zu diesem Thema auch "Die Garnisonsanzeige" auf Seite 39.

Befehle mit der Maus erteilen

Stationierung

Es gibt vier verschiedene Wege, ausgewählte Armeen auf der Landkarte zu bewegen. Der Mauszeiger zeigt die Art des Marschbefehls, der aus einem Klick auf eine bestimmte Provinz resultieren würde, an. Falls Sie eine Armee in eine angrenzende befreundete Provinz bewegen wollen, wird sich der Mauszeiger in einen **Marschierenden Soldaten** verändern. Falls Sie die ausgewählte Armee über eine größere Distanz durch befreundete Provinzen bewegen wollen, ändert sich der Mauszeiger zu einer **Lokomotive**. Die Transportkapazität Ihres Transportnetzwerks kann dabei die Anzahl der pro Zug beförderbaren Armeeinheiten begrenzen. Um die Anzahl der pro Zug beförderbaren Armeeinheiten zu erhöhen, müssen Sie Ihre Transportkapazität im Rangierbahnhof auf dem **Industrie**-Bildschirm ausbauen. Die Bewegung von Truppen reduziert übrigens nicht die Gütertransportkapazität Ihres Transportnetzwerks. Es wird davon ausgegangen, dass Truppentransporte Sonderzüge sind. Zum Transport einer Armee benötigen Sie Transportkapazität gleich der Summe der Verteidigungswerte der bewegten Einheiten. Diese können Sie unter "Fähigkeiten Ihrer Regimenter" auf Seite 91 nachsehen.

Angriff

Um in eine Provinz, die Sie nicht besitzen, einzumarschieren, müssen Sie dem Besitzer dieser Provinz bereits den Krieg erklärt haben. Haben Sie dies getan, so können Sie jede Provinz seines Landes in jedem weiteren Zug angreifen, bis ein Frieden geschlossen ist. Sie können nur angreifen, falls sich Ihre Armee in einer direkt benachbarten Provinz befindet. Der Angriff wird durch Klicken auf die Zielprovinz ausgelöst, dabei erscheint der Mauszeiger als **Gekreuzte Schwerter**.

Landungsunternehmen

Die gefährlichste Form der Truppenbewegung ist eine Landung - ein Angriff, bei dem eine Wasserfläche überquert wird. Oberflächlich betrachtet gleicht eine Landung dem Einmarschieren in eine Nachbarprovinz. Wenn Sie mit einer Ihrer Flotten eine Landungszone eingerichtet haben, so können Sie Armeen auswählen und diese mit einem simplen Klick dorthin einschiffen - der Mauszeiger zeigt über der Landungszone **Gekreuzte Schwerter** an. Allerdings sind Ihre Armeen während des Zuges, in dem Sie die Landung angeordnet haben, dem Angriff durch feindliche Flotten ausgesetzt. Eine feindliche Flotte, die sich in der Seezone des Landungsgebietes befindet (oder in dieses Gebiet bewegt wird), wird sofort automatisch Ihre Landungsflotte angreifen. Falls dabei eins oder mehrere Ihrer Kriegsschiffe versenkt werden, so wird ein Teil Ihrer Armee ertrinken.

Werkzeuge für Armeen

Die Garnisonsanzeige

 Der erste Knopf der Werkzeuge für militärische Einheiten (Flaggen-Icon) zeigt Ihnen ein Buch mit Detailinformationen über die ausgewählte Garnison (Armee). Sie können diese Garnisonsanzeige auch direkt durch einen Klick auf das Zeltlager einer Garnison (direkt neben der Provinzhauptstadt) erreichen, der Mauszeiger wird sich zu einem **Fragezeichen** verändern, wenn Sie ihn über das Zeltlager bewegen.

Die **Garnisonsanzeige** zeigt den momentanen Zustand der hier stationierten Armee an. Die Anzeige umfasst den Namen, den Gesundheitszustand und die Orden (Erfahrung) der einzelnen Regimenter. Ihre Milizregimenter sind informationshalber aufgeführt, können aber nicht bewegt werden.

Alle anderen Regimenter können durch Anklicken einzeln ausgewählt werden. Wenn Sie ein Regiment auswählen, ändert sich der Status des Regiments von Verteidigt zu Verfügbar. Dabei bedeutet Verfügbar, dass diesem Regiment durch Klicken auf eine feindliche Nachbarprovinz der Angriff befohlen werden kann. Wenn Sie Einheiten in der **Garnisonsanzeige** auswählen, so ändert sich entsprechend auch die Anzeige in der Werkzeuleiste rechts.



Mit Hilfe der **Garnisonsanzeige** können Sie außerdem auch Ihre Einheiten aufrüsten, falls bessere Bewaffnung/Technologie für diesen Einheitstyp zur Verfügung steht. Falls eine Aufrüstung möglich ist, so erscheint ein kleiner Pfeil mit einem Soldatenicon neben dem Regiment.



Schließlich können Sie mit Hilfe der **Garnisonsanzeige** Ihre Einheiten umbenennen. Klicken Sie einfach auf den Namen eines Regiments und geben Sie einen neuen Namen ein.

Der “Nächste Einheit”-Knopf



Der Nächste Einheit-Knopf, der einen kleinen Pfeil nach rechts trägt, wählt die nächste Armee im Einheitenzyklus aus. Benutzen Sie diesen Knopf, wenn Sie einer Einheit erst zu einem späteren Zeitpunkt Befehle erteilen wollen.

Der “Erledigt”-Knopf



Der Erledigt-Knopf trägt ein kleines “X” und befiehlt der ausgewählten Armee, in diesem Zug nichts zu tun. Die Armee wird im Einheitenzyklus des nächsten Zuges wieder erscheinen. Sie können diesen Knopf benutzen, um eine Armee im Einheitenzyklus zu belassen, ohne Sie zu bewegen.

Der “Verteidigen”-Knopf



Wie der Erledigt-Knopf, so beendet auch der Verteidigen-Knopf (Befestigungs-Icon) den Zug der ausgewählten Armee. Allerdings entfernt dieser Befehl die Armee permanent aus dem Einheitenzyklus - auch für zukünftige Züge. Sie können diesen Befehl benutzen, um Armeen zu stehenden Garnisonen zu machen.

Wenn eine Garnison den Befehl zur Verteidigung hat, dann können Sie sie nur durch direktes Anklicken mit dem Mauszeiger oder Drücken der ”W“-Taste (weckt alle Einheiten auf der Landkarte auf) wieder auswählen und dem Einheitenzyklus hinzufügen.

Erfahrung

Regimenter gewinnen im Krieg Erfahrung - dies wird durch eine wachsende Reihe von Orden ausgedrückt, die neben dem Regiment in der Garnisonsanzeige und in der Werkzeugeiste während einer Schlacht angezeigt werden. Erfahrung wird durch Teilnahme an kriegerischen Auseinandersetzungen gemacht, üblicherweise verdient ein Regiment einen (Erfahrungs-)Orden für drei gewonnene oder fünf verlorene Schlachten.

Jeder Orden verbessert die Initiative und Feuerkraft (Effizienz) des Regiments. Die Initiative der Regimenter in einer Schlacht bestimmt die Reihenfolge, in der die Einheiten agieren. Die Feuerkraft ist der Angriffswert der Einheit. Eine Einheit die das Maximum von vier Auszeichnungen trägt ist ungefähr doppelt so stark wie eine unerfahrene Einheit des gleichen Typs.

Die drei Formen der Kriegsführung

Im Spieloptionendialog können Sie wählen, ob Sie die taktischen Schlachten des Landkriegs selber führen wollen, oder ob Ihre Auseinandersetzungen automatisch auf der strategischen Ebene gelöst werden. Falls Sie die taktische Ebene gewählt haben, so können Sie während der Schlacht immer noch entscheiden, Ihren Verteidigungsminister mit der Führung der Truppen zu beauftragen. In Netzwerkspielen kann die automatische Auflösung militärischer Konflikte auf strategischer Ebene die Wartezeiten zwischen den Zügen drastisch verkürzen.

Strategische Auflösung

Sie können die Ergebnisse der automatischen strategischen Auflösung anhand der "Tabelle 10: Regimentsdaten" auf Seite 92 selber abschätzen. Wenn diese Option gesetzt ist, sollten Sie die überwältigende nummerische Übermacht Ihrer Streitkräfte sicherstellen bevor Sie angreifen - es ist in dieser Variante unmöglich, zahlenmäßige Unterlegenheit durch geschicktes Spiel auszugleichen.

Taktische Schlachten

Falls Sie sich entscheiden, Ihre Schlachten selbst auf dem Schlachtfeld zu schlagen, so haben Sie die Wahl zwischen zwei Modi. Sie können entweder alles selbst tun, oder Ihrem Verteidigungsminister die Führung der Truppen überlassen (Otto-Play) - klicken Sie einfach auf sein Porträt. Falls Sie lieber alle Befehle selber erteilen wollen, sollten Sie den Abschnitt "Schlachten" auf Seite 87 lesen.

Marineeinheiten

Flotten werden auf zwei verschiedenen Art und Weisen auf der Landkarte dargestellt. Eine Flotte, die eine Seezone patrouilliert, ist als Schiff unter vollen Segeln und/oder mit Bugwelle dargestellt. Eine Flotte vor Anker erscheint ohne Bugwelle und mit gerafften Segeln in der Nähe des Hafens, in dem sie stationiert ist.

Ihren Flotten Befehle erteilen

Wenn eine Flotte ausgewählt ist, so erscheint sie mit einem blinkenden weißen Umriss. Die Schiffe der Flotte erscheinen in der Werkzeugleiste. Als nächstes müssen Sie nun die Schiffe, denen Sie Befehle erteilen wollen, mit den Pfeilen in der Werkzeugleiste auswählen. Sie können Schiffe entweder bewegen oder sie in ihrer Seezone Befehle ausführen lassen. Flotten können innerhalb eines Zuges nur entweder eine lokale Mission ausführen oder in eine ander Seezone bewegt werden. Die einzige Ausnahme hierzu ist das Absangen einer Landung an Ihrer Küste, da eine Flotte, die den Befehl hat, sich in eine Seezone zu bewegen, in der eine Landungsoperation abläuft, die landenden Schiffe und Armeen sofort angreifen wird.

Im Normalfall sind alle Schiffe einer Flotte ausgewählt. Falls Sie nur einem Teil dieser Flotte Befehle erteilen wollen, so können Sie die Pfeile in der Werkzeugleiste benutzen, um für jeden Schiffstyp zu entscheiden, wie vielen Schiffen Sie Kommandos erteilen wollen.

Wenn Sie die ausgewählten Schiffe in eine andere Seezone schicken, so bleibt der Rest Ihrer Flotte zurück. Die Pfeile der Werkzeugleiste erlauben es Ihnen nicht, spezielle Schiffe innerhalb eines Schiffstyps auswählen. Falls dies notwendig werden sollte, so können Sie hierzu die Flottenanzeige benutzen. Mehr Information finden Sie unter "Die Flottenanzeige" auf Seite 42. Die Flottenanzeige erlaubt es Ihnen zum Beispiel, ein spezielles hochdekoriertes Kriegsschiff für eine wichtige Mission gezielt auszuwählen.

Befehle mit der Maus erteilen

Nachdem Sie eine Auswahl getroffen haben, können Sie nun den Mauszeiger benutzen, um dieser Flotte Befehle zu erteilen. Der Mauszeiger erlaubt Ihnen vier

verschiedene Aktionen: Bewegung in eine andere Seezone und drei verschiedene Arten von Missionen.

Eine Flotte bewegen

Um eine Flotte in eine andere Seezone zu bewegen, benutzen Sie den **Steuerrad**-Mauszeiger. Dieser Mauszeiger erscheint über Seezonen, in die Sie die Flotte bewegen können. Ist eine Seezone außerhalb Ihrer Reichweite, so erscheint ein roter durchgestrichener Kreis als Mauszeiger.

Patrouillen und Blockaden

Eine Flotte kann ihre Seezone patrouillieren und versuchen, alle feindlichen Schiffe in dieser Zone abzufangen, wenn Sie auf die Seezone klicken, während der **Fernrohr**-Mauszeiger angezeigt wird. Eine Flotte kann auch einen Hafen blockieren, indem Sie in die Nähe des zu blockierenden Hafens klicken, während ein roter "X"-Mauszeiger angezeigt wird. Beide Kommandos werden gegen feindliches Militär angewendet. Die Blockade hat eine höhere Erfolgswahrscheinlichkeit als die Patrouille, ist allerdings auf die unmittelbare Umgebung eines Hafens beschränkt.

Sowohl eine Blockade wie auch eine Patrouille können zu Feindkontakt mit Kriegs- oder Handelsschiffen der anderen Seite führen. Wenn Sie Handelsschiffe abfangen, so können Sie diese versenken oder kapern. Falls Sie Schiffe kapern, kann es Ihnen außerdem gelingen, wertvolle Fracht zu erbeuten. Diese Details finden Sie im Schlachtbericht, der nach dem Ende einer Seeschlacht erscheint.

Landungszonen einrichten

In der Nähe feindlicher Küsten ändert sich der Mauszeiger zu einer **Kanone**. Ein Klick auf die Küste erlaubt es Ihnen, eine Landungszone für Ihre Landstreitkräfte vorzubereiten. Falls Sie Ihren Flotten diesen Befehl geben, so akzeptieren Sie damit die Gefahr automatischer Gefechte mit jeder feindlichen Marineeinheit, die sich in dieser Seezone aufhält (oder hineinbewegt). Sie sollten sicher sein, sich ausreichend gegen solche Angriffe verteidigen zu können.

Sie können Landstreitkräfte nur anlanden, wenn Sie über eine Landungszone verfügen. Landstreitkräfte können in die feindliche Provinz bewegt werden solange Sie die Landungszone durch Anwesenheit Ihrer Flotte aufrecht erhalten.

Werkzeugleiste für Flotten

Die Flottenanzeige

 Der erste Knopf, der als Flagge erscheint, lässt ein Buch mit der detaillierten Flottenanzeige erscheinen. Sie können dieses Buch auch durch einen direkten Klick auf die Flotte mit dem blauen **Fragezeichen**-Mauszeiger erscheinen lassen.

Die **Flottenanzeige** zeigt Ihnen Details zur ausgewählten Flotte. Dies schließt die Namen, den Zustand und die Erfahrung (Orden) der verschiedenen Schiffe ein. Durch Klicken auf ein Schiff können Sie dieses auswählen oder seine Auswahl rückgängig machen. Änderungen an Ihrer Auswahl werden in der Werkzeugleiste reflektiert.

Sie können Ihre Schiffe umbenennen indem Sie in der **Flottenanzeige** auf den Name eines Schiffes klicken und einen anderen Namen eingeben.

Der “Nächste Einheit”-Knopf

 Der Nächste Einheit-Knopf, der einen kleinen Pfeil nach rechts trägt, wählt die nächste Armee im Einheitenzyklus aus. Benutzen Sie diesen Knopf, wenn Sie einer Einheit erst zu einem späteren Zeitpunkt Befehle erteilen wollen.

Der “Erledigt”-Knopf

 Der Erledigt-Knopf trägt ein kleines “X” und befiehlt der ausgewählten Flotte in diesem Zug nichts zu tun. Die Flotte wird im Einheitenzyklus des nächsten Zuges wieder erscheinen. Sie können diesen Knopf benutzen, um eine Flotte im Einheitenzyklus zu belassen, ohne Sie zu bewegen.

Der “Verteidigen”-Knopf

 Wie der Erledigt-Knopf, so beendet auch der Verteidigen-Knopf den Zug der ausgewählten Flotte. Allerdings entfernt dieser Befehl die Flotte permanent aus dem Einheitenzyklus, auch für zukünftige Züge. Sie können diesen Befehl benutzen, um Flotten permanent in einer Seezone zur Verteidigung zu stationieren - allerdings werden sich die Flotten aggressiv verhalten. Manchmal kann es besser sein, statt dessen eine friedliche Patrouille zu befehlen.

Wenn eine Flotte den Befehl hat zu verteidigen, dann können Sie sie nur durch direktes Anklicken mit dem Mauszeiger oder Drücken der **”W”**-Taste (weckt alle Einheiten auf der Landkarte auf) wieder auswählen und dem Einheitenzyklus hinzufügen.

Das Aggressionsniveau einer Flotte setzen

 Direkt über den Bildern der Schiffe befinden sich in der Werkzeugeiste drei Knöpfe, mit denen Sie das Aggressionsniveau der ausgewählten Flotte setzen können. Das normalerweise gesetzte (mittlere) Niveau bedeutet, dass die Flotte bei einem Aufeinandertreffen mit feindlichen Schiffen diese angreifen wird, falls der kommandierende Offizier überzeugt ist, dass die feindlichen Seestreitkräfte unterlegen sind.

Diese Entscheidung Ihres Kommandanten ist wichtig, da er, auch wenn Ihre Flotte nicht patrouilliert, von gegnerischen Schiffen angegriffen werden kann. In diesem Fall wird er - je nach gesetztem Aggressionsniveau - entscheiden, ob Ihre Flotte kämpft oder flüchtet.

Die beiden anderen Niveaus reduzieren bzw. erhöhen das Aggressionsniveau Ihrer Flotte dramatisch. Auf dem höchsten Niveau wird Ihr Kommandant jede feindliche Flotte angreifen, wenn er auch nur die Spur einer Siegeschance sieht. Dies ist nützlich, wenn es Ihnen ohne Rücksicht auf Verluste hauptsächlich darum geht, dem Gegner Schaden zuzufügen. Andererseits wird die vorsichtige, niedrige Einstellung Ihren Kommandanten dazu veranlassen, ein Gefecht nur dann zu beginnen, wenn er beinahe absolut sicher ist, es zu gewinnen.

Wenn Sie sich für ein Aggressionsniveau entscheiden, sollten Sie bedenken, dass die Einschätzungen Ihrer Offiziere oft nicht sehr präzise sind. Im Zweifelsfalle sollten Sie lieber eine niedrigere Einstellung wählen, es sei denn, Sie wollen eine Seezone um jeden Preis verteidigen.

Eigenschaften von Kriegsschiffen



Tabelle 7 - Kriegsschiffdaten

- **FKR:**Feuerkraft bewertet die Angriffsstärke eines Schiffes
- **RWT:**Reichweite ist in Segefechten die wichtigste Eigenschaft Ihrer Schiffe. Ein Schiff mit größerer Reichweite als seine Gegner kann diese beschießen, bevor es selbst unter Feuer ist.
- **PNZ:**Der Wert für Panzerung bezeichnet die Widerstandskraft eines Schiffes.
- **RUMPF:**Die Größe des Rumpfes bestimmt, wie lange es nach dem Durchbrechen der Panzerung dauert, bis ein Schiff sinkt
- **MNVR:**Die Manövriegeschwindigkeit eines Schiffes im Kampf ist wichtig wenn es darum geht, den Gegner zur Auseinandersetzung zu zwingen oder selber einem Gefecht auszuweichen.
- **GESCHW:**Die Anzahl der Seezonen, die ein Schiff pro Zug durchfahren kann.

Schiffstypen	FKR	RWT	PNZ	RUMPF	MNVR	GESCHW
Fregatte	3	5	10	35	4	3
Linienschiff	6	6	20	65	3	2
Kaperschiff	3	7	20	30	7	5
Gepanzertes Schiff	5	8	55	50	5	3
Panzerkreuzer	6	9	50	40	8	6
Stark gep. Schiff	10	10	60	70	6	4
Schlachtkreuzer	18	13	55	90	9	6
Schlachtschiff	20	13	70	115	7	5

Kriegsschifftypen

Kriegsschiffe sind entweder als schnelle Schiffe oder als Schlachtschiffe klassifiziert. Schnelle Schiffe (Fregatten, Kaperschiffe, Panzerkreuzer und Schlachtkreuzer) werden hauptsächlich als Eskorte, für Blockaden und zum Absangen feindlicher Handelsschiffe benutzt. Um eine Seezone zu kontrollieren und feindliche Kriegsflotten zu zerstören, sind Schlachtschiffe (Linienschiffe, Panzerschiffe, stark gepanzerte Schiffe und Schlachtschiffe) besser geeignet.

Fregatten

Fregatten sind zu Beginn des Spiels die schnellsten Schiffe; sie sind billig und hervorragend als Aufklärer geeignet. Fregatten sind bis zur Einführung des Kaperschiffs auch gut für den Handelskrieg geeignet; mit der Erfindung des Panzerschiffs werden sie dann als obsolet außer Dienst gestellt.

Linienschiffe

Die mächtige Feuerkraft des Linienschiffs macht diesen Schiffstyp zu einer ernst zunehmenden Gefahr, bis fortgeschrittene Panzerschiffe im Spiel verfügbar sind (zu diesem Zeitpunkt werden sie dann als obsolet außer Dienst gestellt). Sie können mit Linienschiffen Kaperschiffe und Fregatten bekämpfen.

Kaperschiffe

Kaperschiffe sind ideal zur Aufklärung, zum Eskortieren von Handelsschiffen und zur Führung von Handelskrieg gegen andere Großmächte. Sie werden mit der Einführung des Panzerkreuzers außer Dienst gestellt.

Gepanzerte Schiffe

Gepanzerte Schiffe sind die Vorläufer der Schlachtschiffe. Sie haben gute Chancen, ein Gefecht mit einem Linienschiff zu überleben; sie werden dieses jedoch nicht immer gewinnen.

Panzerkreuzer

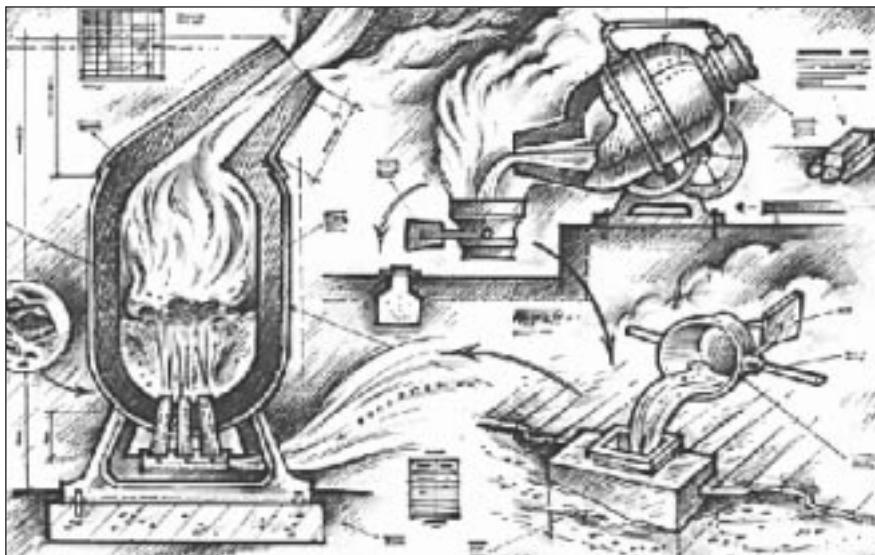
Diese Kreuzer sind die besten Schiffe im Spiel, wenn es um Eskortieren und Handelskrieg geht. Obwohl sie den späteren Schlachtkreuzern unterlegen sind, so sind sie doch bis zum Ende des Spiels zu gebrauchen und sehr viel billiger als Schlachtkreuzer.

Stark gepanzerte Schiffe

Diese Schiffe haben mit ihrem Erscheinen einen großen Vorteil, da ihre Reichweite größer ist als die aller anderen Schiffe in dieser Periode. Sie werden nicht vor Ende des Spiels außer Dienst gestellt, haben aber gegen Schlachtschiffe wenig Chancen.

Schlachtkreuzer

Schlachtkreuzer sind die Luxusvariante des Panzerkreuzers und im Kampf gegen andere schnelle Schiffe kaum zu besiegen. Sie sollten allerdings nicht versuchen, mit einem Schlachtkreuzer gegen ein Schlachtschiff anzutreten.



Bessemerbirne. Henry Bessemer entwickelte ein Verfahren zur Produktion von preiswertem hochgradigem Stahl, indem er heiße Luft von unten in ein Faß mit flüssigem Eisen leitete, wodurch der darin enthaltene Kohlenstoff entfernt wurde.

Schlachtschiffe

Schlachtschiffe dominieren die Weltmeere und können jeden anderen Schiffstyp versenken. Sie können nur mit anderen Schlachtschiffen halbwegs erfolgreich bekämpft werden.

Seeschlachten

Alle feindlichen Begegnungen auf See und die daraus resultierenden Seeschlachten werden auf strategischer Ebene gelöst, ihre Ergebnisse werden dann als Schlachtbericht angezeigt. Die Daten aus "Tabelle 7 - Kriegsschiffdaten" werden vom Spiel benutzt, um den Ausgang der Gefechte zu bestimmen. Dabei ist Reichweite die allerwichtigste Eigenschaft.

Admirale und Flaggschiffe

Als Belohnung für den Ausbau Ihrer Seestreitkräfte können Sie Admirale, begleitet von jeweils einem Flaggschiff, erhalten. Ein Admiral kann feindliche Kräfte in einer Seezone sehr viel besser einschätzen als ein einfacher Kapitän. Zusätzlich verbessert ein Admiral durch seine Anwesenheit die Effektivität einer Flotte im Gefecht. Als Flaggschiff (welches Teil Ihrer Belohnung und daher umsonst ist) bekommen Sie immer das zum Zeitpunkt einer Admiralsernennung modernste zur Verfügung stehende Schiff.

Erfahrung

Schiffe gewinnen Erfahrung genau wie Landstreitkräfte. Ein Schiff mit vier Orden ist ungefähr doppelt so stark wie ein unerfahrenes Schiff des gleichen Typs.

Eskorten und Reparaturen

Sie können einen Teil Ihrer Kriegsschiffe als Eskorte für Ihre Handelsmarine benutzen. Die Eskorte ist automatisch und wird nicht auf der **Landkarte** erscheinen. Um Handelsschiffe zu eskortieren, müssen Sie einfach nur einen Teil Ihrer Kriegsmarine im Hafen Ihrer Hauptstadt stationieren.

Im Gefecht beschädigte Schiffe können repariert werden, indem Sie sie in einem Hafen anlegen lassen und dort stationieren, bis die Beschädigungen ausgebessert sind. Beschädigte Schiffe stehen nicht als Eskorten zur Verfügung, selbst wenn sie zur Reparatur im Hauptstadthafen vor Anker liegen.

Obsolete Kriegsschiffe

Manchmal, wenn neue Typen von Kriegsschiffen zur Verfügung stehen, werden alle älteren Schiffe ähnlichen Typs außer Dienst gestellt und verschrottet. Ihr Verteidigungsminister wird Sie informieren, wenn dieser Fall eintritt. Die Mannschaften der verschrotteten Schiffe werden auf den Rest Ihrer Flotte verteilt, dies hebt den Erfahrungsdurchschnitt Ihrer Crews an.

DAS TRANSPORTNETZWERK

Was ist das Transportnetzwerk?

Alle landwirtschaftlichen, mineralischen und industriellen Produkte der Länder der Welt werden als Waren bezeichnet. Einige dieser Waren werden in ländlichen Gebieten produziert, während andere das Ergebnis von Industrieproduktion sind. Fast alle Waren können auf dem Weltmarkt gehandelt werden. Waren werden in drei Kategorien eingeteilt: Rohstoffe, Materialien und Fertigprodukte. Rohstoffe sind Produkte, die entweder angebaut (Landwirtschaft) oder abgebaut (Bergbau) werden - sie sind nicht das Ergebnis industrieller Verarbeitung. Zu Beginn des Spiels dient Ihr Transportnetzwerk ausschließlich dazu, Rohstoffe zu transportieren.

Ganz am Anfang des Spiels werden diese Waren in der direkten Umgebung Ihrer Hauptstadt auf den angrenzenden Terrainfeldern gewonnen. Jedes Mal, wenn Sie den Zug Beenden-Knopf klicken, werden die von diesen Terrainfeldern produzierten Waren Ihrer Industrie zur Weiterverarbeitung zur Verfügung gestellt. Einige dieser Waren können auch auf dem Weltmarkt gehandelt werden, andere können für die Erzeugung militärischer Einheiten genutzt werden.

Mit dem Wachstum Ihrer Industrie wächst notgedrungen auch Ihr Transportnetzwerk. Ihr Ingenieur errichtet Häfen, Bahnhöfe und baut Gleise im ganzen Land. Jedes neue Element dieser Art kann zur Bereitstellung weiterer Rohstoffe führen. Andere Spezialisten, wie Landwirte und Bergleute können bereits produzierende Terrainfelder weiter verbessern, so dass dort die Rohstoffproduktion steigt.

Transportkapazität

Obwohl Ihre zivilen Spezialisten auf der **Landkarte** die Menge der Rohstoffe, die theoretisch transportiert werden könnten, vergrößern, so stehen diese Rohstoffe Ihrer Industrie nur dann zur Verfügung, falls Sie die Transportkapazität haben, die Rohstoffe zur Hauptstadt zu transportieren. Die Transportkapazität ist die Summe aller Güter, die Ihr Transportsystem in einem Zug transportieren kann. Sie können diese Kapazität erhöhen, indem Sie neue Eisenbahnwaggons im Rangierbahnhof auf dem **Industrie**-Bildschirm bauen. Lesen dazu bitte auch "Die Transportkapazität vergrößern" auf Seite 64.

Ihr Transportsystem dient auch dazu, Landstreitkräfte zu befördern.

Bahnhöfe und Häfen



Diese Strukturen werden auf der Landkarte vom Ingenieur errichtet und erweitern Ihr Transportnetzwerk. Sobald sie mit dem Gleissystem verbunden sind, sammeln Bahnhöfe und Häfen automatisch alle Waren im Umkreis von einem Terrainfeld (innerhalb Ihrer Landesgrenzen natürlich). Es ist sinnvoll, diese Strukturen weit genug auseinander zu bauen so dass sich ihre Einzugsbereiche nicht überlappen - dies wäre Geldverschwendungen.

Nicht an das Gleissystem angeschlossene Bahnhöfe und Häfen liefern keine Waren. Die Hauptstadt ist übrigens immer an das Gleissystem angeschlossen. Neben jedem Bahnhof befindet sich auf der Landkarte ein Signal. Ist dieses Signal grün, so ist der Bahnhof ans Transportnetzwerk angeschlossen. Ein Hafen ist immer automatisch ans Transportnetzwerk Ihres Landes angeschlossen.

Einen Bahnhof an das Gleissystem anschließen

Bahnhöfe gelten als an das Transportnetzwerk angeschlossen, wenn sie über eine ununterbrochene Transportverbindung mit der Landeshauptstadt verfügen. Dies ist offensichtlich, falls eine Eisenbahnverbindung über Land existiert, ein Bahnhof kann aber auch mit einem Hafen (in dem sich ein Eisenbahndepot befindet) verbunden sein. In diesem Fall werden die Waren per Gleis zum Hafen geliefert und von dort aus über Wasser transportiert - der erste Bahnhof ist also ans Transportnetzwerk angeschlossen.

Einen Hafen ans Gleissystem anschließen

Häfen können nur an der Küste oder am Flussufer errichtet werden. Sie sind teurer als Bahnhöfe, benötigen aber keinen direkten Gleisanschluss um Waren an die Hauptstadt zu liefern. Im allgemeinen ist ein Hafen immer an die Hauptstadt angebunden. Ausnahme ist der Verlust einer Provinz flussabwärts von einem Flusshafen. Dies schneidet den Zugang des Hafens zum offenen Meer und damit die Transportverbindung ab.

Falls Sie einen Hafen am Meer in einer entfernten Provinz bauen und dann von dort aus mit dem Gleisbau beginnen, erinnern Sie sich bitte daran, am gleichen Ort auch einen Bahnhof zu errichten. Ohne diesen Bahnhof können weitere Bahnhöfe mit Gleisanschluss zu Ihrem Hafen keine Waren zum Weitertransport über Wasser entladen - die Verbindung zu diesen Bahnhöfen wäre unterbrochen.

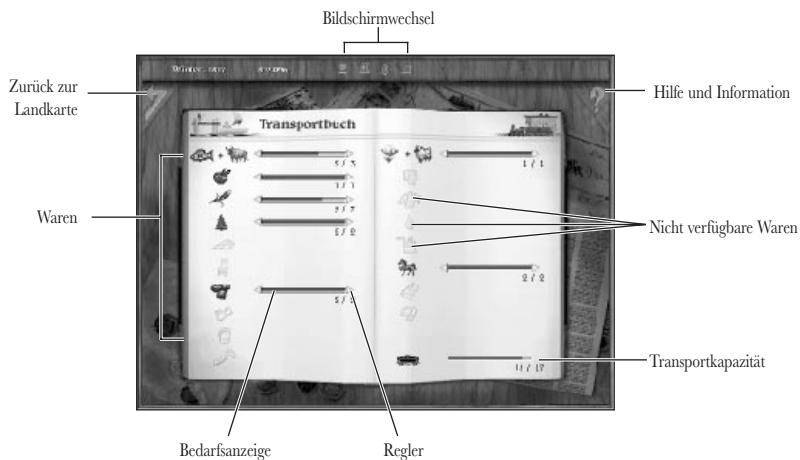
Wie Transportverbindungen unterbrochen werden

Transportverbindungen können unterbrochen werden wenn Sie z.B. Provinzen verlieren, durch die die Hauptlinie Ihres Gleissystem verläuft. Bahnhöfe jenseits der verlorenen Provinz sind dann nicht mehr ans Transportnetzwerk angeschlossen und liefern keine Waren mehr. Häfen können ihren Anschluss durch Blockade verlieren. Eine Blockade ist nur dann erfolgreich, wenn Ihr Gegner sich in unbestrittenem Besitz der Seezone, an der Ihr Hafen liegt, befindet. Haben Sie auch nur ein Schiff in dieser Seezone, wird es nicht zu einer Blockade kommen.

Die Benutzung des Transportnetzwerks

Aufrufen des Transportwesen-Bildschirms

 Von der **Landkarte** aus können Sie den Knopf Transportwesen in der rechten oberen Ecke des Bildschirms klicken. Das Icon des Knopfs zeigt eine Transportkiste und einen Pfeil. Dieser Knopf erscheint hell, solange Sie in diesem Zug das Transportwesen noch nicht aufgerufen haben.



Benutzung des Transportwesen-Bildschirms

Der **Transportwesen-Bildschirm** wird als offenes Buch dargestellt. Alle transportierbaren Waren erscheinen auf den beiden Seiten dieses Buches, allerdings erscheinen nur zur Verfügung stehende Warentypen in Farbe. Neben jeder zur Verfügung stehenden Ware befindet sich ein Regler, mit dem Sie bestimmen können, wie viele Einheiten dieser Ware Sie in die Hauptstadt transportieren wollen. Die Zahlen unter dem Regler zeigen an, wieviel Einheiten der verfügbaren Gesamtmenge dieses Warentyps Sie in diesem Zug transportieren werden. Wenn Sie den Mauszeiger über das Bild einer Ware bewegen, so erscheint in der rechten oberen Ecke des Bildschirms interaktiver Text mit dem Namen der Ware.

Klicken Sie auf die Pfeile an den Enden der Regler, um die transportierte Menge einer Ware zu vergrößern oder zu verkleinern. Wenn Sie eine Warenmenge erhöhen, verbrauchen Sie weitere Einheiten Ihrer landesweiten Transportkapazität. Die Gesamt-Transportkapazität Ihres Landes ist in der rechten unteren Ecke des Bildschirms dargestellt. Die Zahlen unter dieser Anzeige zeigen Ihnen an, welchen Anteil Ihrer insgesamt verfügbaren Transportkapazität Sie derzeit ausnutzen.

Sie können Ihre insgesamt verfügbare Transportkapazität durch den Bau weiterer Eisenbahnwaggons im Rangierbahnhof auf dem **Industrie**-Bildschirm erhöhen.

Bedarfsanzeigen

Unter den meisten Reglern des **Transport**-Bildschirms erscheinen grüne oder rote Linien, die Ihnen wichtige Informationen zum Warenbedarf Ihrer Industrie und der Arbeiterschaft vermitteln. Eine grüne Linie bedeutet, dass die derzeit von Ihnen transportierte Menge dieser Ware den Bedarf Ihrer Industrie befriedigt oder übererfüllt. Falls es sich bei der Ware um Lebensmittel handelt, so bedeutet die grüne Linie, dass die transportierte Menge zur Versorgung Ihrer Arbeiterschaft mit diesem Produkt ausreicht. Eine rote Linie zeigt an, dass Industrie oder Arbeiterschaft einen unerfüllten Bedarf an dieser Ware haben. Der interaktive Text zeigt Ihnen den genauen Bedarf an.

Da im Welthandel erworbene Mengen von Waren nicht vorhersagbar sind, erscheinen diese nicht in der Bedarfsprojektion.

Beispiel - Benutzung der Bedarfsprojektion

Sie transportieren sechs Einheiten Getreide pro Zug und ein roter Balken zeigt an, dass der Getreidebedarf der Arbeiter höher ist. Falls Sie nicht über ausreichende Mengen Konserven verfügen (oder dabei sind, diese auf dem Weltmarkt zu erstehen) sollten Sie unmittelbar sicherstellen, dass mehr Getreide in die Stadt transportiert wird.

Waren, die transportiert werden können

Zu Beginn des Spiels können Sie lediglich Rohstoffe vom Land in die Stadt transportieren. Später können auch Ihre Provinzen Industrien entwickeln; Ihr Transportnetzwerk wird dann auch Materialien und Fertigprodukte transportieren müssen.

Industrierohstoffe

Diese Rohstoffe werden direkt zum Lagerhaus transportiert und stehen im nächsten Zug für die Produktion zur Verfügung. Da die Weltmarktpreise für Rohstoffe niedrig sind, ist es im allgemeinen am günstigsten, diese Waren unter Einsatz von Arbeitskräften und Industrieanlagen zu teureren Materialien zu verarbeiten. Falls Sie bereits mehr Rohstoffe haben, als Sie für den laufenden Zug brauchen, so sollten sie ersatzweise Lebensmittel o.ä. transportieren.

Kohle und Eisen



Kohle und Eisen werden von Ihrer Stahlindustrie in jeweils gleichen Mengen benötigt. Sie sollten daher möglichst versuchen, diese Waren in gleicher Menge zu transportieren. Später im Spiel wird der Kohlebedarf ansteigen, da einige Schiffstypen Kohle als Treibstoff benötigen.

Wolle und Baumwolle



Da Wolle und Baumwolle gleich verarbeitet werden können, teilen die beiden Rohstoffe sich einen Regler.

Holz



Das Sägewerk benötigt Holz, um Papier und Bauholz herzustellen.

Lebensmittel

Ihre Arbeiter essen in jedem Zug die in die Stadt transportierten Lebensmittel; unbenutzte Lebensmittel werden im Lagerhaus eingelagert. Jeder einzelne Arbeiter bevorzugt eine bestimmte Sorte Lebensmittel. Daher sollten Sie alle Lebensmittelarten in die Stadt transportieren. Zufriedene Arbeiter sind gute Arbeiter. Wenn Arbeiter gezwungen sind, Lebensmittel zu essen, die sie nicht mögen, so kann dies zu Streiks oder Arbeitsverweigerung führen.

Obwohl Lebensmittel nicht auf dem Weltmarkt gehandelt werden können, sollten Sie Lebensmittel transportieren wann immer Sie können. Lebensmittelreserven sind wichtig, wenn Feinde Ihr Transportnetzwerk stören. Außerdem können Sie auch Konserven herstellen, die sich als Ersatz für jede der drei Lebensmittelarten einsetzen lassen. Weitere Informationen zu diesem Thema finden sie unter “Die Arbeiterschaft” auf Seite 56.

Konserven können auf dem Weltmarkt gehandelt werden.

Getreide



Die Hälfte Ihrer Arbeiter wird pro Zug Getreide als Nahrung wünschen. Getreideanbau ist auf der Landkarte reichlich vorhanden; es sollte Ihnen also nicht schwer fallen, auch gesteigerten Bedarf zu decken.

Obst



Ein Viertel Ihrer Arbeiter bevorzugt Obst auf dem Speiseplan. Konstruieren Sie Ihr Transportnetzwerk so, dass Sie Zugang zu Obstplantagen haben.

Fisch und Vieh



Die übrigen Arbeiter sind “Fleischotarier” und hätten gerne Fisch oder Vieh auf dem Teller. Obwohl Viehzucht auf der Landkarte relativ selten ist, können Sie diesen Bedarf leicht durch den Bau von Häfen und den dort produzierten Fisch abdecken.

Andere Rohstoffe

Pferde werden in der Garnison benötigt, um berittene Truppen auszubilden. Gold und Edelsteine werden nicht gelagert, sondern sind sofort als Bargeld verfügbar. Sie können außerdem aus Gold- und Edelsteinvorkommen im Ausland Überseeprofite ziehen. In diesem Fall wird keine Transportkapazität benötigt.

Pferde



Sie brauchen Pferde nicht in jedem Zug zu transportieren, da Sie sie lediglich für Artillerie- und Kavallerieregimenter benötigen. Einen Vorrat an Pferden sollte man schon aufbauen, danach gibt es allerdings bessere Verwendungen für Ihre Transportkapazität.

Gold



Gold können Sie im Gebirge finden. Jede zur Hauptstadt transportierte Einheit Gold erhöht Ihre Barschaft um \$200.

Edelsteine



Wie Gold, so finden Sie auch Edelsteine im Gebirge - allerdings nur in kleineren Nationen. Um Edelsteine transportieren zu können müssen Sie diese Nationen erobern. Eine Einheit Edelsteine erhöht Ihre Barschaft um \$500.

Stadtentwicklung

Jede Ihrer Provinzen hat eine Provinzhauptstadt. Zu Beginn des Spiels stellen diese Städte nichts her. Wenn Sie allerdings im Einzugsgebiet einer Provinzhauptstadt einen Bahnhof bauen, so wird auch dort die Industrialisierung Einzug halten.

Materialien



Nach und nach beginnen Provinzhauptstädte mit Bahnhöfen, Materialien zu produzieren, die Ihrem **Transportnetzwerk** zum Abtransport zur Verfügung stehen. Die Art der produzierten Materialien hängt von den Rohstoffen der jeweiligen Provinz ab. Die Menge der produzierten Materialien hängt von der entsprechenden Industrienachfrage in der Hauptstadt ab. Das Wachstum der Stadt wird auf der Landkarte durch zusätzliche Gebäude angezeigt (z.B. eine Windmühle) wenn die Produktion beginnt. Provinzhauptstädte produzieren ausschließlich Stahl, Bauholz und Stoff. Andere Materialien müssen in der Hauptstadt produziert oder auf dem Weltmarkt erworben werden.

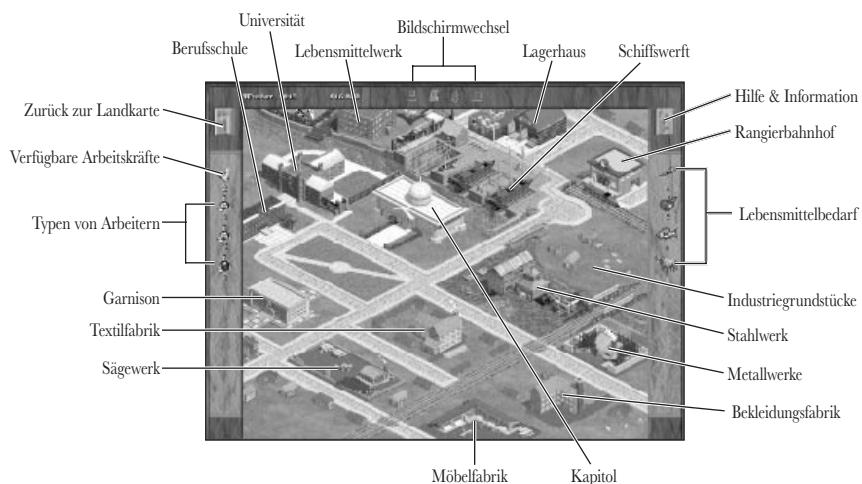
Fertigprodukte



Wenn ausreichend Materialien zur Verfügung stehen, beginnen Provinzhauptstädte auch, Fertigprodukte zu produzieren. Den Städten werden zu Beginn der Produktion wiederum neue Gebäude hinzugefügt (z.B. eine Fabrik mit Schloten). Die Art der Fertigprodukte hängt von den lokal verfügbaren Materialien ab. Provinzhauptstädte können Konsumgüter herstellen - jedoch keine Waffen. Diese müssen Sie in der Hauptstadt herstellen oder auf dem Weltmarkt erwerben.

Beispiel - Industriewachstum in der Provinz

Eine Provinzhauptstadt in einer stark bewaldeten Provinz (acht Terrainfelder Holz) hat einen Bahnhof in der Nähe. Wenn die Möbelfabrik auf dem Industrie-Bildschirm eine Kapazität von vier Einheiten pro Zug erreicht, beginnt die Provinzhauptstadt eine Einheit Bauholz pro Zug herzustellen. Da in dieser Provinz maximal acht Einheiten Holz zur Verfügung stehen, könnten dort theoretisch vier Einheiten Bauholz produziert werden. Die Produktion steigt langsam auf dieses Maximum an (dies reduziert übrigens nicht die aus dieser Provinz an die Hauptstadt gelieferte Menge Holz). Nachdem das Maximum erreicht ist, beginnt die Provinzhauptstadt nun, eine Möbelindustrie aufzubauen, das Maximum der Möbelproduktion wird bei zwei Einheiten pro Zug liegen.



DIE INDUSTRIE

Was ist die Industrie?

Industrie ist der Sammelbegriff für die Prozesse, mit deren Hilfe Sie die Waren, die Sie in die Hauptstadt transportiert und auf dem Weltmarkt gekauft haben, lagern und zu teureren und nützlicheren Produkten weiterverarbeiten. Außerdem bilden Sie auch alle Ihre speziellen Einheiten auf dem **Industrie** -Bildschirm aus. Immer, wenn Sie den Zug Beenden -Knopf auf der Landkarte klicken, werden alle Anweisungen, die Sie auf diesem Bildschirm erteilt haben, ausgeführt. Die Ergebnisse Ihrer Anweisungen stehen im nächsten Zug zur Verfügung.

Den Industrie-Bildschirm aufrufen.



Klicken Sie in der Werkzeugeiste der Landkarte den Industrie -Knopf mit dem Fabrik-Icon. Dieser Knopf erscheint heller, solange Sie in einem Zug noch nicht den **Industrie** -Bildschirm aufgerufen haben.

Die Gebäude des Industrie-Bildschirms.

Jedes der Fabrikgebäude in der Mitte des **Industrie**-Bildschirms repräsentiert einen Industriezweig Ihrer Großmacht. Um herauszufinden, was was ist, bewegen Sie den Mauszeiger über die Fabrikgebäude und lesen Sie den interaktiven Text in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Wenn Sie auf eines der Gebäude klicken, so öffnet sich der Produktionsdialog für dieses Gebäude (und damit für die entsprechende Industrie). Diese Produktionsdialoge können auf dem Bildschirm permanent geöffnet bleiben.

Sie werden Stahl-, Holz- und Bekleidungsindustrien gefunden haben. Animationen der Fabrikgebäude zeigen übrigens an, dass in der entsprechenden Industrie in diesem Zug gearbeitet wird.

Die anderen Gebäude des **Industrie**-Bildschirms erlauben es Ihnen, neue Einheiten in Dienst zu stellen, eine Handelsmarine aufzubauen, Waren zu lagern, die Transportkapazität zu erhöhen, Lebensmittel zu prozessieren und Ihre Arbeiterschaft zu vergrößern und auszubilden.

Information in den Seitenleisten.

In der linken Seitenleiste des **Industrie**-Bildschirms wird die Zusammensetzung Ihrer Arbeiterschaft angezeigt. Die Zahl unter dem Icon für verbleibende freie Arbeitskräfte (Arm) wird kleiner, wenn Sie Arbeiter anweisen, in den verschiedenen Industriezweigen zu arbeiten. Die Zahlen unter den drei verschiedenen Arbeiter-Icons ändern sich nicht, sie zeigen die Zusammensetzung Ihrer Arbeiterschaft an. Ein ungelernter Arbeiter verrichtet eine Arbeitseinheit pro Zug, ein Facharbeiter zwei und ein Experte vier Arbeitseinheiten pro Zug. Der interaktive Text zeigt Ihnen den Typ der verschiedenen Arbeiter-Icons an; sie können die verschiedenen Typen auch an der Farbe des Overalls unterscheiden: ungelernte Arbeiter erscheinen in Grau, Facharbeiter in hellblau und Experten in dunkelblau.

Alle Arbeitskräfte benötigen in jedem Zug Lebensmittel, der Lebensmittelbedarf erscheint auf der rechten Seitenleiste des Bildschirms. Die angezeigten Mengen stellen die perfekte Nahrungsbalance dar. Ihre Arbeiter werden, falls notwendig, jede Art von Lebensmitteln zu sich nehmen, allerdings kann dies zu Krankheiten, Streiks und Arbeitsverweigerungen führen.

Sie können die Effekte einer unausgeglichenen Nahrungsbalance vermeiden, indem Sie sicherstellen, dass sich ausreichende Lebensmittelvorräte in Form von Konserven im Lagerhaus befinden. Arbeiter, die die gewünschten Nahrungsmittel nicht vorfinden, werden ersatzweise konservierte Lebensmittel zu sich nehmen.

Benutzung des Lagerhauses.

Das Lagerhaus (es befindet sich am oberen Rand und Nähe der Mitte des Bildschirms) ist das einzige Gebäude, dessen Dialog lediglich Ihrer Information dient. Der Dialog zeigt an, welche Mengen sie von den verschiedenen Waren vorrätig haben. Die Waren im Lagerhaus werden in den verschiedenen Gebäuden Ihrer Stadt verarbeitet, verwendet und produziert. Falls Sie den Warenhausdialog

offen lassen und dann in einem anderen Gebäude Befehle erteilen, so werden Sie sehen, dass sich die Menge der betroffenen Waren im Lagerhaus verändert.

Die Waren im Lagerhaus können im Welthandel gehandelt werden (mit Ausnahme der Lebensmittel). Wenn Sie den **Handel**-Bildschirm aufrufen, so decken sich die Mengen der dort als anbietbar gezeigten Waren mit den Beständen des Lagerhauses.

Wirtschaftszweige.

Der Dialog des Lagerhauses ist in mehrere Warengruppen unterteilt, diese repräsentieren verschiedene Wirtschaftszweige und deren Produktionsketten. Die ganz links dargestellten Waren in den verschiedenen Wirtschaftszweigen sind die Rohstoffe, die zur Produktion der in der Mitte dargestellten Materialien notwendig sind. Aus den Materialien in der Mitte können Sie dann die rechts dargestellten Fertigprodukte eines Wirtschaftszweiges herstellen.

Wie Sie sehen, haben die meisten Produktionsketten drei Stufen und benötigen daher zwei verschiedene Produktionsgebäude, um Materialien und Fertigprodukte zu liefern. Dabei werden in einer Produktionsstätte Rohstoffe zu Materialien, danach dann in der zweiten Produktionsstätte Materialien zu Fertigprodukten verarbeitet. Einige Produktionsketten haben nur eine Produktionsstätte und damit auch nur zwei Stufen (z.B. Lebensmittelproduktion).

Alle Produktionsstätten produzieren in einem 2:1 Verhältnis. Zum Beispiel werden in der Textilindustrie zwei Einheiten Wolle (oder Baumwolle) zu einer Einheit Stoff verarbeitet. Zwei Einheiten Stoff können dann zu einer Einheit Kleidung weiterverarbeitet werden. Sie finden eine Übersicht über die Details der Produktion in der folgenden Tabelle.

Tabelle 8 - Produktionsketten.

Produktionskette	Rohstoffe	Materialien	Fertigprodukte
Textil	Wolle Baumwolle	Stoff (aus 2 Wolle/Baumwolle)	Kleidung (aus 2 Stoff)
Holz	Holz	Bauholz und/oder Papier (aus 2 Holz)	Möbel (aus 2 Bauholz)
Metall	Eisen & Kohle	Stahl (aus 1 Holz/1 Kohle)	Eisenwaren und/oder Waffen (aus 2 Stahl)
Öl	Öl	Treibstoff (aus 2 Öl)	
Lebensmittel	Getreide, Obst, Vieh und Fisch		Lebensmittel (Konserven) (2 Konserven aus 2 Getreide, 1 Fisch, 1 Vieh)
Pferde			Pferde

Arbeitskräfte.



In den Gebäuden des **Industrie**-Bildschirms werden unter Einsatz von Arbeitskraft Waren produziert. Es kann daher sein, dass Sie jede Menge Wolle oder Baumwolle in Ihrem Lager vorrätig haben, aber nicht in der Lage sind Stoff herzustellen, da Ihnen die notwendigen Arbeitskräfte fehlen.

Arbeitskraft wird durch ein Arm-Icon dargestellt. Die Zahl unter diesem Icon in der linken Seitenleiste zeigt Ihnen die Anzahl der verbleibenden freien Arbeitskräfte in diesem Zug an. Wenn Sie Arbeiter zur Produktion von Gütern einteilen, so wird sich die angezeigte Anzahl freier Arbeitskräfte verringern.

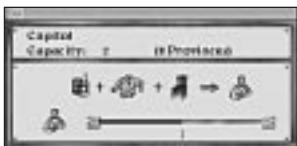
Die Arbeiterschaft.

Ein Arbeiter liefert eine bestimmte Menge an Arbeitskraft, die von seinem Ausbildungsgrad abhängt. Wenn neue Arbeiter in die Stadt umziehen (dies können Sie über den Produktionsdialog des Kapitols auslösen), fangen sie als ungelernte Arbeiter an. Ausgebildet zum Facharbeiter werden sie doppelt soviel Arbeit verrichten (2 Einheiten), als Experten viermal soviel.

Berufsschule und Ausbildung.

Die Berufsschule, die sich auf der linken Seite des **Industrie**-Bildschirms befindet, verbessert die Arbeitsleistung Ihrer Arbeiter durch Ausbildung. Klicken Sie auf das rote Backsteingebäude, um den Berufsschul-Dialog zu öffnen. Ausbildung kostet Papier und Geld, falls Ihnen eins von beiden fehlt, wird neben dem entsprechenden Icon ein rotes "X" angezeigt.

Wenn Sie einen Arbeiter ausbilden, so steht er in diesem Zug für die Produktion nicht zur Verfügung. Falls Sie den Berufsschul-Dialog geöffnet haben, nachdem Sie bereits alle Ihre Arbeitskräfte in den verschiedenen Industrien eingesetzt haben, werden Sie niemanden ausbilden können. Sie können natürlich Arbeitskräfte zur Ausbildung freistellen indem Sie die Produktion in einem Industriezweig zurücknehmen und dann zum Berufsschul-Dialog zurückkehren.



Kapitol und Migration.

Das Kapitol (ein weißes Gebäude mit einer Kuppel in der Mitte des Bildschirms) kontrolliert die Migration (Umzug) von Arbeitskräften in Ihre Hauptstadt. Klicken Sie auf dieses Gebäude, um den Kapitol-Dialog zu öffnen. Um Arbeiter dazu zu bewegen, vom Land in Ihre Hauptstadt umzuziehen, müssen Sie in der Lage sein, ihnen Lebensmittel, Kleidung und Möbel anzubieten.

Falls Sie die notwendigen Waren zur Verfügung haben, können Sie in jedem Zug Arbeitskräfte rekrutieren. Allerdings beschränkt die Gesamtanzahl Ihrer Provinzen das Maximum an Arbeitern, die pro Zug angeworben werden können. Zu Beginn des Spiels ist das Maximum ein Viertel der Anzahl Ihrer Provinzen.

Sie sollten die Anzahl Ihrer Arbeiter nicht zu schnell vergrößern. Neben den Kosten der Rekrutierung müssen Sie auch in jedem Zug Lebensmittel für Ihre Arbeiter zur Verfügung stellen. Dies kann schwierig sein, solange Ihr Transportnetzwerk noch nicht voll ausgebaut ist und damit Ihr Lebensmittelnachschub unsicher ist.

Nahrungsaufnahme.

Um Arbeit verrichten zu können, muss ein Arbeiter eine Einheit Lebensmittel pro Zug zu sich nehmen. Jeder Arbeiter hat ein bevorzugtes Lebensmittel, welches er am liebsten isst. Falls Sie ihn mit den falschen Lebensmitteln versorgen, wird er erkranken und die Arbeit verweigern. Falls Sie ihn überhaupt nicht versorgen, wird er verhungern (und kann dann offensichtlich keine weitere Arbeit mehr leisten)

Um zu verstehen, wie die geschmacklichen Vorlieben der Arbeiter im Spiel modelliert sind, stellen Sie sich die Arbeiter als Vierergruppen vor. Innerhalb einer solchen Gruppe wird der erste Arbeiter Getreide vorziehen, der zweite Arbeiter Obst, der dritte Arbeiter wiederum Getreide und der vierte Arbeiter wird Fleisch oder Fisch verlangen. Diese Präferenzen sind unabhängig vom Ausbildungsniveau.

Zu Beginn eines Zuges werden konsumierte Lebensmittel von den in die Stadt transportierten Lebensmittelmengen abgezogen, übriggebliebene Mengen wandern ins Lagerhaus. Falls Sie nicht genug Lebensmittel einer Kategorie in die Stadt transportieren, so werden sich die Arbeiter aus dem Lagerhaus bedienen. Falls das gewünschte Lebensmittel auch im Lagerhaus nicht vorhanden ist, so werden die Arbeiter auf konservierte Lebensmittel zurückgreifen. Sind auch diese nicht verfügbar, so werden die Arbeiter andere Lebensmittel zu sich nehmen und erkranken. Falls absolut gar keine Lebensmittel verfügbar sind, werden Ihre Arbeiter verhungern.

Den Lebensmittelbedarf sättigen.

Konservierte Lebensmittel (Konservendosen-Icons) sind notwendig, um Arbeiter zur Migration in die Stadt zu bewegen. Außerdem stellen sie auch eine wichtige Lebensmittelreserve dar, da sie als Ersatz für alle Lebensmittelsorten eingesetzt werden können. Sie können Konserven auf dem Weltmarkt einkaufen oder sie - falls Sie überzählige frische Lebensmittel in die Stadt transportiert haben - selbst in der Lebensmittelfabrik herstellen.

Die Lebensmittelfabrik.

Der Produktionsdialog der Lebensmittelfabrik ähnelt dem aller anderen Industrien; er hat allerdings kein Kapazitätsslimit. Sie können soviele Lebensmittel eindosieren wie Sie wollen - jedenfalls solange Sie über ausreichend frischen Fisch, frisches Fleisch, Getreide und Obst verfügen. Es werden zwei Einheiten Getreide, eine Einheit Obst und eine Einheit Fisch oder Fleisch benötigt, um zwei Einheiten konservierter Lebensmittel herzustellen.

Da Sie wahrscheinlich nicht in jedem Zug Lebensmittel herstellen wollen, werden die Produktionsorders für die Lebensmittelfabrik nicht über das Ende des Zuges hinaus gesichert.

Energie.

Energie ist keine Ware, kann nicht gekauft oder verkauft werden und Sie benötigen keine Arbeitskraft, um sie herzustellen. Wenn Sie Energie erzeugen, so

erhöht dies die verfügbare Arbeitskraft in diesem Zug. Energie wird vom Kraftwerk erzeugt, dieses können Sie im **Industrie** -Bildschirm errichten. Es ist erst nach dem Ankauf der **Ölförderung** -Technologie möglich, ein Kraftwerk und eine Raffinerie zu errichten.

Energieerzeugung.

Energie wird im Kraftwerk im gleichen Zug erzeugt, in dem sie benutzt werden soll. Dies bedeutet, dass die Verbrennung von mehr Treibstoff im Kraftwerk direkt zu einer Erhöhung der zur Verfügung stehenden Arbeitskraft führt. Wenn Sie genug Energie produzieren, dann können Sie einen erheblichen Teil Ihrer Arbeiterschaft für andere Aufgaben freistellen, z.B., um eine Armee aufzubauen oder um die Zahl Ihrer zivilen Spezialisten zu vergrößern.

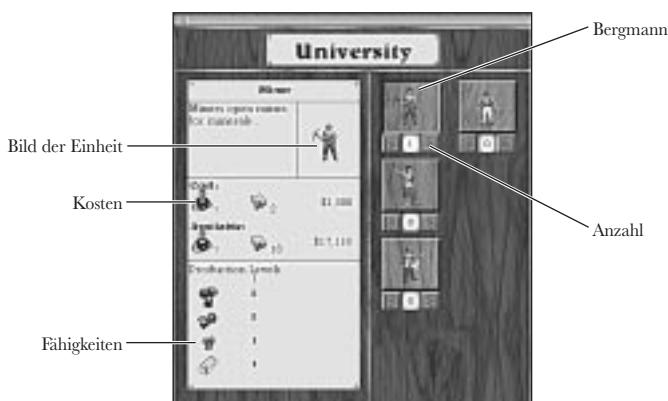
Verwendung von Energie;

Wenn Sie Arbeitskraft in der Industrieproduktion einsetzen und über Energie verfügen, so wird die von Ihnen erzeugte Energie zuerst, vor den verbleibenden Arbeitern, eingesetzt.

Einheiten in Dienst stellen.

Es gibt drei Gebäude auf dem **Industrie** -Bildschirm, die der Erzeugung spezieller Einheiten dienen: Die Universität, die Garnison und die Schiffswerft. Alle hier erzeugten Einheiten (mit Ausnahme von Handelsschiffen) erscheinen auf der Landkarte zu Beginn des nächsten Zuges. Alle neu erzeugten Einheiten werden außerdem vom zuständigen Minister angekündigt. Neue Einheiten beginnen ihren ersten Zug in der Hauptstadtprovinz oder dem Hauptstadthafen.

In allen drei Stätten werden Einheiten auf die gleiche Art und Weise erzeugt. Wenn Sie den entsprechenden Dialog (durch Klicken auf das Gebäude) geöffnet haben, klicken Sie einfach auf das Bild der Einheit, die Sie zu erzeugen wünschen. Danach können Sie die zu erzeugende Menge dieses Einheitstyps mit den Pfeilen unter dem Bild bestimmen. Wenn Sie eine Einheit anklicken, wird Information zu dieser Einheit angezeigt.



Universität.

Zur Ausbildung eines zivilen Spezialisten benötigen Sie einen Experten, Bargeld und Papier. Fehlende Bestanteile erscheinen als roter Text in der Informationsanzeige des Dialogs. Es ist wichtig, zu Beginn des Spiels nicht zu viele Spezialisten zu erzeugen, da diese Sie Experten (4 Einheiten Arbeitskraft pro Zug) kosten. Erzeugen Sie nur die Spezialisten, die Sie unbedingt benötigen. Falls notwendig, entlassen Sie Spezialisten, um die Anzahl Ihrer Arbeiter in einer Notsituation zu erhöhen.

Zu Beginn des Spiels können Sie nur vier Typen von Spezialisten erzeugen: Landwirte, Bergleute, Prospektoren und Ingenieure. Kurz nach Beginn des Spiels können Sie die Technologien für **“Futtergräser”** und **“Gußeiserne Brücken”** erwerben. Diese Technologien erlauben Ihnen die Ausbildung von Viehzüchtern und Forstwirten. Später im Spiel können Sie nach Erwerb der Technologie Ölförderung mit der Ausbildung von Ölarbeitern beginnen.

Die Informationsanzeige des Universitäts-Dialogs befindet sich in der linken unteren Ecke des Dialogs und zeigt Informationen zur Verbesserung der Produktionskapazität durch den gewählten Einheitstyp an. So arbeitet zum Beispiel ein Bergmann zu Beginn des Spiels auf Stufe 1 (bis Sie die **Kantholzstempel**-Technologie erwerben). In der Informationsanzeige sehen Sie daher eine Spalte mit Produktionszahlen unter der Ziffer "1". Diese Produktionszahlen zeigen die Produktion der von einem Bergmann mit dieser Technologiestufe errichteten Minen für verschiedene Mineralien an.

Um sich über die verschiedenen Spezialisten zu informieren, lesen Sie bitte "Die Arbeit ziviler Spezialisten" auf Seite 95.

Garnison

Um Regimenter im Garnisonsgebäude Ihrer Hauptstadt in Dienst zu stellen, benötigen Sie Bargeld, Waffen und Arbeiter (die zu Soldaten ausgebildet werden). Im allgemeinen benötigen Spezialeinheiten und besser ausgerüstete Regimenter Arbeiter mit einem höheren Ausbildungsniveau. Einige Regimentstypen benötigen auch Pferde oder Treibstoff, um in Dienst gestellt werden zu können. Falls eine der notwendigen Bedingungen nicht erfüllt ist, so erscheinen die entsprechenden Angaben in der Informationsanzeige in Rot. Der größte Kostenfaktor einer Armee ist langfristig der Verlust von Arbeitskräften. Regimenter können im späteren Verlauf des Spiels aufgerüstet werden, aber sie können Soldaten nicht in Arbeiter zurückverwandeln.

Die Einheiten sind im Garnisonsdialog nach Kategorien angeordnet, es wird jeweils nur der derzeitig bestausgerüstete Regimentstyp einer Kategorie angezeigt - ältere Regimentstypen können nicht gebaut werden. Es gibt acht verschiedene Kategorien: Leichte Infanterie, Infanterie, Schwere Infanterie, Leichte Kavallerie, Schwere Kavallerie, Leichte Artillerie, Schwere Artillerie und militärische Ingenieure (Pioniere etc.). Alle Kategorien erscheinen im Armeedialog immer an der selben Stelle.

Beispiel - Regimenter in Dienst stellen.

Zu Beginn eines Spiels, im Jahre 1815 ist in jeder Kategorie ein "napoleonischer" Regimentstyp verfügbar. In der Kategorie "Schwere Infanterie" werden Sie Grenadiere finden, die "Leichte Kavallerie" besteht aus Husaren. Wenn Sie die Technologie Bessemerbirne erwerben, dann werden die Husaren durch Aufklärer ersetzt werden - zu diesem Zeitpunkt können Sie dann keine Husaren mehr in Dienst stellen. Sie können allerdings immer noch Grenadiere in Dienst stellen, da die Aufrüstung dieser Regimenter durch eine andere Technologie ausgelöst wird.

Weitere Details finden Sie unter "Regimentstypen", auf Seite 35.

Während des Spiels können Sie Belohnungen für Ihre militärischen Erfolge erhalten, diese führen dazu, dass Ihre Truppen bereits zum Zeitpunkt der Indienststellung über Erfahrung (angezeigt durch Orden) verfügen.

Schiffswerft.

Um Schiffe zu bauen, benötigen Sie Bauholz oder Stahl und Stoff, Kohle oder Treibstoff zum Antrieb des Schiffes. Falls Ihnen eine der notwendigen Waren zum Bau eines Schiffes fehlt, so wird dies in der Informationsanzeige des Schiffwerfts-Dialoges in Rot angezeigt. Schiffe benötigen keine Arbeitskräfte. Dies erlaubt es Ihnen, Ihre Handelsmarine ohne Einsatz wertvoller Arbeitskräfte aufzubauen. Schiffsbau kostet Sie jedoch große Mengen wertvoller Waren, daher kann eine Überproduktion von Schiffen Ihre wirtschaftliche Entwicklung verlangsamen.

Handelsschiffe.

Handelsschiffe erscheinen nicht auf der Landkarte. Statt dessen wird die Kapazität der von Ihnen gebauten Handelsschiffe der Gesamtkapazität Ihrer Handelsmarine hinzugefügt. Der Bau schnellerer Handelsschiffe erhöht die Durchschnittsgeschwindigkeit Ihrer Handelsflotte und macht das Durchbrechen von Seeblockaden ohne Verluste wahrscheinlicher. Sie müssen beim Bau von Handelsschiffen zwischen Kapazität und Geschwindigkeit abwägen. Nach und nach werden Ihnen fünf verschiedene Schiffstypen zur Verfügung stehen: Handelsschiffe, große Handelsschiffe, Dampfschiffe, Klipper und Frachter.

Kriegsschiffe.

Kriegsschiffe erscheinen auf der Landkarte und werden dort bewegt. Mit dem Wachstum Ihrer Marine erhalten Sie Bonusschiffe, Flaggschiffe genannt, deren Admiral Ihnen bei der Seekriegsführung behilflich ist. Im Gegensatz zu Regimentern können Schiffe nicht aufgerüstet werden und veralten im Laufe der Zeit. Ein veralteter Schiffstyp wird verschrottet.

Es gibt im Spiel acht verschiedene Typen von Kriegsschiffen, diese sind in schnelle Schiffe und Schlachtschiffe unterteilt. Die schnellen Schiffe sind hauptsächlich für Blockaden, Handelskrieg und Eskorten geeignet. Sie sollten die schnellen Schiffstypen nicht einsetzen um Seezonen zu dominieren - es sei denn, Ihre Gegner verwenden veraltete Schlachtschiffe.

Schlachtschiffe sind die Großkampfschiffe des 19. Jahrhunderts und dominieren die Seezone, in der sie sich befinden. Lesen Sie zu den verschiedenen Schiffstypen bitte auch "Kriegsschifftypen" auf Seite 45.

In Seeschlachten beeinflussen vier Faktoren den Ausgang der Schlacht: Geschwindigkeit, Feuerkraft, Panzerung und Reichweite. Dabei ist Reichweite mit Abstand der wichtigste Faktor. Später im Spiel haben Schlachtschiffe eine sehr viel höhere Reichweite und können ältere Kriegsschiffe oft versenken, bevor diese überhaupt zum Schuss kommen.

Der Aufbau von Industrieanlagen.

Wenn Sie das Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad Anfänger oder Leicht beginnen, so verfügen Sie zu Beginn des Spiels bereits über sechs Produktionsanlagen. Sie brauchen sich um Neukonstruktionen bis zur Verfügbarkeit von Raffinerien und Kraftwerken nicht zu kümmern. Wenn Sie einen anderen Schwierigkeitsgrad eingestellt haben, so müssen Sie zu Beginn des Spiels Ihre Industrieanlagen selbst aufbauen.



Neubau von Industrieanlagen.

Falls eine Produktionsanlage, die Sie benötigen, noch nicht existiert, so klicken Sie einfach auf das Grundstück, auf dem diese Anlage errichtet werden kann. Der interaktive Text in der rechten oberen Ecke des Bildschirms wird Ihnen helfen, das entsprechende Grundstück zu finden. Es erscheint der Konstruktionsdialog, in dem Sie Ihren Bauwunsch bestätigen können.

Produktionsgleichungen.

Im Konstruktionsdialog finden Sie die Produktionsgleichung für die zu bauende Industrieanlage. Diese beschreibt die Funktion und den Warenbedarf der Anlage. Der Text über der Produktionsgleichung zeigt weitere Details. Die wichtigsten Produktionsanlagen sind zu Beginn des Spiels das Sägewerk und das Stahlwerk. Sie können an den Produktionsgleichungen sehen, dass diese Anlagen Bauholz und Stahl herstellen. Diese Materialien werden Sie für den weiteren Ausbau Ihrer Industrie dringend benötigen - es sei denn, Sie wollen andere Großmächte im Welthandel um diese Waren bitten.

Baukosten.

Wenn eine Produktionsanlage, die Materialien (Zwischenprodukte) produziert, gebaut wird, dann beginnt diese mit der Produktion von zwei Einheiten Material pro Zug. Eine Fabrik, die Fertigprodukte herstellt, hat anfangs eine Produktionskapazität von einer Einheit.

Ihre Industrie erweitern.



Wenn Sie über mehr Waren und Arbeitskräfte verfügen als Sie einsetzen können, ist es Zeit, Ihre Industrie auszubauen. Im Produktionsdialog aller Produktionsstätten finden Sie den Industrie Ausbauen-Knopf in der rechten oberen Ecke des Dialogs. Der Knopf zeigt eine kleine Fabrikanlage mit einem Pfeil zu einer größeren Anlage.



Wenn Sie den Industrie Ausbauen-Knopf klicken, so erscheint der Ausbaudialog. Sie können nun Ihre Erweiterungswünsche bestätigen oder den Ausbau dieser Anlage abbrechen. Der Dialog zeigt die nötigen Investitionen an Stahl und Bauholz sowie ein Bild der erweiterten Produktionsanlage an.

Produktionskapazität.

Die Kapazität Ihrer Industrie vergrößert sich durch Erweiterung Ihrer Industrieanlagen in festen Schritten. Für Anlagen, die Materialien (Zwischenprodukte) produzieren, sind die Kapazitätsstufen 2, 4, 8, 16, 24 und danach jeweils 8 weitere Einheiten des hergestellten Materials. Die Produktionsstufen für Anlagen, die Fertigprodukte herstellen, sind 1, 2, 4, 8, 12 und dann jeweils vier weitere Einheiten des jeweiligen Produkts. Die Kapazität einer Produktionsanlage ist der maximale Produktausstoß dieser Anlage pro Zug.

Der Industrie Anweisungen erteilen.

Sie geben Ihrer Industrie Anweisungen über Produktionsdialoge, welche erscheinen, wenn Sie auf eine Produktionsanlage klicken. Jeder dieser Produktionsdialoge zeigt die Produktionsgleichung für die jeweilige Anlage und einen oder mehrere Regler, die es Ihnen erlauben, den Produktionsausstoß zu steuern. Produktionsanlagen, die zwei verschiedene Waren produzieren, haben zwei Regler. Die Summe beider Regler darf die maximale Kapazität der Anlage nicht überschreiten.



Ein rotes "X" neben einem Bestandteil der Produktionsgleichung bedeutet, dass Ihnen dieser Bestandteil fehlt. Zusätzliche Produktion kann erst stattfinden wenn dieses Element wieder zur Verfügung steht.

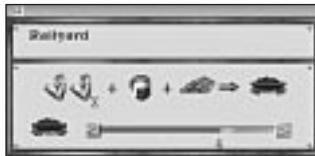
Alle Ihre Produktionsanweisungen an die Industrie Ihres Landes werden gesichert. Selbst wenn Sie zeitweise nicht genug Waren im Lagerhaus haben, um das gewünschte Produktionsniveau zu halten, so "erinnert" sich die Produktionsanlage an Ihre Wünsche und fährt mit der Produktion auf dem angeordneten Niveau fort, sobald dies möglich ist. Wenn Sie einen Produktionsdialog öffnen, "vergisst" die Anlage Ihre vorherigen Anweisungen und neue, von Ihnen eingegebene Werte, werden gesichert.

Tabelle 9 - Industrieproduktion.

Produktionsanlage	verarbeitete Waren	produzierte Waren
Textilfabrik	Wolle & Baumwolle  	Stoff 
Bekleidungsfabrik	Stoff 	Bekleidung 
Sägewerk	Holz 	Papier oder Bauholz  
Möbelfabrik	Bauholz 	Möbel 
Stahlwerk	Kohle & Eisen  	Stahl 
Metallwerke	Stahl 	Waffen oder Eisenwaren  
Ölraffinerie	Öl 	Treibstoff 
Lebensmittel	Getreide, Obst, Vieh und Fisch    	Lebensmittel (Konserven) 

Die Transportkapazität vergrößern.

Falls Sie über ausreichende Mengen an Arbeitskräften verfügen, Ihre Fabriken aber nicht ausgelastet sind, müssen Sie mehr Waren in die Stadt schaffen. Eine Möglichkeit, dies zu bewerkstelligen, ist die Ausweitung Ihrer Transportkapazität. Wie bei allen anderen Kapazitätserweiterungen werden auch hierzu Bauholz und Stahl benötigt.

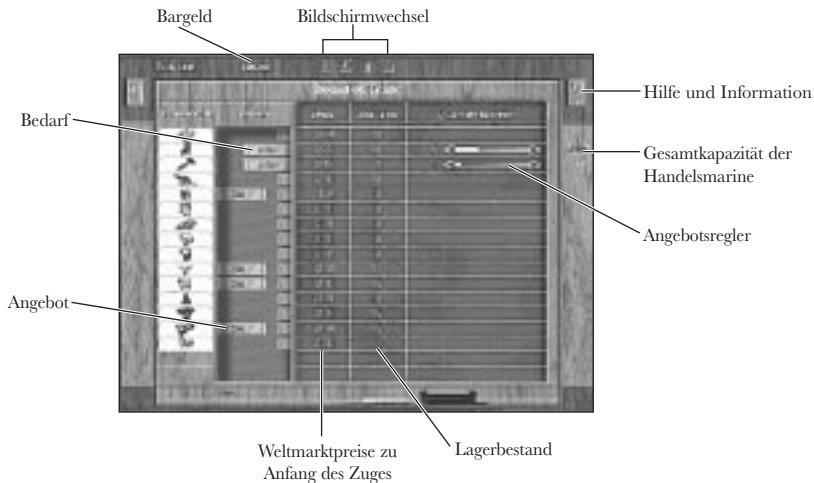


Rangierbahnhof.

Der Produktionsdialog des Rangierbahnhofs ist den Dialogen der anderen Produktionsstätten ähnlich, hat jedoch kein Kapazitätslimit. Sie können beliebig viel Transportkapazität pro Zug aufbauen - begrenzt durch die Ihnen zur Verfügung stehenden Mengen an Stahl, Bauholz und Arbeitskräften.

Da Sie typischerweise nicht in jedem Zug Ihre Transportkapazität erweitern wollen, werden diese Anweisungen nicht gesichert.

DER HANDEL.



Wie findet Handel statt?

In jedem Zug handeln die Nationen der Welt alle möglichen Waren auf dem Weltmarkt. Handel ist notwendig, um Bargeld zu erlangen und um Ihre Industrie mit dringend benötigten Waren für die Produktion zu versorgen. Auch hilft Ihnen der Welthandel, wirtschaftliche Kontrolle über kleinere Nationen zu erlangen.

Der **Handel** -Bildschirm erlaubt es Ihnen, Waren zum Verkauf anzubieten und Ihren Bedarf an anderen Waren auf dem Weltmarkt bekannt zu machen. Wenn Sie später den Zug Beenden-Knopf rechts unter der Landkarte klicken, werden Sie vor dem nächsten Zug Handelsangebote anderer Nationen erhalten und gleichzeitig Ihre eigenen Waren verkaufen. Wenn Sie die Warenangebote anderer Nationen annehmen, dann werden die von Ihnen gekauften Waren im nächsten Zug in Ihrem Lagerhaus erscheinen. Waren, die Sie verkauft haben, werden von den Beständen Ihres Lagerhauses abgezogen.

Den Handel-Bildschirm aufrufen.

 Sie können den **Handel** -Bildschirm von der Landkarte aus durch Klicken des Knopfes mit dem Dollarzeichen in der Werkzeugeiste aufrufen. Der Knopf erscheint hell, solange Sie in diesem Zug den **Handel** -Bildschirm noch nicht aufgerufen haben.

Der Handel-Bildschirm.

Jede Zeile des **Handel** -Bildschirms zeigt Informationen über eine spezielle Ware an, das Icon der Ware erscheint links. Wenn Sie den Mauszeiger über eines dieser Icons bewegen, wird der Name der Ware als interaktiver Text in der rechten oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.

In der Zeile sehen Sie außerdem den Preis für diese Ware auf dem Weltmarkt und die Anzahl der zur Verfügung stehenden Einheiten dieser Ware. Sie können nur Waren verkaufen, welche Sie nicht für die Industrieproduktion eingesetzt haben.

Handelsabläufe verstehen.

Das Wirtschaftsmodell von IMPERIALISMUS beinhaltet Güterknappheit und die daraus entstehende Konkurrenz beim Kauf von Waren auf dem Weltmarkt. Ein Gebot für Kohle abzugeben bedeutet noch lange nicht, dass Sie in diesem Zug auch Kohle auf dem Weltmarkt kaufen können. Ihr Erfolg hängt vielmehr vom Weltmarktpreis für Kohle und der politischen Situation Ihrer Großmacht ab.

Nachdem alle Großmächte ihren Zug beendet haben, stellt das Spiel eine Liste aller möglichen Angebote zusammen. Diese erscheinen dann auf den Bildschirmen der bietenden Nationen. Mehr Detailinformationen hierzu können Sie unter <<Angebote annehmen und ablehnen>> auf Seite 71 finden.

Beispiel - Ein Warenangebot.

Am Ende eines Zuges entscheidet die Nation Belgien, Kohle auf dem Weltmarkt anzubieten. Dieses Angebot wird zuerst Großbritannien, dem bevorzugten Handelspartner Belgiens unterbreitet, da Großbritannien im gleichen Zug ein Gebot für Kohle abgegeben hat. Falls sich Großbritannien entscheidet, nur einen Teil (oder keine) der angebotenen Kohle einheiten zu kaufen, dann wird der Rest der von Belgien angebotenen Kohle einheiten dem nächsten Bieter, geordnet nach der Qualität der diplomatischen Beziehungen zu Belgien, angeboten. Dies setzt sich fort, bis alle Kohle einheiten verkauft sind oder keine Gebote für Kohle mehr vorliegen.

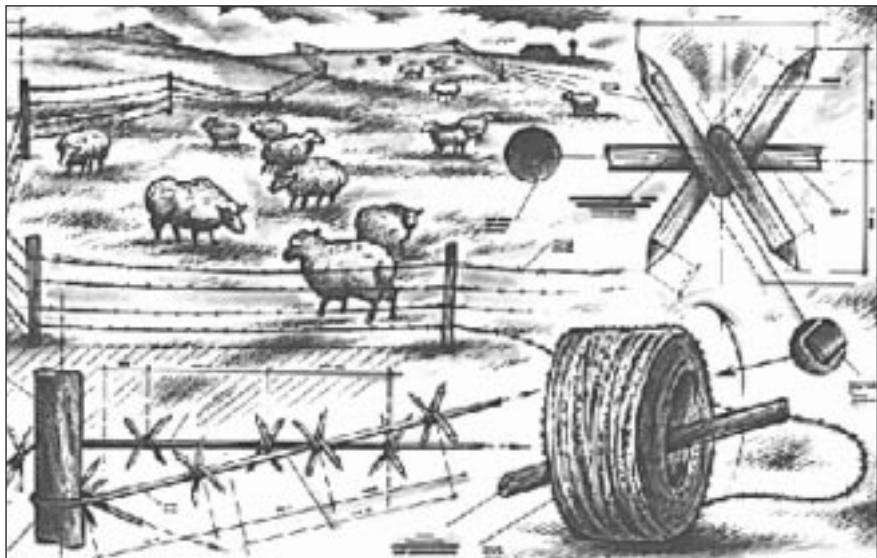
Ihr Ziel sollte es sein, der bevorzugte Handelspartner von so vielen Nationen wie möglich zu sein. Versuchen Sie, sich auf Nationen zu konzentrieren, die Waren herstellen, welche Sie für Ihre Industrie benötigen. Beobachten Sie auch die Weltmarktpreise, Ihre diplomatischen Beziehungen und andere Elemente Ihrer Handelspolitik.

Preise.

Die auf dem **Handel** -Bildschirm angezeigten Preise sind die Weltmarktpreise für die jeweiligen Waren im vorhergehenden Zug. Diese Preise sind die Ausgangspreise für den laufenden Zug, sie können im laufenden Zug steigen oder fallen. Dies ist abhängig von Angebot und Nachfrage. Wenn die Nachfrage größer ist als das Angebot, steigt der Preis, sonst fällt er. Falls Angebot und Nachfrage ausgeglichen sind, wird sich der Preis kaum verändern.

Alle Nationen entscheiden sich abhängig von den Weltmarktpreisen, ob sie bestimmte Produkte anbieten wollen oder nicht. Steigt der Preis bestimmter Produkte auf dem Weltmarkt an, so werden sich mehr Nationen zum Verkauf entschließen. Nach einiger Zeit wird dieses gesteigerte Angebot dann wieder zu einem Sinken der Preise führen.

Wenn Sie auf dem **Handel** -Bildschirm Waren anbieten und Bedarf an anderen Waren anmelden, sind Preise nicht genau vorherzusagen, da sich der endgültige Preis erst ergibt, wenn die Warenangebote und der Bedarf aller Nationen bekannt ist.



Stacheldraht. Mit Hilfe von Stacheldraht können Landwirte Weiden einzäunen und so ihre Herden zusammenhalten und die Zucht verbessern.

Subventionen.

Da es schwierig sein kann, rare Waren zu kaufen, speziell zu Anfang des Spiels, kann es notwendig sein aktive Handelspolitik zu betreiben und einigen Ländern Handelssubventionen zu gewähren. Sie können Handelssubventionen auf dem **Diplomatie** -Bildschirm gewähren. Weitere Informationen finden Sie unter <<Handelspolitik>> im Kapitel über Diplomatie auf Seite 83.

Wenn Sie einer Nation eine Subvention gewähren, ändert sich der Preis der mit dieser Nation gehandelten Waren um den gewährten Prozentsatz. Die andere Nation bekommt diesen Vorteil sowohl beim Kauf wie auch beim Verkauf. Wenn Sie von dieser Nation einkaufen, zahlen Sie mehr, wenn Sie an diese Nation verkaufen, verdienen Sie weniger.

Auf lange Sicht machen sich diese schlechten Geschäfte tatsächlich bezahlt, da die betreffenden Länder Ihnen auf Grund des höheren zu erzielenden Profits Waren bevorzugt anbieten werden und Sie auf diese Weise der Konkurrenz beim Erwerb rarer Waren einen Schritt voraus sind. Langfristig unterstützen solche Subventionen auch Ihr Bestreben, der bevorzugte Handelspartner der geförderten Nationen zu werden.

Effekte diplomatischer Beziehungen auf den Handel.

Subventionierte Preise und diplomatische Beziehungen bestimmen die Reihenfolge, in der Warenangebote gemacht werden. Nationen, die eine Ware zu verkaufen haben, kombinieren beide, um zu entscheiden, welche Nation Ihr bevorzugter Handelspartner ist.

Sie können Ihre diplomatischen Beziehungen durch Aktivitäten im **Diplomatie**-Bildschirm verbessern. Außerdem verbessert sich Ihr Verhältnis zu einer Nation in der Sie eine Handelsmission oder Botschaft unterhalten jedes Mal, wenn Sie erfolgreich mit dieser Nation gehandelt haben. Durch die Wahl einiger regelmäßiger Handelspartner können Sie die Effekte Ihrer Bemühungen konzentrieren. Im Wechselspiel zwischen Diplomatie und Handel können Sie dann sehr schnell die Beziehungen zu einigen dieser Partner verstetigen.

Informationen in den Seitenleisten.

Die hölzernen Seitenleisten des **Handel**-Bildschirms zeigen Ihnen Waren, die Ihre Arbeiter und Ihre Industrie benötigen. Die wichtigste Ware sind hierbei Lebensmittel - wenn eine Konservendose in der Seitenleiste erscheint, so bedeutet dies, dass Ihre Arbeiter von Hunger bedroht sind und den Ankauf von Lebensmitteln im Ausland verlangen.

Das Erscheinen anderer WarenSymbole bedeutet, dass ein Engpass vorliegt oder einfach, dass Ihre Produktionskapazität größer ist als die verbleibende Menge der zur Verarbeitung verfügbaren Waren dieser Art im Lagerhaus.

Handelsanweisungen erteilen.

Ihre Handelsbeauftragten brauchen nicht in jedem Zug neue Anweisungen. Nachdem Sie einmal Ihre Anweisungen erteilt haben, brauchen Sie den **Handel**-Bildschirm nur aufzusuchen, um diese zu verändern.

Wenn Sie Bedarf an einer Ware angemeldet haben, so hat dies zur Folge, dass alle verfügbaren Angebote über diese Ware auf Ihrem Bildschirm erscheinen, nachdem Sie Ihren Zug beendet haben. Ein Angebot führt dazu, dass die von Ihnen angebotenen Waren auf dem Weltmarkt verkauft werden - falls sich genug Käufer finden.

Bronzeschilder dienen dazu, Ihre Angebote und Ihren Bedarf zu markieren. Um Bedarf anzumelden klicken Sie auf den Bronzegriff direkt neben das Icon für die entsprechende Ware. Das Bedarf-Schild für die Ware wird hervorgezogen. Verkaufsangebote machen Sie, indem Sie das entsprechende Angebot-Schild auf der rechten Seite anklicken. Nachdem das Angebot-Schild erschienen ist, können Sie nun mit dem Regler rechts die Warenmenge einstellen. Klicken Sie die Pfeile an den Enden des Reglers.

Für welche Waren mache ich Gebote?

Die Wirtschaftssimulation in IMPERIALISMUS lässt das Zeitalter wiederaufleben, in dem Großmächte riesige Gewinne dadurch erzielten, dass sie billige Rohstoffe einkauften und zu Fertigprodukten weiterverarbeiteten, die sie dann an die Verkäufer der ursprünglichen Rohstoffe teuer zurückverkaufsten. In vielen Fällen zerstörten diese Rückexporte von Fertigwaren die lokale Produktion der rohstoffliefernden Länder. Dies garantierte den Großmächten stetige Nachfrage in diesen Märkten. In einigen Fällen gingen Großmächte sogar öffentlich politisch gegen lokale Produktion von Fertigprodukten durch Ihre Handelspartner vor, um die Profite der eigenen Industrie zu schützen.

Als Herrscher einer Großmacht sollten Sie das Gleiche tun. Erwerben Sie Rohstoffe wie Kohle, Eisen, Baumwolle und Holz. Da es die anderen Großmächte üblicherweise vermeiden, Rohstoffe zu verkaufen, werden Ihre Handelspartner hauptsächlich kleinere Nationen sein. Wenn Sie andererseits Materialien oder Fertigprodukte auf dem Weltmarkt erstehen, so werden Ihnen diese hauptsächlich von Großmächten angeboten werden - Sie helfen also mit solchen Käufen nur Ihren direkten Gegnern.

Einschränkungen.

Sie können pro Zug nur Bedarf für maximal vier verschiedenen Waren anmelden.

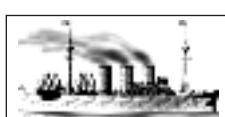
Welche Waren biete ich an?

Die Herausforderung bei der Gestaltung Ihrer Angebote liegt im Balancieren zwischen dem Inlandsbedarf Ihrer Großmacht für die Industrieproduktion und Ihrem Bedarf an Bargeld, welches Sie nur durch Handel erhalten können. Sie können zum Beispiel Bekleidung und Möbel auf dem Weltmarkt für gutes Geld verkaufen, brauchen diese Waren aber auch, um neue Arbeiter in die Hauptstadt zu locken.

Normalerweise ist es am besten, Fertigprodukte wie Bekleidung, Möbel, Eisenwaren und Waffen auf dem Weltmarkt anzubieten. Gelegentlich kann es passieren, dass die Preise für Materialien wie Stahl oder Bauholz durch hohe Nachfrage nach oben schießen, in diesen Fällen empfiehlt es sich, den Verkauf dieser Waren zu erwägen. Vorsicht, Großmächte, die von Ihnen Waren einkaufen, können diese zum Aufbau ihrer Industrie oder ihres Militärs verwenden - Sie sollten es sich daher gründlich überlegen, ob Sie auf dem Weltmarkt Waffen anbieten. Die meisten der von Ihnen angebotenen Fertigprodukte werden von kleineren Nationen gekauft werden.

Einschränkungen.

Sie können soviele verschiedene Waren anbieten wie Sie wollen, allerdings darf die angebotene Menge einer Ware die Kapazität Ihrer Handelsmarine nicht überschreiten (die Summe der verschiedenen angebotenen Waren darf diese Kapazität sehr wohl überschreiten). Die Kapazität Ihrer Handelsmarine wird unter der Schiffssikone auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt. Sie finden weitere Informationen zur Handelsmarine im folgenden Abschnitt.



Die Handelsmarine.

Die Kapazitätsangabe für Ihre Handelsmarine repräsentiert die Gesamtzahl aller Wareneinheiten (egal welcher Ware), die Ihre Schiffe in einem Zug transportieren können.

Beispiel - Einschränkungen durch die Handelsmarine.

Obwohl Sie mit einer Handelsmarinenkapazität vier Einheiten Bekleidung und vier Einheiten Möbel gleichzeitig auf dem Weltmarkt anbieten können, so können Sie natürlich nicht alle acht Einheiten gleichzeitig transportieren. Unter Umständen können Sie jedoch mehr als vier Einheiten verkaufen, falls nämlich der Käufer eine Großmacht mit einer eigenen Handelsflotte ist.

Gleichermaßen begrenzt Ihre Transportkapazität natürlich auch die Menge der Waren, die Sie pro Zug einkaufen können. Falls Sie vier Einheiten Bekleidung erfolgreich anbieten und verkaufen, so würde dies in unserem Beispiel oben Ihre Kapazität erschöpfen - Sie könnten also keinerlei Verkaufsangebote mehr annehmen da Ihnen ausreichende Transportmittel fehlen.

Benutzung der Handelsmarine.

Die Handelsmarinen anderer Großmächte.

Keine der kleineren Nationen verfügt über eine eigene Handelsmarine. Wenn Sie mit einer kleineren Nation Handel treiben, werden Sie die Transportschiffe zur Verfügung stellen müssen - ob Sie nun Käufer oder Verkäufer sind. Da die anderen Großmächte jedoch über ihre eigene Handelsmarine verfügen, müssen Sie beim Handel mit Großmächten nur einen Teil der Transportkapazität zur Verfügung stellen.

Die Regel ist hier, dass der Käufer die Waren selbst abholen muss. Falls der potenzielle Käufer keine Transportkapazität mehr zur Verfügung hat, dann kann er das Angebot nicht wahrnehmen und die Waren werden dem nächsten Bieter angeboten.

Warenreihenfolge im Handel.

Um Ihre Handelsmarine bestmöglich verplanen zu können, werden Waren in IMPERIALISMUS immer in der gleichen Reihenfolge gehandelt. Diese Reihenfolge entspricht der Reihenfolge der verschiedenen Waren auf dem **Handel**-Bildschirm von oben nach unten. Handel mit Bekleidung findet also zuerst statt. Ihre Transportkapazität vorsichtig und weise einzusetzen ist eine wichtige Fähigkeit, die Sie schnell entwickeln sollten. Weitere Informationen finden Sie unter "Die Handelsmarine und die Warenreihenfolge" auf Seite 72.

Die Handelsmarine im Krieg.

Das Abfangen von Handelsschiffen.

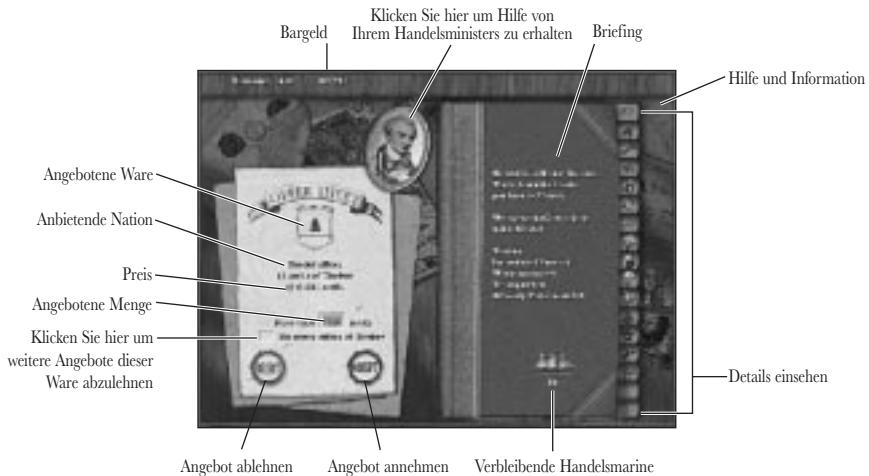
Wenn Ihre Großmacht den Krieg erklärt oder von einer anderen Großmacht angegriffen wird, können Ihre Handelsschiffe abgefangen und versenkt werden. Natürlich können Sie auch die Handelsschiffe Ihres Gegners absangen. Alle Verluste im Handelskrieg werden Ihnen im Schlachtbericht angezeigt.

Eskorten.

Um die möglichen Verluste von Handelsschiffen niedrig zu halten, können Sie Kriegsschiffe als Eskorte einsetzen. Jedes voll einsatzfähige Kriegsschiff, welches

im Hafen Ihrer Hauptstadt liegt, wird automatisch zur Eskortierung Ihrer Handelsmarine verwendet.

Warenangebote anderer Nationen.



Angbote annehmen und ablehnen.

Nachdem alle Großmächte ihren Zug beendet haben, finden alle Geschäfte des Weltmarkts statt. Sie erhalten nun Angebote anderer Nationen, die die Waren, für die Sie einen Bedarf angemeldet haben, verkaufen wollen. Sie können jedes dieser Angebote annehmen oder zurückweisen, wenn es Ihnen präsentiert wird, Sie können außerdem auch eine Teilmenge der angebotenen Waren akzeptieren. Neben dem Angebot können Sie rechts Detailinformationen und Hilfen Ihrer Minister sehen (um diese erscheinen zu lassen, müssen Sie auf das Medaillon mit dem Bild Ihres Ministers klicken - ein weiterer Klick lässt weitere Informationen erscheinen).

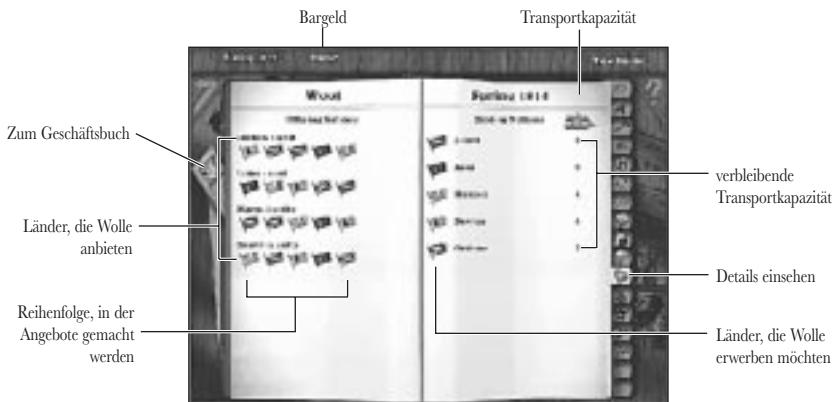
Nachdem Sie auf alle Angebote reagiert haben, werden die Waren, die Sie nicht erstanden haben, anderen Ländern angeboten. Es kann natürlich sein, dass Sie nicht der erste potenzielle Käufer sind, dem eine bestimmte Ware angeboten wird. Die Angebote, die Sie erhalten, können durchaus schon von anderen Ländern abgelehnt worden sein.

Wenn Ihnen ein Angebot vorgelegt wird, können Sie jede Teilmenge der angebotenen Menge akzeptieren - bis hin zur angebotenen Gesamtmenge. Ändern Sie einfach die Zahl im Eingabefeld des Angebots entsprechend. Um ein Angebot vollständig abzulehnen, können Sie auf das **Ablehnen** - Siegel klicken.

Falls Sie sich entscheiden, von einer bestimmten Ware in diesem Zug keine weiteren Angebote mehr sehen zu wollen, so können Sie "(Warenname) ablehnen" ankreuzen. Dies unterdrückt die verbleibenden Angebote dieser Ware für den Rest des Zuges.

Informationen im Geschäftsbuch.

Angebote erscheinen auf der linken Seite des Bildschirms und zeigen die notwendigen Informationen zu jedem möglichen Geschäft an. Wenn Sie auf die Reiter des Buches auf der rechten Seite des Bildschirms klicken, können Sie weitere Detailinformationen einsehen.



Hinter jedem der Reiter verbergen sich die vollständigen Informationen zu einer auf dem Weltmarkt gehandelten Ware. Wenn Sie den Reiter anlicken, dann öffnet sich das Geschäftsbuch zu einer doppelseitigen Anzeige. Auf der linken Seite finden Sie eine Liste der Länder, die eine spezielle Ware anbieten, die Angebotsmenge und die Reihenfolge, in der diese Ware potentiellen Käufernationen angeboten wird. So ist die erste Flagge unter dem Namen der anbietenden Nation die Landesflagge des bevorzugten Handelspartners dieser Nation - dieser Handelspartner bekommt die Waren zuerst angeboten. Auf der rechten Seite finden Sie eine Liste der bietenden Nationen und der diesen Nationen zur Verfügung stehenden Transportkapazität. Eine Großmacht, der keine Kapazität verbleibt, wird unabhängig von ihrem Rang in der Liste keine Angebote mehr annehmen können.

Marktpräsenz.

Sie können den Markt für eine bestimmte Ware nur dann einsehen, wenn Sie Bedarf an dieser Ware angemeldet haben. Ihre Handelsbeauftragten haben einfach nicht genug Zeit, sich um Waren zu kümmern, für die sie keine Kauforder haben.

Die Handelsmarine und die Warenreihenfolge.

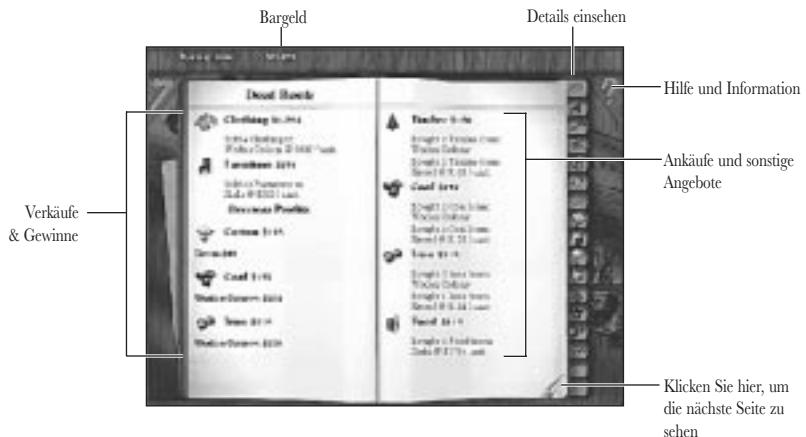
Eine wichtige Komponente erfolgreichen Handels ist der sinnvolle Einsatz Ihrer Handelsmarine. Wenn Sie zum Beispiel in einem Zug eine große Menge Eisenwaren aus Ihrem Lagerhaus verkaufen, dann sollten Sie sicherstellen, dass Ihnen genug Transportkapazität für den Einkauf der von Ihrer Industrie benötigten Waren bleibt. In Zügen, in denen Sie wenig zu verkaufen haben, sollten

Sie Bedarf an Lebensmitteln (oder anderen Waren, für die Sie normalerweise keinen Raum haben) anmelden.

Angebote erfolgen immer in der Reihenfolge, in der die verschiedenen Waren im **Handel**-Bildschirm (und den Reitern des Geschäftsbuchs) angezeigt werden; Bekleidung wird also zuerst gehandelt. Falls Sie also verzweifelt Eisen benötigen, sollten Sie also daher nicht unbedingt Wollangebote annehmen, sondern sich Transportkapazität für Eisen aufheben.

Schauen Sie sich den Markt für Eisen im Geschäftsbuch an. Falls Sie der bevorzugte Handelspartner zumindest einer der anbietenden Nationen sind, so können Sie sicher sein, dass Sie zumindest ein Eisenangebot erhalten werden.

Das Geschäftsbuch;

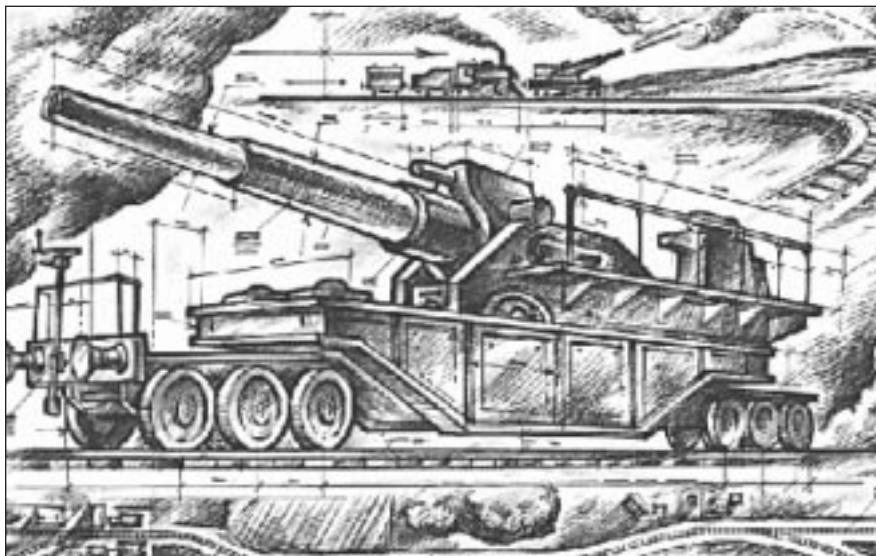


Am Ende jedes Zuges, nachdem aller Handel abgeschlossen ist, werden Ihnen die Übersichtsseiten des Geschäftsbuchs angezeigt. Diese Seiten zeigen eine Zusammenfassung Ihrer geschäftlichen Aktivitäten. Unter Umständen müssen Sie ein wenig blättern, um alle Informationen einzusehen. Falls Sie während eines Zuges Ihre geschäftlichen Aktivitäten des letzten Zuges noch einmal ansehen wollen, so können Sie den Hilfe- und Informationsdialog aufrufen.

Die Zusammenfassung im Geschäftsbuch zeigt alle abgeschlossenen Geschäfte, sowie die von Ihnen nicht wahrgenommenen Angebote an.

Überseeprofite und Unterhalt Ihres Militärs.

Die Zusammenfassung zeigt unter anderem auch Ihre Überseeprofite an. Mit der Zeit werden diese Profite ansteigen und einen wesentlichen Anteil Ihres Handelsgewinns ausmachen. Überseeprofite sind alle Gewinne aus Ländereien, die Ihr Investor im Ausland gekauft hat. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie unter "Andere Nationen entwickeln" auf Seite 31.



Schwere Artillerie. Die Entwicklung einer Stahlkanone mit verminderter Rückschlag führte zur Konstruktion stark verbesserter Geschütze.

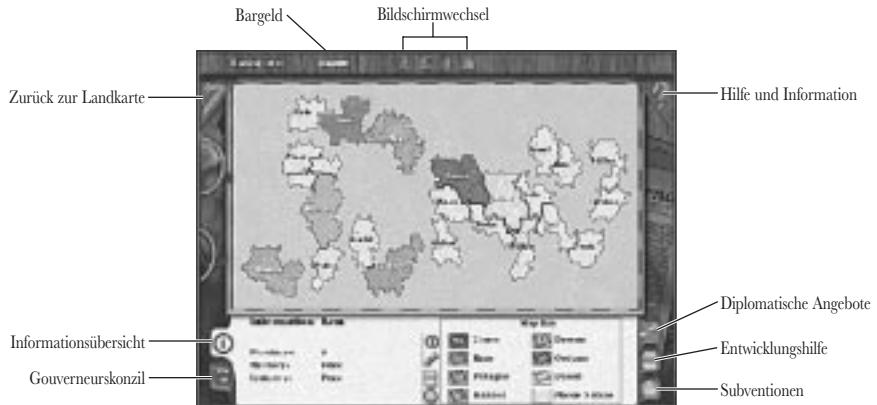
Ihre Großmacht muss in jedem Zug Geldmittel aufwenden, um Ihr Militär zu unterhalten. Mit wachsender Größe Ihrer Armee und Marine wird diese Summe ansteigen.

Kreditwürdigkeit.

Manchmal werden Sie in der Handelsphase mehr Geld ausgeben als Sie einnehmen. Das Geschäftsbuch zeigt dies an, und zeigt Ihnen außerdem Ihr Kreditlimit. Falls Sie dieses Kreditlimit überschreiten, wird Sie einer Ihrer Minister warnen, dass eine Zwangsversteigerung von Gütern in Ihrem Lagerhaus droht. Die in einer Zwangsversteigerung erzielten Preise sind extrem niedrig, es empfiehlt sich daher sehr, das Kreditlimit nicht zu überschreiten. So lange Sie sich jenseits Ihres Kreditlimits befinden, können natürlich auch keine Befehle erteilen, die weiteres Geld kosten.

Auf der anderen Seite ist es durchaus ratsam, innerhalb Ihres Kreditrahmens Geld zu leihen. Sie sollten dabei nicht mehr als die Hälfte Ihres Limits ausschöpfen, da sonst der Zinssatz schnell steigt. Da die Banken der Welt Sie gerne als zuverlässigen Kunden gewinnen würden, wird jeder Kredit, den Sie zurückzahlen, in der Zukunft zu niedrigeren Zinssätzen führen. Ihr Kreditlimit steigt mit dem Anstieg Ihres Einkommens.

DIE DIPLOMATIE.



Was ist Diplomatie?

Diplomatie gibt Ihnen die Möglichkeit, mit anderen Nationen der Welt direkt zu interagieren. Sie finden im **Diplomatie** -Bildschirm außerdem jede Menge nützlicher Informationen, die es Ihnen erlauben, Ihre Strategie besser zu planen. Wie alle anderen Aktivitäten in **IMPERIALISMUS**, finden auch diplomatische Aktionen gleichzeitig statt wenn alle Großmächte ihren Zug beendet haben. Bevor Sie den Zug Beenden-Knopf klicken, können Sie jede Ihrer diplomatischen Anordnungen zurücknehmen.

Es gibt drei Wege, das Verhältnis zu einer anderen Nation zu verbessern. Sie können einen Nichtangriffspakt abschließen, Subventionen gewähren und Handel betreiben. Die Farbkodierung auf der diplomatischen Landkarte, welche die Güte Ihrer Beziehungen zu einem Land ausweist, wird sich nicht in jedem Zug ändern. Die Erfolge diplomatischer Arbeit zeigen sich vielmehr erst mit der Zeit. Obwohl sich diplomatischer Erfolg nur langsam einstellt, so ist er doch für Ihre Stellung als Großmacht unerlässlich.

Der schnellste Weg Ihre diplomatischen Beziehungen zu verbessern ist der Bau einer Handelmission, gefolgt von regem Handel mit der betreffenden Nation. Darüber hinaus können Sie Subventionen gewähren, um Ihren Status als bevorzugter Handelspartner zu sichern.

Den Diplomatie-Bildschirm aufrufen.



Klicken Sie auf den Diplomatie -Knopf (Zylinder-Icon), um den Diplomatie-Bildschirm aufzurufen. Der Knopf erscheint heller, solange Sie in diesem Zug den Diplomatie-Bildschirm noch nicht aufgerufen haben.

Diplomatische Informationen.

Die beiden Reiter auf der linken Seite des Diplomatie-Bildschirms dienen der Anzeige von Ansichten mit Informationen über die Länder der Welt. Keine der beiden Ansichten erlaubt es Ihnen, diplomatische Anweisungen zu erteilen. Wenn Sie den Diplomatie-Bildschirm aufrufen, so wird automatisch die Informations-Anzeige ("i"-Ikone) ausgewählt.

Informations-Anzeige.

 Wenn Sie den Diplomatie-Bildschirm aufrufen, dann erscheinen Informationen über Ihre Großmacht in der Informations-Anzeige. Sie sehen die Ausdehnung Ihres Imperiums und militärische und wirtschaftliche Kurzinformationen. Sie können ein anderes Imperium durch einen Klick auf die Landkarte auswählen - dies zeigt die gleichen Informationen über das gewählte Land an.

Wählen Sie nacheinander die verschiedenen Großmächte aus, um Einschätzungen zu ihrer jeweiligen militärischen und wirtschaftlichen Stärke zu sehen. Wenn Sie eine kleinere Nation auswählen, so werden zusätzlich der bevorzugte Handelspartner dieses Landes und die Großmacht, die das beste diplomatische Verhältnis zu dieser Nation hat, angezeigt. Dies können durchaus verschiedene Länder sein. Der bevorzugte Handelspartner einer Nation ist das Land, welches die Produkte dieser Nation zuerst zum Kauf angeboten bekommt. Die Großmacht mit den besten Beziehungen zu einer Nation ist am dichtesten daran, diese Nation als Kolonie zu gewinnen.

Um weitergehende Details zu sehen, können Sie die Knöpfe in der Mitte der Informationsanzeige unter der Landkarte benutzen.

Benutzung der Knöpfe in der Mitte der Informationsanzeige.

 In der Mitte der Informationsanzeige befinden sich drei weitere Knöpfe (Icons) die spezielle Informationen zu den Ländern der Welt liefern. Um später wieder zur allgemeinen Informationsanzeige zurückzukehren, können Sie das "i"-Icon klicken. Sie können immer direkt auf ein Land klicken, um spezielle Informationen zu diesem Land zu sehen, egal in welcher Anzeige Sie sich befinden.

Diplomatischer Status.

 Das Icon für die Anzeige des diplomatischen Status erscheint als aufgerolltes Dokument. Klicken Sie auf das Icon, um eine Landkarte mit den Abkommen und Kriegserklärungen zwischen den Nationen der Welt angezeigt zu bekommen. Hier können Sie zum Beispiel sehen, welche Großmächte Allianzen eingegangen sind und welche Nationen Kolonien welcher Großmächte sind.

Politisches Klima.

 Klicken Sie auf das kleine viereckige Schriftstück, um eine politische Weltkarte angezeigt zu bekommen. Diese Karte zeigt an, wie freundlich sich Länder gesinnt sind. Dies deckt sich nicht notwendigerweise mit Abkommen, welche zwischen diesen Ländern existieren. Natürlich führen feste Abkommen im allgemeinen zu freundlichen Beziehungen. Sie werden zum Beispiel feststellen, dass sich Länder, die sich miteinander im Krieg befinden, sich auch nicht besonders wohlgesonnen sind.

Handelsbeziehungen.

 Durch Klicken dieses Icons erhalten Sie die Anzeige der Handelsbeziehungen eines Landes. Die Hauptexporte des Landes werden in der unteren Hälfte des Bildschirms angezeigt. Benutzen Sie diese Anzeige, um zu entscheiden, welche Länder für Sie interessante Handelspartner sein könnten.

Auf der Karte werden auch Subventionen und Boykotte angezeigt, beide können nur von Großmächten veranlasst werden. Ein Boykott bedeutet, dass zwischen diesen Ländern kein Handel stattfinden wird.

Wer gewinnt?: Das Gouverneurskonzil.

Nachdem das Gouverneurskonzil zum ersten Mal zusammengetreten ist, können Sie die Resultate des letzten Konzils durch Klicken auf den linken unteren Reiter des Diplomatie-Bildschirms anzeigen. Die Landkarte zeigt für jede Provinz, die abgestimmt hat, die Flagge der Nation, für die die Provinz gestimmt hat, an. Unter der Landkarte finden Sie eine Übersicht der abgegebenen Stimmen. Weitere Informationen zum Gouverneurskonzil finden Sie unter "Wie gewinne ich?" auf Seite 15.

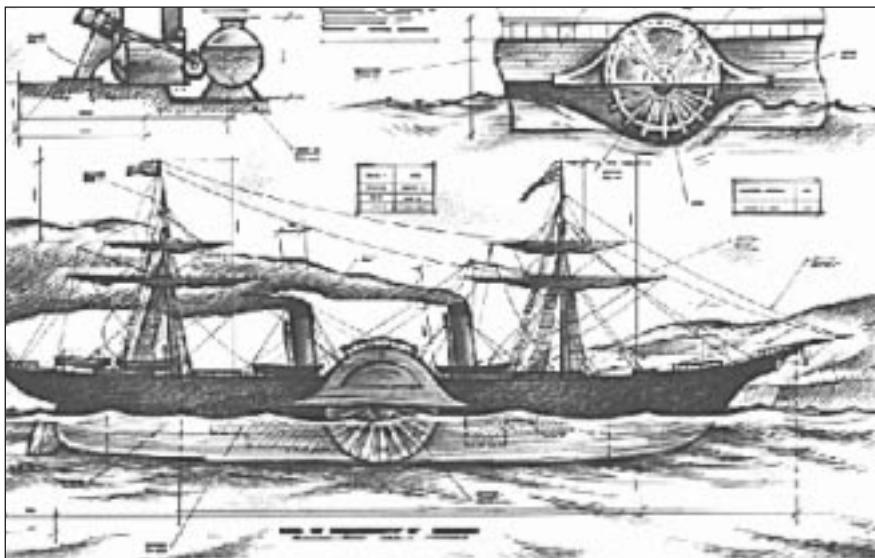
Diplomatische Angebote.

 Auf der rechten Seite des **Diplomatie** -Bildschirms finden Sie drei Reiter, die Ihnen verschiedene Arten von diplomatischen Initiativen ermöglichen. Wenn Sie auf den obersten Reiter (sein Icon zeigt ein aufgerolltes Dokument) klicken, haben Sie die Möglichkeit, anderen Ländern diplomatische Offerten zu machen.

Eine diplomatische Offerte machen.

Die Landkarte zeigt die verschiedenen Abkommen, die Sie mit anderen Ländern eingegangen sind. Um Information über Abkommen anderer Länder zu sehen, müssen Sie die Informationsanzeige benutzen. Sie machen eine Offerte, indem Sie den entsprechenden Typ von Abkommen unter der Landkarte klicken und dann auf der Landkarte in das Land ihrer Wahl klicken.

Wenn Sie auf eines der Icons, die die verschiedenen Typen von Abkommen repräsentieren, klicken, verändert sich der Mauszeiger entsprechend zu einem Symbol für diese Art von Offerte. Wenn Sie nun auf ein Land klicken, so wird das Symbol auch dort angezeigt.



Schaufelräder. Schaufelräder lieferten zwar mehr Schubkraft, die großen Räder beschränkten aber den verfügbaren Platz für Kanonen.

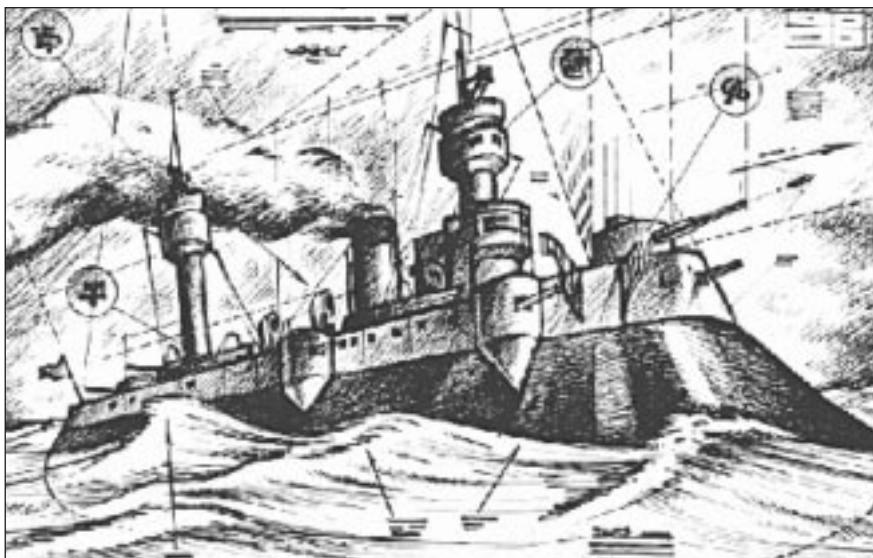
Um eine Offerte zurückzunehmen, können Sie auf das Symbol des Abkommens auf der Landkarte klicken. Das Symbol wird verschwinden - dies bestätigt, daß Sie Ihr Angebot zurückgenommen haben. Falls die Offerte Geld gekostet hätte, so steht Ihnen die entsprechende Summe jetzt wieder als Bargeld zur Verfügung.

Krieg und Frieden.

Zu Beginn des Spiels befindet sich die Welt im Frieden. Sie können allerdings jederzeit einer Großmacht oder jeder anderen Nation den Krieg erklären. Wenn Sie sich mit einer Nation im Krieg befinden, können Sie ihr jederzeit den Frieden anbieten.

Eine Nation kann eine ihr gemachte Kriegserklärung (im Gegensatz zu allen anderen Offerten) nicht ablehnen. Wenn Sie einer Nation den Krieg erklären, dann wird diese Kriegserklärung übermittelt, sobald Sie Ihren Zug Beenden. Der Kriegszustand beginnt dann im nächsten Zug. Sie müssen den Krieg erklären, bevor Sie feindliche Handlungen gegenüber einer anderen Nation unternehmen können. Selbstverständlich verschlechtert eine Kriegserklärung Ihre Beziehungen zu den Nationen, mit denen Sie sich im Krieg befinden.

Weniger offensichtlich ist die Tatsache, dass eine Kriegserklärung auch Ihre Beziehungen zu anderen Ländern drastisch verändern kann. Länder, deren Beziehungen zu dem von Ihnen angegriffenen Land schlecht waren, werden jetzt Ihnen gegenüber freundlichere Gefühle hegen. Länder mit guten Beziehungen zum Opfer Ihrer Kriegserklärung werden Sie nun deutlich weniger mögen.



Schiffsturbine. Panzerkreuzer wurden mit den neuen Schiffsturbinen angetrieben, die die Geschwindigkeit des Seekrieges erhöhten.

Es ist immer besser, sich die Auswirkungen einer Kriegserklärung im voraus zu überlegen, vor allem, wenn Sie eine kleinere Nation angreifen. Alle kleineren Nationen unterhalten gute Beziehungen zu ihren Nachbarn und glauben fest daran, dass ihr Geschick eng mit dem ihrer Nachbarn verbunden ist. Sie sollten daher Ihre Kriege möglichst weit entfernt von Ihren guten Handelspartnern führen.

Kleine Nationen werden ein Friedensangebot nie ablehnen. Diese Nationen werden immer glücklich sein, wenn eine Großmacht aufhört, mit ihnen Krieg zu führen. Auf der anderen Seite werden Großmächte Friedensangebote nur dann akzeptieren, wenn dies zu ihrem Vorteil ist.

Diplomatische Offerten an kleinere Nationen.

Zu Beginn des Spiels sind Ihre diplomatischen Optionen begrenzt. Sie können zwar immer Krieg erklären, aber komplexere Beziehungen müssen langsam aufgebaut werden. Manchmal müssen Sie eine bestimmte Offerte machen, bevor andere Abkommen möglich sind. Zu Beginn des Spiels sollten Sie als ersten Schritt Handelsmissionen in einigen kleineren Ländern einrichten. Später können Sie dann Botschaften eröffnen, Nichtangriffspakte schließen und versuchen, Nationen zum Anschluss an Ihr Imperium zu bewegen.

Handelsmissionen.

Kleinere Nationen werden das Angebot einer Handelsmission immer annehmen. Das Angebot kostet Sie \$500 und die Handelsmission öffnet ihre Tore im nächsten Zug. Der unmittelbare Nutzen einer Handelsmission ist das Recht, gegenüber dieser Nation Handelspolitik (wie Subventionen, etc.) betreiben zu können.

Nachdem Sie eine Handelsmission etabliert haben, wird außerdem jedes Geschäft, das Sie mit dieser Nation abschließen, die diplomatischen Beziehungen mit der Nation verbessern. Falls die Beziehung sich weiter verbessert, so wird diese Nation in der Zukunft eventuell Stimmen auf dem Gouverneurskonzil für Sie abgeben oder sich sogar friedlich Ihrem Imperium anschließen - jedenfalls wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt eine Botschaft dort eröffnen.

Eine Handelsmission ist Voraussetzung für die Eröffnung einer Botschaft.

Botschaften.

Nachdem Sie eine Handelsmission eingerichtet haben, können Sie nun eine Botschaft eröffnen. Die Errichtung einer Botschaft kostet Sie \$5000, zu Beginn des Spiels sollten Sie aus Kostengründen nicht zuviele Botschaften eröffnen. Kleinere Nation lehnen die Eröffnung einer Botschaft nie ab.

Botschaften erlauben die Pflege voller diplomatischer Beziehungen, dies schließt Entwicklungshilfe, Pakte und andere Abkommen sowie die Möglichkeit der Militärhilfe im Falle eines Einmarsches ein. Ihre Spezialisten können ein Land erst betreten, wenn Sie dort eine Botschaft eingerichtet haben. Da Botschaften sehr teuer sind, sollten Sie sie nur einrichten, wenn Ihre Absichten friedlich sind.

Nur solche Nationen, in denen Sie eine Botschaft unterhalten, können sich freiwillig Ihrem Imperium anschließen.

Nichtangriffspakte.

Wenn Sie in einem Land eine Botschaft unterhalten, dann können Sie dieser Nation einen Nichtangriffspakt anbieten. Dieser kostet nichts und es ist eine gute Idee, allen kleineren Nationen, in denen Sie eine Botschaft haben, einen solchen Pakt anzubieten. Kleinere Nationen werden einen Pakt immer akzeptieren, da er die aggressiven Optionen der Großmächte zumindest ein wenig einschränkt. Tatsächlich sind sie meistens so glücklich über einen solchen Pakt, dass sich Ihre Beziehungen zu ihnen sofort verbessern.

Ein Nichtangriffspakt kostet Sie nur dann etwas, wenn Sie ihn brechen. Falls dies passiert, werden sich Ihre Beziehungen rund um die Welt stark verschlechtern. Andere Länder werden Ihnen nicht mehr vertrauen.

Anschluss an das Imperium.

Sie können schließlich auch noch ein Land auffordern, sich Ihrem Imperium anzuschließen. Dies kostet nichts, aber jede kleinere Nation wird dieses Ansinnen ablehnen, falls Ihre Beziehungen zu ihr nicht ausgezeichnet sind. Mit Hilfe der Informationsanzeige können Sie jederzeit die Qualität Ihrer Beziehungen zu allen Ländern prüfen. Falls Ihre Beziehungen mit einer Nation sich bis hin zum dunkelgrünen Farbkode verbessert haben, dann besteht eine Chance, dass diese Nation sich Ihrem Imperium anschließt.

Wenn sich eine kleinere Nation freiwillig Ihrem Imperium anschließt, so wird sie zur Kolonie. Sie kontrollieren das Heer Ihrer Kolonie und Sie können die Armee Ihrer Kolonie mit Ihren eigenen Kräften verstärken. Sie werden auch immer das erste Land sein, das entscheiden kann, ob es die von Ihrer Kolonie produzierten Waren kaufen möchte. Im Falle, dass Sie während eines Gouverneurskonzils als

möglicher Sieger nominiert werden, werden die Provinzgouverneure Ihrer Kolonie für Sie stimmen.

Im Gegensatz zu eroberten Gebieten behalten Kolonien eine gewisse Form der Unabhängigkeit. Kolonien produzieren und handeln Waren selbstständig und sind daher ein sicherer Markt für Ihre Fertigwaren. In Kolonien müssen Sie Land, das Sie entwickeln wollen, aufkaufen.

Diplomatische Offerten an Großmächte.

Zu Beginn des Spiels hat Ihre Großmacht bereits Botschaften in allen anderen Großmächten. Dies erlaubt den Unterhalt von konstruktiven diplomatischen Beziehungen. Falls Sie mit einer Großmacht Krieg führen, müssen Sie nach Abschluss eines Friedens Ihre Botschaft wieder aufbauen.

Allianzen.

Sie können nur Großmächten eine Allianz anbieten. Eine Allianz, falls sie zustande kommt, ist ein Versprechen zur gegenseitigen Verteidigung im Falle eines Angriffs auf einer der beiden Großmächte. Wenn Ihr Bündnispartner angegriffen wird, so werden Sie von der Kriegserklärung in Kenntnis gesetzt und Ihr Partner wird verlangen, dass auch Sie dem Aggressor den Krieg erklären. Das gleiche geschieht umgekehrt, falls Sie angegriffen werden. Falls einer der beiden Partner seinen Verpflichtungen nicht nachkommt, gilt die Allianz als gebrochen. Die diplomatischen Beziehungen der Nation, die die Allianz gebrochen hat, werden sich weltweit drastisch verschlechtern

Auch wenn Ihr Bündnispartner selber einem anderen Land den Krieg erklärt, werden Sie eine diplomatische Note erhalten, die Sie auffordert, auf Seite Ihres Partners in den Krieg zu ziehen. Sie müssen allerdings keine diplomatischen Konsequenzen fürchten, falls Sie sich weigern. Bündnispartner erhalten eine Aufforderung am Krieg teilzunehmen, werden jedoch nicht für das aggressive Verhalten ihrer Alliierten verantwortlich gemacht.

Großmächte schließen Allianzen abhängig von der militärischen Lage. Schwache Großmächte schließen leicht Allianzen und bieten gerne Allianzen an - suchen Sie sich Ihre Partner sorgfältig aus.

Anschluss an das Imperium.

Sie können eine andere Großmacht auffordern, sich Ihrem Imperium anzuschließen. Die andere Großmacht wird dem nur zustimmen, falls ihre Lage aufgrund der von Ihnen errungenen Erfolge hoffnungslos ist. Die Zustimmung zu einem solchen Angebot beendet das Spiel für die Großmacht, die zur Kolonie wird. In einem Netzwerkspiel sollten Sie ein solchen Angebot nur dann annehmen, wenn Sie aus dem Spiel tatsächlich ausscheiden wollen.

Entwicklungshilfe und Bestechung.



Der zweite Reiter rechts auf dem **Diplomatie**-Bildschirm erlaubt es Ihnen, Ländern, in denen Sie eine Botschaft unterhalten, Entwicklungshilfegelder zukommen zu lassen. Diese Geldgeschenke verbessern die diplomatischen

Beziehungen unmittelbar. Da Ihnen gute Beziehungen mit Großmächten wenig dabei helfen, dass Spiel zu gewinnen, sollten sich Ihre Entwicklungshilfe auf kleine Nationen beschränken. Diese Form der Entwicklungshilfe kann Ihnen beim Wettlauf um Kolonien entscheidende Vorteile gegenüber anderen Großmächten bringen.

Entwicklungshilfe gewähren.

Die Landkarte zeigt immer die Beziehungen Ihres Landes zum Rest der Welt an. Um die Beziehungen anderer Länder sehen zu können, müssen Sie die Informationsanzeige benutzen. Sie gewähren Entwicklungshilfe indem Sie auf den zu gewährenden Betrag und dann auf das Land Ihrer Wahl klicken.

Wenn Sie auf eines der Icons klicken, die die verschiedenen Höhen der Entwicklungshilfe repräsentieren, verändert sich der Mauszeiger entsprechend zu einem Symbol für Entwicklungshilfe. Wenn Sie nun auf ein Land klicken, so wird das Symbol auch dort angezeigt.

Um eine Offerte zurückzunehmen, können Sie auf das Symbol der Entwicklungshilfe auf der Landkarte klicken. Das Symbol wird verschwinden, dies bestätigt, das Sie Ihr Geld zurückgenommen haben.

Feste Entwicklungshilfesummen.

Sie können die Entwicklungshilfesumme für ein Land als "fest" deklarieren. Der einzige Unterschied ist, dass dieses Land von nun an in jedem Zug diese Summe von Ihnen erhalten wird. Der kumulative Effekt von zehn einzelnen Schecks über einen Zeitraum von zehn Jahren ist dabei höher als der Effekt eines einzelnen Schecks über die gleiche Summe. Wenn Sie es sich also leisten können, ist diese Art der langfristigen Festlegung empfehlenswert.

Den Erfolg Ihrer Entwicklungshilfepolitik bemessen.

Die Qualität Ihrer diplomatischen Beziehungen ist auf der Landkarte in neun Stufen farbkodiert, Ihre Beziehungen werden sich allerdings nur selten plötzlich um eine ganze Stufe verbessern. Merken Sie sich, welche kleineren Nationen von Ihnen Subventionen und Entwicklungshilfe erhalten und nehmen Sie bevorzugt Handelsangebote dieser Nationen an. Wenn Sie feststellen, dass Sie in der Rangordnung der Bieter für Waren dieser Nation aufsteigen, so sind Sie auf dem richtigen Weg.

Sie sollten die Informationsanzeige benutzen (wählen Sie die Darstellung des politischen Klimas aus, s. o.) um ein Auge auf die Beziehungen der mit Ihnen befreundeten kleineren Länder zu haben. Wählen Sie eine dieser Nationen aus und finden Sie heraus, ob vielleicht eine andere Großmacht ähnlich gute Beziehungen zu dieser Nation unterhält. Prüfen Sie nach, welche Großmacht der bevorzugte Handelspartner dieser Nation ist. Im Laufe der Zeit sollten Sie in der Lage sein, den Erfolg Ihrer Anstrengungen zu sehen - es sei denn andere Großmächte betreiben noch mehr Aufwand als Sie.

Handelspolitik.



Der dritte Reiter auf der rechten Seite des **Diplomatie**-Bildschirms ermöglicht es Ihnen, ihre Handelspolitik gegenüber den Ländern der Welt in denen Sie eine Botschaft unterhalten, festzulegen. Obwohl dies nicht direkt Ihre diplomatischen Beziehungen verbessern wird, so wird es doch den Handel mit diesen Ländern fördern, was wiederum langfristig auch zu einer Verbesserung des diplomatischen Klimas führt. Sie werden hauptsächlich kleineren Nationen Subventionen gewähren. Diese Subventionen können Ihre Position im Wettrennen mit anderen Großmächten um Kolonien verbessern und Ihnen außerdem wichtige Rohstoffe schnell beschaffen.

Handelspolitische Entscheidungen treffen.

Die Landkarte zeigt immer die Handelsbeziehungen Ihres Landes zum Rest der Welt an. Um die Beziehungen anderer Länder sehen zu können, müssen Sie die Informationsanzeige benutzen. Sie gewähren Subventionen indem Sie auf den zu gewährenden Prozentsatz und dann auf das Land Ihrer Wahl klicken. Sie können auch die Boykott-Ikonen benutzen, um Länder gezielt zu boykottieren.

Wenn Sie auf eine der Ikonen klicken, so verändert sich der Mauszeiger entsprechend zu einem Symbol für Boykott oder Subvention. Wenn Sie nun auf ein Land klicken, so wird das Symbol auch dort angezeigt.

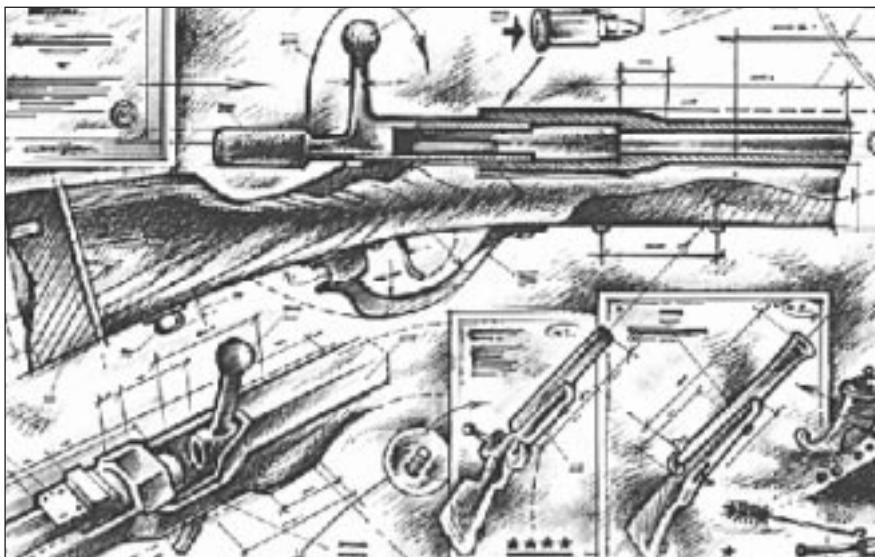
Um eine Veränderung Ihrer Handelspolitik zurückzunehmen, können Sie auf das Symbol auf der Landkarte klicken. Das Symbol wird verschwinden.

Subventionen.

Subventionen haben zwei unmittelbare Effekte, die beide zum Vorteil der Nation sind, welcher Sie die Subvention gewähren. Wenn die subventionierte Nation von Ihnen Waren einkauft, so werden diese um den Prozentsatz der Subvention billiger als der Weltmarktpreis sein. Wenn Ihre Großmacht Waren vom Empfänger der Subvention einkauft, so müssen Sie einen um den gleichen Prozentsatz angehobenen Preis zahlen.

Kurzfristig ist dies natürlich ein schlechtes Geschäft, langfristig machen sich Subventionen jedoch bezahlt, da es in der Konkurrenz mit anderen Großmächten immer besser ist, zu einem reduzierten Preis zu verkaufen als überhaupt nicht. Andererseits ist es auch zu Ihrem Vorteil, rare Waren auf dem Weltmarkt bevorzugt einkaufen zu können - auch wenn dies ein wenig mehr kostet.

Außerdem etablieren Subventionen auch eine Abhängigkeit der subventionierten Nation von Ihrer Großmacht. Je mehr Sie mit einem Land handeln, desto mehr Einfluss haben Sie auf dieses Land, bis es sich schließlich Ihrem Imperium anschließt.



Hinterlader. Die Einführung des Hinterladers führte zu einer größeren Geschwindigkeit beim Nachladen und einer größeren Zielgenauigkeit durch verbesserte Läufe

Boykotte.

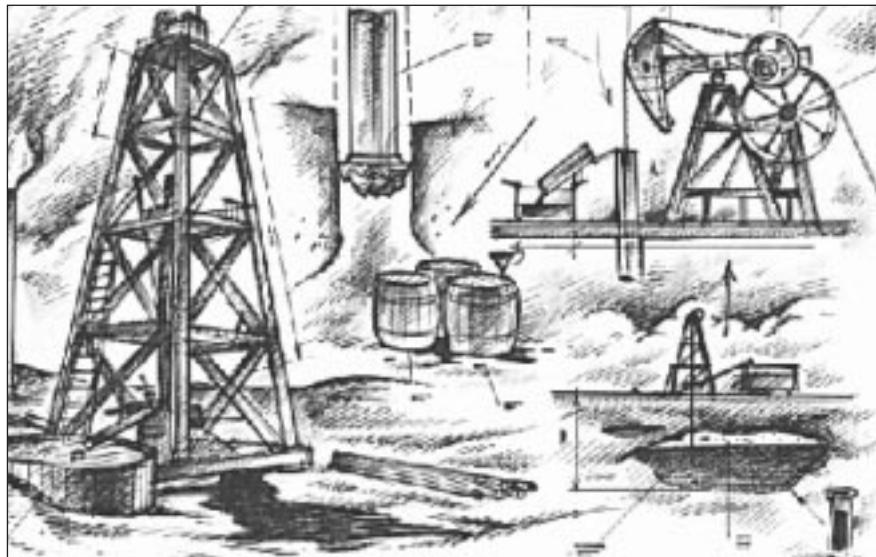
Nationen, die sich miteinander im Krieg befinden, boykottieren sich automatisch gegenseitig. Falls Sie darüber hinaus noch andere Boykotte erklären wollen, so hat dies offensichtliche Effekte. Sie werden weniger Handelsangebote erhalten und Sie werden weniger Märkte für Ihre Waren finden. Um einen direkten Boykott eines Landes durch Ihre Großmacht zu erklären benutzen Sie das Boykott-Icon, welches ein rot durchkreuztes Schiff in einem roten Kreis zeigt.

Boykotte Ihrer Kolonien.

Wenn Sie Kolonien besitzen, können Sie diesen befehlen, andere Länder zu boykottieren. Alle Ihre Kolonien müssen allerdings die gleiche Handelspolitik befolgen und die gleichen Länder boykottieren. Klicken Sie auf das Boykott-Icon mit dem schwarzen Kreuz und dann auf das Land, das von Ihren Kolonien boykottiert werden soll. Wenn das gleiche Land bereits von Ihrer Großmacht boykottiert wird, so erscheint ein kombiniertes Symbol auf der Landkarte (rotes "X" und schwarzes Kreuz)

Erhalt diplomatischer Offerten.

Diplomatische Offerten sind die Ergebnisse diplomatischer Aktionen anderer Großmächte. Diese Offerten können Kriegserklärungen beinhalten. Auf dem **Offerte**-Bildschirm können Sie entscheiden, ob Sie die vorgelegten Angebote annehmen oder ablehnen wollen. Ihre Entscheidungen können sehr direkte Konsequenzen, wie Krieg oder eine Verschlechterung des diplomatischen Klimas, zur Folge haben.



Ölbohrung. Öl wurde zum ersten Mal 1859 in Titusville, Pennsylvania durch Bohrung gefördert. Sechs Jahre später wurde die erste sechs Meilen lange Ölipeline verlegt.

Angebot, einem Verbündeten in den Krieg zu folgen.

Wenn eine mit Ihnen verbündete Großmacht eine andere Großmacht angreift und Ihnen anbietet das gleiche zu tun, so hat ein Ablehnen dieses Angebots lediglich das Ende Ihres Bündnisses zur Folge. Akzeptieren Sie nur, falls Sie kriegslustig sind.

Aufforderung, einen Verbündeten zu verteidigen.

Sie sollten eine solche Aufforderung nicht leichtfertig ablehnen. Da Ihr Verbündeter angegriffen wird, sind die diplomatischen Kosten einer Ablehnung hoch. Natürlich werden sich andererseits Ihre Beziehungen mit der angreifenden Großmacht (und den mit ihr befreundeten Nationen) verschlechtern, falls Sie annehmen. Die Kosten der Ablehnung sind üblicherweise höher.

Wiederholtes Brechen von Bündnisverträgen führt zu politischer Isolation. Der einzige Ausweg, der Ihnen in dieser Situation noch bleibt, ist der Gewinn des Spiels durch militärische Eroberung der Welt. Dies ist nicht einfach.

Friedensangebot.

Wenn Sie ein solches Angebot annehmen, dann endet der Krieg zwischen Ihnen und der Großmacht, die Ihnen das Angebot macht. Da Ihre Alliierten nicht unbedingt das gleiche Angebot bekommen, kann die Annahme des Friedensangebotes zum Bruch einer Ihrer Allianzen führen.

Angebot einer Allianz.

Wenn eine andere Großmacht Ihnen eine Allianz anbietet, so bietet sie Ihnen einen Pakt zur gegenseitigen Verteidigung an. Obwohl es wahr ist, dass die Natur einer solchen Allianz hauptsächlich defensiv ist, so hat Sie doch offensive Auswirkungen.

Wenn Sie einer Allianz zustimmen, so machen Sie das öffentliche Versprechen, Ihren Bündnispartner zu verteidigen, wenn er von einer anderen Großmacht angegriffen wird. Im Gegenzug verspricht Ihnen Ihr Bündnispartner das Gleiche.

Falls Sie ablehnen, so hat dies keine negativen Auswirkungen auf Ihre Beziehungen. Sie sollten wahrscheinlich ablehnen, falls Sie nicht gerne Krieg führen wollen und die andere Nation bedroht ist. Das letztere ist wahrscheinlich, da äußere Bedrohung normalerweise der Anlass für solche Angebote ist.

Falls Sie sich andererseits bedroht fühlen, kann eine Allianz dazu führen, daß Ihre Feinde Sie nicht angreifen. Andere Großmächte werden Sie nur attackieren, falls das Gleichgewicht der Kräfte zu ihrem Vorteil ist.

Einer Nation Militärhilfe leisten.

Das Angebot einer kleineren Nation, Militärhilfe im Krieg gegen eine Großmacht zu leisten, ist eine einmalige Chance, da Ihre Intervention diese Nation zu einer Ihrer Kolonien machen wird. Falls Sie ablehnen, werden Sie diese Gelegenheit nicht wieder bekommen, es sei denn es tritt der relativ unwahrscheinliche Fall ein, dass die Hilfe suchende Nation den Krieg gegen die angreifende Großmacht gewinnt und sich später friedlich Ihrem Imperium anschließt.

Die Vorteile einer militärischen Intervention sind groß. Sie gewinnen sofort und automatisch eine Kolonie (oder zumindest, was von ihr übrig ist, nachdem Sie sie verteidigt haben). Außerdem werden diese Provinzen auf dem Gouverneurskonzil für Sie stimmen, falls Sie nominiert werden sollten. Auf der anderen Seite gelten Sie als Aggressor, falls Sie intervenieren. Ihre diplomatischen Beziehungen werden sich verschlechtern und Verbündete der feindlichen Großmacht könnten Ihnen möglicherweise den Krieg erklären.

SCHLACHTEN

Schlachten finden zwischen den Zügen statt. Nachdem alle Großmächte Ihre Truppen bewegt und ihren Zug beendet haben, finden alle militärischen Angriffe gleichzeitig statt. Sollten allerdings mehrere Schlachten in derselben Provinz stattfinden, so werden diese Schlachten nacheinander abgewickelt werden. Die Reihenfolge der Schlachten hängt von der militärischen Initiative der beteiligten Truppen ab. Dies hängt von der Zusammensetzung der Armee und der Erfahrung der Anführers ab. Diese Regeln gelten immer, unabhängig davon, ob Schlachten taktisch oder strategisch ausgetragen werden.

Beispiel - Initiative einer Armee.

Nehmen wir an, dass sowohl Preußen als auch Italien gleichzeitig in eine Provinz der Schweiz einmarschieren. Die beiden Armeen werden verglichen und es stellt sich heraus, dass Italien über mehr Kavallerie und einen besseren Anführer verfügt. Die italienische Armee hat also die größere Initiative und wird daher zuerst einmarschieren. Nehmen wir weiter an, dass die Italiener die Schweizer schlagen.

Falls nun die Preußen mit Italien im Frieden sind oder sogar mit Italien verbündet sind, dann wird die preußische Invasion nicht stattfinden, da die besagte Provinz mittlerweile zu Italien gehört. Befinden sich die Preußen allerdings im Krieg mit Italien, so werden Sie die Provinz angreifen - mit dem zusätzlichen Vorteil, dass die italienische Armee bereits durch die Schlacht mit den Schweizern geschwächt ist.

Schlachten und Schlachtberichte.

In jedem Zug, in dem es zu kriegerischen Auseinandersetzungen kommt, erscheint nach dem Ende aller Auseinandersetzungen der Schlachtbericht. Auf diesem Bildschirm können Sie den Ort einer Schlacht auf der Landkarte sehen, unter Landkarte finden Sie Informationen zum Ausgang der Schlacht.

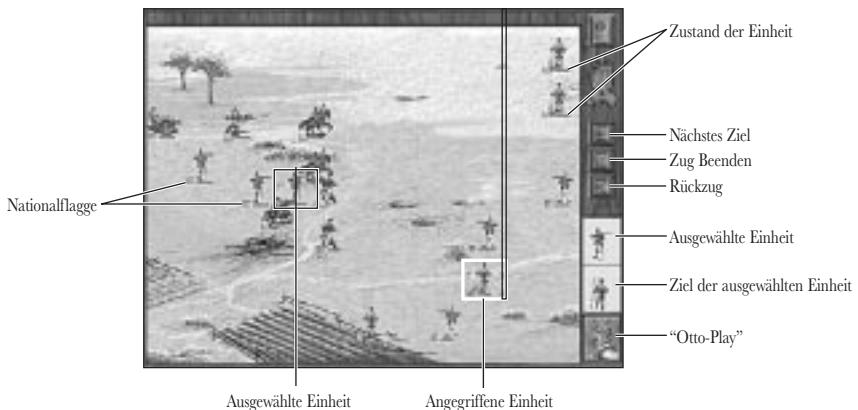
Klicken Sie auf den Information-Knopf ("i"-Icon), um weitere Details zu den beteiligten Armeen zu sehen. Die Regimenter beider Seiten sind dargestellt.

Aufgeriebene Regimenter werden als getötet angezeigt, Verluste unter Ihren Schiffen werden als gesunken angezeigt. Der Zustand aller überlebenden Regimenter nach der Schlacht wird als Skala angezeigt zusammen mit der Erfahrung (den Orden) dieser Regimenter. Nach Seeschlachten werden auch mögliche Verluste an Waren und gekaperte Schiffseinheiten angezeigt.

Sie können die Pfeile benutzen um zu blättern, falls im letzten Zug von Ihnen mehrere Schlachten geschlagen wurden.

Der Landkrieg.

Die taktische Auflösung von Konflikten ist Ihre beste Chance, den Gegner vernichtend zu schlagen. Sie können diese Option im Spieloptionendialog ausschalten. Befinden Sie sich einmal auf dem Schlachtfeld, so müssen Sie dort kämpfen, Sie können die Leitung Ihrer Truppen allerdings Ihrem Verteidigungsminister überlassen.



Truppenaufstellung.

Zu Beginn der Schlacht zeigen grüne Punkte auf dem Schlachtfeld an, wo Sie Regimenter aufstellen können. Das nächste Regiment, das es aufzustellen gilt, erscheint in der Werkzeugleiste rechts. Sie können die Aufstellung der Truppen Ihrem Verteidigungsminister überlassen.

Die Initiative eines Regiments.

Nachdem beide Seiten ihre Truppen aufgestellt haben, wird die Schlacht nun beginnen. Einheiten werden nacheinander abhängig von Ihrer jeweiligen Initiative bewegt. Dies bedeutet, dass sich mehrere Einheiten einer Armee bewegen können, bevor sich das erste Regiment des Feindes bewegt. Im allgemeinen wird sich Kavallerie zuerst bewegen, gefolgt von Infanterie, gefolgt von Artillerie. Diese Regel wird allerdings von der Erfahrung der beteiligten Einheiten und der Qualität ihres Anführers beeinflusst.

Da die Bewegungsreihenfolge auf dem Schlachtfeld von der jeweiligen Initiative der beteiligten Regimenter abhängt, haben Sie nicht die Möglichkeit, ein Regiment direkt anzuwählen. Einheiten müssen agieren, wenn die Chance dazu besteht. In manchen Fällen ist es sinnvoll mit einer Einheit nicht zu feuern, da diese dann auf die erste feindliche Einheit, die sich in ihren Feuerbereich bewegt, schießen wird.

Benutzung der Werkzeugleiste.

Die Werkzeugleiste zeigt das ausgewählte Regiment und das derzeitige Ziel dieses Regiments an. Neben diesen Bildern sehen Sie die Erfahrung (Orden) dieser Einheiten.



Der oberste Knopf, dessen Icon ein kleines Fadenkreuz darstellt, erlaubt es Ihnen durch alle möglichen Ziele des aktiven Regiments zu blättern. Dies erspart Ihnen das Scrollen auf dem Bildschirm wenn die Armeen noch weit voneinander entfernt sind.



Der mittlere Knopf beendet den Zug eines Regiments. Falls Sie nicht gefeuert oder nicht Ihren vollen Bewegungsradius ausgeschöpft haben, können Sie diesen Knopf drücken, um die nächste Einheit auszuwählen.



Der Rückzug-Knopf befiehlt *allen* Ihren Truppen, sich zurückzuziehen. Dies ist nur sinnvoll, wenn die Schlacht verloren ist und Sie einige wertvolle Regimenter retten wollen.

Ganz am unteren Ende der Werkzeugleiste befindet sich ein Bild Ihres Verteidigungsministers. Wenn Sie auf sein Porträt klicken, dann wird er den Befehl über Ihre Truppen übernehmen. Dies ist das sogenannte "Otto-Play".

Das Schlachtfeld.

Auf dem Schlachtfeld sehen Sie grüne und rote Markierungen, die die Bewegungsreichweite der ausgewählten Einheit anzeigen. Eine grüne Markierung bedeutet, dass Sie an diese Stelle ziehen können, ohne dass eine feindliche Einheit das Feuer auf Sie eröffnen kann. Rote Markierungen bedeuten, dass der Feind diese Stelle unter Feuer nehmen kann.

Wenn Regimenter beschossen werden, ändert sich Ihre Statusanzeige von einem grünen Balken zu einem Balken, der rote und gelbe Segmente anzeigt. Rot repräsentiert Verluste durch Verletzungen und Versagen der vitalen Funktionen (Tod), der gelbe Teilbalken repräsentiert Soldaten, deren Kampfwillen gebrochen ist und die sich nichts sehnlicher wünschen als zu flüchten.

Wenn der Statusbalken unter dem Regiment ausschließlich rot und gelb ist, wird der Rest dieses Regiments vom Schlachtfeld fliehen. Falls es sich zu diesem Zeitpunkt in der Nähe des Feindes befindet, kann es sich auch ergeben.



Wenn eines Ihrer Regimenter ausgewählt ist, dann feuern Sie, indem Sie den Fadenkreuz-Mauszeiger über ein Ziel Ihrer Wahl bewegen und klicken. Falls ein rotes "X" erscheint, befindet sich Ihr Ziel leider nicht in Reichweite. Falls Ihre Einheit bereits geschossen hat, so verändert sich der Mauszeiger zu einem ungeladenen Gewehr.

Sie bewegen das ausgewählte Regiment, indem Sie auf eine der grünen oder roten Markierungen auf dem Schlachtfeld klicken. Da der Feind Sie unterwegs beschließen kann, können Sie Züge nicht rückgängig machen. Sie können allerdings innerhalb des Zuges die Einheit mehrfach bewegen, bis der volle Bewegungsradius ausgeschöpft ist.

Ein Kavallerieregiment bleibt ausgewählt, bis Sie seinen Zug beenden oder bis es gefeuert hat und sich nicht mehr bewegen kann. Infanterie und leichte Artillerie können sich nicht mehr bewegen, nachdem sie gefeuert haben - sie können sich allerdings erst bewegen und dann feuern. Schwere Artillerie kann sich nur entweder bewegen oder feuern.

Der Angriff.

Die beste Angriffsmethode ist die Konzentration Ihres Feuers auf eine kleine Gruppe Verteidiger. Benutzen Sie leichte Kavallerie und Infanterie um das Feuer auf sich zu ziehen und bewegen Sie danach Ihre schweren Regimenter (schwere Infanterie und Kavallerie) um die Verteidigungslinie des Feindes zu durchbrechen. Benutzen Sie Ihre Artillerie um die besten Regimenter des Gegners zu beschließen bevor diese auf Ihre schweren Truppen stoßen.

Die Verteidigung Ihrer Provinzen.

Sie müssen auch in der Verteidigung aktiv sein, obwohl Sie hier durch Ihre Befestigungen einen Vorteil haben. Versuchen Sie, die Artillerie des Gegners außer Gefecht zu setzen und sparen Sie sich Ihr Artilleriefeuer für die schweren Truppen des Gegners auf. Seien Sie auch bereits sich zurückzuziehen falls dies notwendig wird, um Ihre Regimenter zu retten. Sie sollten dies natürlich nicht in Ihrer Hauptstadtprovinz tun.

Befestigungen und Forts.

Befestigungen werden von Ihren Garnisonen selbstständig errichtet. Diese Befestigungen reduzieren den einem Regiment durch Beschuss zugefügten Schaden um 20%. In der Regimentsdatentabelle ist dies durch die Zahlen in Klammern ausgedrückt.

Zusätzlich können Sie Ihren Ingenieur anweisen, in wichtigen Provinzen ein Fort zu errichten. Forts reduzieren den Ihren Regimentern zugefügten Schaden pro Stufe des Forts um weitere 10%. Ein Fort der Stufe drei reduziert also die Wirksamkeit eines feindlichen Angriffs um 50%.

Regimenter, die Sie hinter den Wänden eines Forts positionieren (die also nicht direkt die Wand des Forts verteidigen), können überhaupt nur von feindlicher Artillerie angegriffen werden. Allerdings kann auch nur Ihre Artillerie über die Wände des Forts hinwegschießen.

Jedes Fort hat ein Tor durch welches Sie Ausfälle vornehmen und so Einheiten auf das Schlachtfeld schicken können. Feindliche Einheiten können dieses Tor nicht benutzen, sondern müssen Ihr Fort durch Artilleriebeschuss oder Pioniereinheiten zerstören.

Ingenieure im Kampf.



Forts können durch Artilleriefeuer zerstört werden, allerdings ist dies ein aufwändiger Prozess. In vielen Fällen ist die bessere Methode der Einsatz einer Ingenieurseinheit. Wenn der Ingenieur ausgewählt ist, so können Sie ihm befehlen, mit dem Bau eines Tunnels zu beginnen. Sie tun dies, indem Sie mit dem Mauszeiger direkt neben die Einheit klicken (es erscheint eine Schaufel als Mauszeiger).

Jeder Zug der Ingenieurseinheit erlaubt Ihnen den weiteren Ausbau des Tunnels um einen Schritt. Da das Regiment durch die Tunnelarbeiten wohlgeschützt ist, ist es für die Verteidiger schwierig, diese Einheit anzugreifen. Andererseits wird Ihr Tunnelbau nur langsam voranschreiten.

Wenn die Ingenieurseinheit die Palisaden des Forts erreicht, kann sie ein Feld der Befestigung sprengen. Es erscheint hierzu ein Dynamit-Mauszeiger. Im gleichen Zug, nach der Sprengung, können feindliche Einheiten das Ingenieursregiment ungehindert angreifen. Beide Seiten können sich frei durch die entstehende Bresche in der Befestigung bewegen.

Anführer und Truppenmoral.

Die meisten Regimenter werden fliehen, bevor sie vollständig aufgerieben sind. Generäle können benutzt werden, um dies zu verhindern. Wenn der General ausgewählt ist, können Sie ihn neben ein geschwächtes Regiment ziehen und die Kampfmoral des Regiments durch anklicken teilweise (abhängig von der Erfahrung Ihres Generals) wiederherstellen. Da dies einige der in Panik befindlichen Truppen beruhigt, wird auch die Feuerkraft des Regiments ansteigen.

Wenn Sie eine Generalseinheit aufrüsten, so erhöht dies ihre Reichweite und macht es dem General möglich, mehr fliehende Regimenter zu besuchen. Der Effekt des Generals auf die Truppen hängt allerdings allein von der Erfahrung der Generalseinheit ab.

Übermäßige Präsenz des Generals kann geschwächte Regimenter vernichten, da diese weit über den Punkt hinaus kämpfen werden an dem sie zu geschwächt sind, dies noch sinnvoll zu tun. Sie sollten Regimenter, die fast vollständig aufgerieben sind, lieber fliehen lassen.

Otto-Play.

Sie können zu jedem Zeitpunkt Ihren Verteidigungsminister die Führung Ihrer Truppen übernehmen lassen, indem sie auf sein Porträt klicken. Ihr Minister wird wahrscheinlich nicht so gut wie Sie kämpfen - seien Sie also vorsichtig.

Fähigkeiten Ihrer Regimenter.

Die folgende Tabelle zeigt die Werte für die verschiedenen Eigenschaften aller Regimentstypen an.

Tabelle 10 - Regimentsdaten.

- **FKR** Feuerkraft unter normalen Bedingungen
- **FKN** Feuerkraft im Nahkampf
- **RWT** Reichweite. Die Zahlen in Klammern sind Angaben für Artillerie in befestigten Stellungen.
- **VER** Verteidigungswert, der die Widerstandskraft eines Regiments unter Feuer beschreibt. Angaben in Klammern sind für Einheiten in befestigten Stellungen.
- **BEW** Bewegungswert - die Zahl der Felder, die sich eine Einheit pro Zug bewegen kann.
- **WAFF** Die Zahl der Waffen, die zur Indienststellung dieser Einheit aufgewendet wurden. Diese Zahl multipliziert mit Faktor fünf ergibt die zum Schienentransport dieser Einheit notwendige Transportkapazität.

<u>Regiment Type</u>	<u>FKR</u>	<u>FKN</u>	<u>RWT</u>	<u>VER</u>	<u>BEW</u>	<u>WAFF</u>
Landwehr	5	5	5	4(5)	4	
Plänkler	5	5	5	7(8)	6	1
Infanterie	10	10	5	5(6)	4	1
Grenadiere	12	12	5	5(6)	4	1
Husaren	7	10	3	7	11	1
Kürassiere	15	19	3	5	9	1
Leichte Artillerie	10	3	9(10)	3(4)	5	2
Artillerie	16	4	11(12)	2(3)	3	2
Pioniere	0	0	5	3(4)	4	2
Miliz	7	7	8	4(5)	4	
Scharfschützen	10	10	8	7(8)	6	2
Schützeninfanterie	15	15	8	7(8)	4	2
Gardeinfanterie	17	17	8	7(8)	4	2
Aufklärer	10	13	5	7	11	2
Karabinerkav.	20	26	5	5	9	2
Feldartillerie	17	5	12(13)	3(4)	6	4
Belagerungsartillerie	30	8	14(15)	3(4)	3	4
Gefechtspioniere	0	0	8	4(5)	4	2
Wehrpflichtige	10	10	10	10(12)	5	
Elitetruppen	15	15	10	20(25)	7	4
Infanterie	22	22	10	20(25)	5	4
MG-Schützen	25	25	10	20(25)	4	4
Mech. Infanterie	22	28	10	10(12)	11	4
Panzertruppen	45	60	12	20(25)	9	10
Mech. Artillerie	25	8	15(16)	20(25)	8	6
Eisenbahngeschütze	50	12	17(18)	20(25)	3	8
Saboteure	0	0	10	10(12)	5	3

TECHNISCHER FORTSCHRITT.

Mit Fortschreiten der industriellen Revolution werden Entdeckungen immer häufiger gemacht. Die Erfindungen sind weltweit verfügbar, da sie kaum geheim gehalten werden können. Allerdings haben alle diese Technologien ihren Preis.

Normalerweise ist es unmöglich, jede neue Technologie mit ihrem Erscheinen sofort zu erwerben. Sie müssen also entscheiden, wieviel Geld Ihre Großmacht in Technologie investiert und welche Technologien Sie erwerben wollen. Speziell zu Beginn des Spiels haben Sie viele Möglichkeiten, Geld auszugeben - und wenig Geld.

Natürlich können Sie abwarten. Technologie verschwindet nicht, nachdem Sie einmal eingeführt ist. Falls Sie sich eine spezielle Erfindung nicht leisten können oder sie für Ihr Land keinen Sinn macht, so kaufen Sie einfach nicht.

Die Einführung einer neuen Technologie.

Wenn eine neue Technologie verfügbar ist, so wird eine entsprechende Schlagzeile in der Zeitung erscheinen. Der Text wird Ihnen einen Eindruck davon geben, wozu diese Technologie gut ist und ob Sie in diese Technologie investieren wollen.

Ihre Minister werden Sie außerdem gezielt an Technologien erinnern, die ihnen am Herzen liegen. So wird sich Ihr Verteidigungsminister sofort melden, wenn es darum geht, neue Militärtechnologien zu erwerben.

Wenn Sie nicht wissen, welche Technologien derzeit verfügbar sind, können Sie den **Technologie**-Bildschirm aufrufen.

Der Technologie-Bildschirm.

 Von der Landkarte aus können Sie den In Technologie investieren-Knopf (Mikroskop-Icon) klicken. Die neusten Technologien erscheinen am oberen Ende der Liste, unter Umständen müssen Sie allerdings blättern, um alle Technologien anzusehen.

Auf diesem Bildschirm sehen Sie Technologien, die Sie bereits besitzen, sowie neue Technologien, in die Sie hier investieren können.

Technologieinvestitionen.

Um eine Technologie zu kaufen, können Sie einfach auf das Preisschild rechts neben dem Namen der Technologie klicken. Es wird an Stelle des Preises nun Kaufen angezeigt. Ihre Barschaft verringert sich um den Preis der Erfindung, falls Sie sich entscheiden wollen können Sie einfach noch einmal an der gleichen Stelle klicken.

Nachdem Sie den Zug beendet haben, können Sie den Kauf nicht mehr zurücknehmen.

Historische Informationen.

Sie können historische Informationen zu allen Technologien aufrufen, indem Sie das Bild der Technologie anklicken. Am Ende der aufgerufenen historischen Zusammenfassung finden Sie die Auswirkungen der Technologie im Spiel - eine Kurzfassung dieser Effekte erscheint auch in der rechten Spalte des **Technologie**-Bildschirms.

Alle Spieler beginnen mit zwei Technologien aus der folgenden Übersicht: der **Hochdruck-Dampfmaschine** und der **Sähmaschine**.

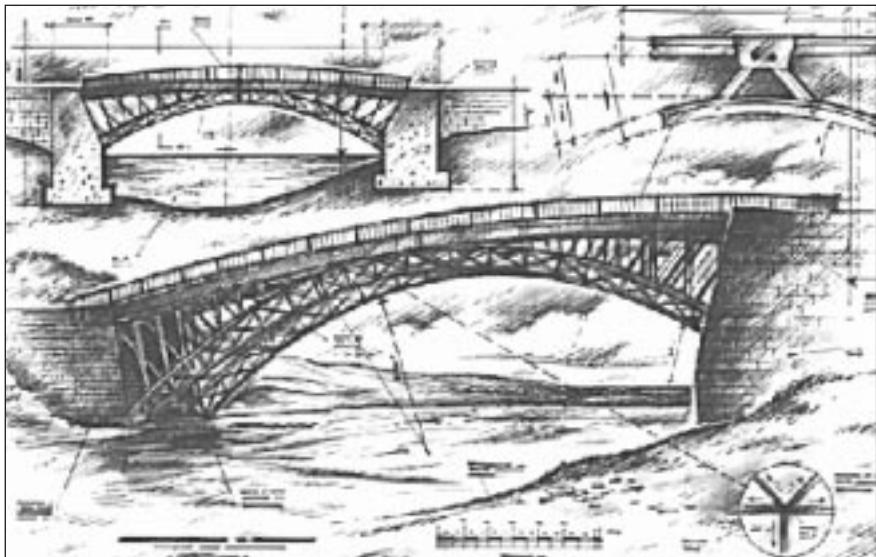
Tabelle 11 - Technologien.

Name der Technologie	Nutzen der Technologie	ungefähres Jahr	Voraussetzung
Hochdruck-Dampfmaschine	Erlaubt Ingenieuren Eisenbahnen durch Anbau, Ödland, Wüsten und Tundra zu bauen.	1814	keine
Sähmaschine	Erlaubt Landwirten die Getreide- und Obstproduktion auf Stufe I zu erhöhen.	1814	keine
Baumwoll-Entkörner	Erlaubt Landwirten die Baumwollproduktion auf Stufe I zu erhöhen.	1816-20	keine
Klipper	Erlaubt die Konstruktion von Klippern.	1821-25	keine
Kantholzstempel	Erlaubt Bergleuten den Abbau von Kohle, Eisen und Gold auf Stufe II.	1821-25	Hochdruck-Dampfmaschine
Gusseiserne Brücken	Erlaubt Ingenieuren, Eisenbahnen durch Sumpfe zu bauen. Erlaubt außerdem die Ausbildung des Forstwirtes und eine Holzausbeute auf Stufe I.	1821-25	Hochdruck-Dampfmaschine
Futtergräser	Ermöglicht die Ausbildung eines Viehzüchters und verbessert die Wolle- und Viehproduktion auf Stufe I.	1821-25	
Spinnmaschine	Erlaubt Landwirten und Viehzüchtern ihre Baumwoll- und Wolleerträge auf und Baumwoll Stufe II zu verbessern. Entkörner	1826-30	Futtergräser
Schaufelräder	Ermöglicht den Bau schneller Angriffsschiffe und großer Handelsschiffe.	1826-30	Keine
Stählerner Pflug	Weitere Ertragsverbesserung von Feldern und Obstplantagen (Stufe II).	1831-35	Sähmaschine
Bessemerbirne	Scharfschützen und Späher können rekrutiert werden, alte Einheiten können aufgerüstet werden.	1836-40	Keine
Mehrzylinder-Dampfmaschine	Erlaubt die Gleisverlegung in Hügellandschaft und eine bessere Holzausbeute (Stufe II).	1836-40	Gusseiserne Brücken
Grußstahl	Ermöglicht die Produktion von Feldartillerie und Belagerungsartillerie.	1841-45	Keine
Hinterlader	Grenadiere, Gardeinfanterie und Karabineerkavallerie können rekrutiert werden.	1841-45	Bessemerbirne
Walzstahl	Ermöglicht die Konstruktion eisenbeschlagener Schiffe.	1846-50	Keine
Webmaschine	Landwirte verbessern ihre Baumwollerträge, Viehzüchter ihre Wollerträge (Stufe III).	1846-50	Spinnmaschine

Mähmaschine	Erlaubt Landwirten die Effizienz der Getreidewirtschaft (Stufe III) zu erhöhen.	1851-55	Stählerner Pflug
Kunstdünger	Erlaubt es dem Landwirt die Obsterträge zu steigern (Stufe III).	1856-60	Stählerner Pflug
Ölförderung	Mit Aufkommen dieser Technologie stehen Ölarbeiter zur Verfügung (Stufe I). Ölsuche in Wüste, Tundra und Sumpf. Bau einer Raffinerie und eines Ölkraftwerkes auf dem Industrie-Bildschirm.	1856-60	Keine
Stacheldraht	Erlaubt verbesserte, intensive Viehhaltung (Stufe II).	1861-65	Futtergräser
Stählerner Panzerung	Ermöglicht den Bau gepanzerter Schiffe.	1866-70	Walzstahl
Schwere Artillerie	Die Rekrutierung von Eisenbahngeschützen und mobiler Artillerie wird ermöglicht.	1871-75	Gussstahl
Dynamit	Erlaubt den Bau von Gleisen durch Gebirge und eine bessere Holzausbeute (Stufe III). Dampfmaschine u. Bessere Ausbeute von Minen auf Stufe III, Kantholzstempel	1871-75	Mehrzyylinder -
Schiffsturbine	Ermöglicht die Konstruktion von gepanzerten Schlachtkreuzern und stählernen Handelsschiffen. Panzerung	1871-75	Stählerner
Automatische Waffen	Macht moderne Infanterie mit Maschinengewehren und Elitetruppen möglich, alte Einheiten können aufgerüstet werden.	1876-80	Hinterlader
Chemie	Erlaubt eine verbesserte Ölproduktion (Stufe II) und verbesserte Viehproduktion Stacheldraht auf Stufe III.	1876-80	Ölquellen und
Mechanische Zieloptik	Ermöglicht den Bau von Schlachtschiffen.	1881-85	Schiffsturbine
Otto-Motor	Erlaubt gepanzerte und mechanisierte Regimenter, alte Einheiten können aufgerüstet werden. Erlaubt eine verbesserte Ölproduktion auf Stufe III.	1881-85	Chemie

Eine neue Technologie hält Einzug.

Wenn Sie Zug Beenden klicken, dann sind alle Technologieinvestitionen, die Sie in diesem Zug gemacht haben, nicht mehr rückgängig zu machen. Vor Beginn des nächsten Zuges wird für jede von Ihnen erworbene Technologie ein Bildschirm gezeigt, der als Bestätigung Ihres Kaufes eine Zeichnung der Erfindung zeigt. Sie können diese Technologie im nächsten Zug einsetzen.



Gußeiserne Brücke. Die vermehrte Nutzung von gußeisernen Konstruktionen revolutionierte Brückenbau, Transport und Architektur.

HISTORISCHE SZENARIEN.

Das Wiedererstarken Frankreichs 1820.

Nach den napoleonischen Kriegen und Napoleons endgültiger Niederlage im Jahre 1815 findet sich Frankreich in einer schwachen und diplomatisch isolierten Lage. Jenseits des Kanals ist England bereits eine Industrienation, die erste der Welt. Im Osten garantieren drei konservative Großmächte, dass Frankreich nie wieder Europa dominieren kann. Zusätzlich verhindert das Fehlen von Kohle im Land die schnelle industrielle Entwicklung nach englischem Beispiel.

Aber Frankreich hat seine eigenen Stärken. Die französische Industrie ist weiter entwickelt als die der anderen Kontinentalmächte und Frankreich ist größer und hat mehr Einwohner als alle anderen Großmächte mit Ausnahme des entfernten Russlands. Frankreichs Grenzen sind dank der politischen Uneinigkeit in Italien und Deutschland sicher.

Vorgeschlagene Großmacht Frankreich

Siegbedingungen: Zweitdrittelmehrheit im Gouverneurskonzil

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Einheitsbewegungen 1848-1890.

Preußen versucht, Deutschland zu dominieren, aber die meisten deutschen Staaten wenden sich Österreich zu, dessen Bevölkerung und Rohstoffvorkommen sehr viel größer sind. Im Westen versucht Frankreich sicherzustellen, dass kein deutscher Staat die Vorherrschaft gewinnt. Kann Preußen einen Krieg gegen diese scheinbar übermächtigen Gegner gewinnen? Kann Preußen die anderen deutschen Staaten überzeugen, sich nach Norden und Osten zu orientieren?

Italien versucht sich an der eigenen Vereinigung. Diese erscheint möglich, falls Frankreich oder Österreich freundlich gesinnt sind. Aber kann Italien jemals zu einer richtigen Großmacht werden?

Vorgeschlagene Großmächte: Preußen oder Italien

Siegbedingungen: Zweidrittelmehrheit im Gouverneurskonzil

Schwierigkeitsgrad: Schwer für Preußen, geradezu unmöglich für Italien

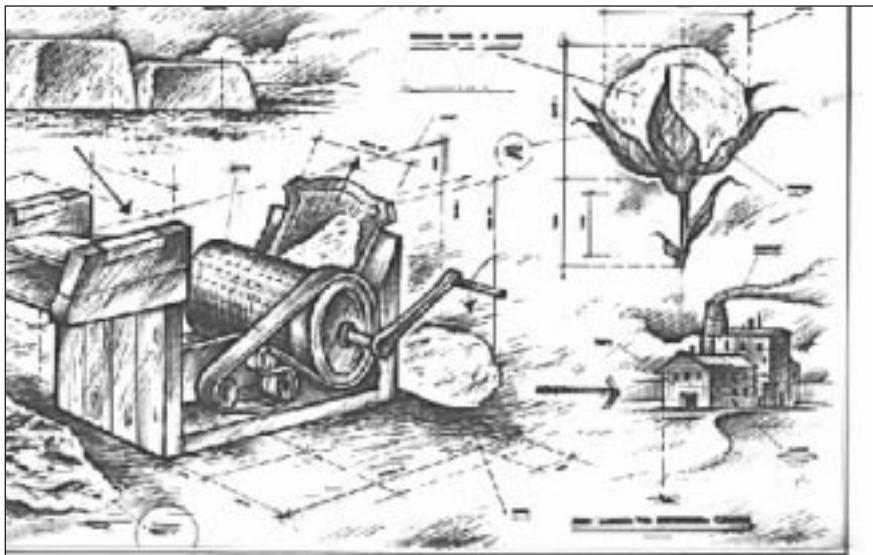
Überlegenheit auf See 1882-Spielende.

Der Kaiser hätte gerne eine Flotte und einen Platz an der Sonne. England versucht, seine seit 1805 genossene Vormachtstellung auf See zu bewahren. Deutschland kann auf lange Sicht mehr produzieren als England, allerdings benötigt England keine große Armee. Die Situation kann zum Krieg führen.

Vorgeschlagene Großmächte: Deutschland oder England

Siegbedingungen: Zweidrittelmehrheit im Gouverneurskonzil

Schwierigkeitsgrad: Normal für beide.



Baumwoll-Entkörner. Eli Whitney erfand dieses einfache Gerät, dass den Baumwollanbau revolutionierte. Sein Baumwoll-Entkörner spannt die Rohbaumwolle über eine bezahnte Rolle die die Samen aussortierte.

LERNSENARIEN.

Um ein Lernszenario - oder Tutorium - zu spielen, klicken Sie bitte auf das Szenario-**Buch** im IMPERIALISMUS-Hauptbildschirm. Im Szenario-Bildschirm können Sie dann ein Tutorium auswählen. Suchen Sie sich eins der sieben Themen aus, jedes dieser Szenarien hat nur einige wenige Züge - gerade genug, um Ihnen ein gutes Verständnis des Themas zu vermitteln. Sie finden schrittweise Instruktionen für die verschiedenen Tutorien im nächsten Abschnitt.

Tutorium - Zivile Spezialisten.

Sie erzeugen zivile Spezialisten im **Industrie**-Bildschirm. Um zu lernen, wie man solche Einheiten erstellt, spielen Sie bitte das Industrie-Tutorial. Dieses Tutorial zeigt Ihnen, wie Sie die Spezialisten auf der Landkarte einsetzen.

Ihre Spezialisten arbeiten alle nach ähnlichen Regeln, aber Sie erledigen verschiedene Jobs auf der Landkarte. Wenn Sie einen Zug spielen, so werden Ihre Spezialisten nacheinander ausgewählt, dies nennt sich Einheitenzyklus.

Erster Zug.

Prospektor.

Die ausgewählte Einheit ist der Prospektor. Auf der Landkarte sehen Sie diese Einheit mit einem blinkenden weißen Umriss. Er erschien auch in der Werkzeugeiste rechts.

- Bewegen Sie den Mauszeiger und beobachten Sie, wie er sich über verschiedene Arten von Terrain verändert.

Über den meisten Terrainarten wird der Mauszeiger als grüner Pfeil erscheinen. Falls Sie über einem dieser Terrainarten klicken, so werden Sie Ihren Spezialisten dorthin verlegen, er wird allerdings dort keine Arbeit verrichten können. Der grüne Pfeil zeigt immer an, dass Sie die Einheit verlegen.

- Klicken Sie auf ein Terrainfeld mit Wald und beobachten Sie, wie der Prospektor dorthin verlegt wird.

Nun ist der Ingenieur ausgewählt, aber da wir für den Prospektor genug zu tun haben, sollten wir seine Verlegung zurücknehmen, bevor wir uns um den Ingenieur kümmern.

- Plazieren Sie den Mauszeiger über dem Prospektor. Sie sollten ein blaues Fragezeichen sehen.
- Klicken Sie die Maus
- Lesen Sie den Text in dem Dialog, der nun erscheint, und nehmen Sie die Befehle an den Prospektor zurück.

Dies bewegt den Prospektor an seinen Ausgangspunkt zurück.

- Bewegen Sie nun den Mauszeiger über gebirgige Terrainfelder, bis er sich zu einem Auge verändert.
- Klicken Sie auf ein Terrainfeld, über dem der Mauszeiger als Auge erscheint. Der Prospektor wird nun beginnen, hier nach Mineralien zu suchen.

Einheiten sind animiert, wenn sie aktiv sind, grau, wenn sie nichts zu tun haben. Der Prospektor wird im nächsten Zug wieder erscheinen.

Ingenieur.

Nun ist der Ingenieur ausgewählt. Er erscheint auf der Landkarte und in der Werkzeugeiste.

Der Ingenieur baut Forts, Bahnhöfe, Gleise und Häfen. In diesem Zug sollten Sie einen Bahnhof am Ende der Gleisstrecke aus der Hauptstadt bauen. Solche Bahnhöfe dienen dazu, Ressourcen in ihrer Umgebung einzusammeln.

- Bewegen Sie den Mauszeiger über den Ingenieur - der Mauszeiger ändert sich zu einem Hammer.
- Klicken Sie mit der Maus. Ein Dialog erscheint.

- Klicken Sie auf den Knopf mit dem Bild eines Bahnhofs. Der Ingenieur beginnt mit dem Bau.

Der Ingenieur ist nun animiert. Er kann auf die gleiche Art und Weise Häfen und Forts bauen. Um Gleisstrecken zu bauen, klicken Sie neben den Ingenieur, wenn er ausgewählt ist (der Mauszeiger wird sich zu einer Schiene verändern).

Bergmann.

Die nächste Einheit ist der Bergmann. Er errichtet und verbessert Minen im Gebirge. Er kann dies nur an Stellen tun, an denen der Prospektor fündig geworden ist. In diesem Zug werden Sie eine existierende Mine verbessern.

- Bewegen Sie den Mauszeiger über den Bergmann - der Mauszeiger ändert sich zu einem Hammer.
- Klicken Sie und der Bergmann beginnt zu arbeiten. Wenn er fertig ist, wird diese Mine mehr Erz liefern.

Forstwirt.

Als nächstes erschien der Forstwirt. Dies ist der erste Zug, in dem Sie über diese Einheit verfügen, keine Ihrer Waldflächen ist also bis jetzt verbessert worden.

Drei Terrainfelder nördlich der Hauptstadt befindet sich ein Hafen (Leuchtturm) in der Mitte des Waldes. Dieser Hafen sammelt Holz in seiner Umgebung ein.

- Bewegen Sie den Mauszeiger über den Wald, in dem sich der Hafen befindet und beobachten Sie, wie sich der Mauszeiger zu einem Hammer verändert.
- Klicken Sie mit dem Hammer. Der Forstwirt beginnt mit der Arbeit.

Viehzüchter.

Der letzte Ihrer Spezialisten ist der Viehzüchter. Er verbessert den Ausstoß von Wolle und Vieh. Da Sie nirgendwo in der Nähe eines Bahnhofs Wolle oder Vieh produzieren, war es offensichtlich ein Fehler, den Viehzüchter auszubilden. Sie sollten ihn also wieder entlassen.

- Klicken Sie auf den Spezialisten Entlassen-Knopf in der Werkzeugleiste. Dies ist der Knopf ganz links mit der durchgestrichenen Figur.
- Bestätigen Sie, dass Sie den Viehzüchter entlassen wollen. Er wird als Arbeitskraft in Ihrer Industrie auftauchen.

Sie können die Entscheidung, einen Spezialisten zu entlassen, nicht zurücknehmen.

- Klicken Sie auf Zug Beenden in der unteren rechten Ecke des Bildschirms.

Zweiter Zug.

Nur eine Einheit im Einheitenzyklus hat ihre Tätigkeit beendet. Alle anderen sind noch an der Arbeit.

Prospektor.

Falls Sie im letzten Zug Mineralien gefunden haben, werden Sie nun im Terrainfeld Ihres Prospektors eine Darstellung der entsprechenden Bodenschätzungen sehen. Ansonsten sehen Sie ein rotes "X".

- Statt selbst nach einem noch nicht untersuchten Stück Gebirge zu suchen, können Sie auch auf die kleine Darstellung eines Gebirgs-Terrainfelds in der Werkzeugleiste klicken.
- Dies zentriert die Landkarte auf ein nicht untersuchtes Stück Gebirge. Klicken Sie mit dem Auge-Mauszeiger, um Ihren Prospektor hier einzusetzen.
- Ihre anderen Spezialisten arbeiten noch, beenden Sie also Ihren Zug.

Dritter Zug.

- Versorgen Sie Ihren Prospektor weiter mit Arbeit..
- Beenden Sie den Zug.

Vierter Zug.

- Lassen Sie Ihren Prospektor weiterarbeiten.

Ingenieur.

Der Ingenieur hat nun einen Bahnhof gebaut. Sie sehen den Bahnhof auf der Landkarte, ein kleines Gebäude mit einem Bahnsignal. Das Signal ist grün, dies bedeutet, dass der Bahnhof ans Gleissystem angeschlossen ist.

Versetzen Sie den Ingenieur nun in die Nähe einer Stelle, an der Sie ihn im nächsten Zug beschäftigen möchten.

- Versetzen Sie den Ingenieur an eine Ihnen interessant erscheinende Stelle der Landkarte.

(Vorschlag: Versetzen Sie ihn längs der südlichen Eisenbahnlinie, er kann dort die Gleise in Richtung des weiter entfernten Erzvorkommens ausbauen. Die beste Stelle ist direkt nordwestlich der Stadt am Ende der Eisenbahnlinie.)

Auch Ihr Bergmann und Ihr Forstwirt haben ihre Arbeit beendet. Sie können die resultierenden Bauwerke auf der Landkarte sehen.

- Klicken Sie auf Felder, über denen der Mauszeiger als Hammer erscheint, um den Bergmann und den Forstwirt weiterarbeiten zu lassen. Klicken Sie auf die Miniatur-Terrainfelder in der Werkzeugleiste, um unbearbeitete Stellen auf der Landkarte zu finden.
- Beenden Sie den Zug.

Fünfter Zug.

- Lassen Sie Ihren Prospektor weiterarbeiten.
- Benutzen Sie den Ingenieur, um weitere Ressourcen an Ihr Transportsystem anzubinden. In diesem Zug sollten Sie Gleise Richtung Südwesten verlegen. Sie erreichen dies, indem Sie mit dem Gleis-Mauszeiger in der gewünschten Richtung neben den Ingenieur klicken.

Sie haben nun dieses Tutorium beendet.

Tutorium - Militärische Einheiten.

Sie können militärische Einheiten im **Industrie**-Bildschirm in Dienst stellen. Dieses Tutorium stellt dar, wie Sie diese Einheiten bewegen und Landkrieg führen.

Ihre Großmacht Zimm hat sich entschieden, über ihren östlichen Nachbarn, Pram, herzufallen.

Aufklärung.

- Bewegen Sie den Mauszeiger über das Zeltlager neben der Stadt Demerest in Pram.
- Klicken Sie, wenn das rote Fragezeichen erscheint.

Sie erhalten eine Einschätzung des dort stationierten Militärs.

Auswahl der Armee.

Ihre Armee befindet sich in der Provinz Sussex.

- Um die Armee zu aktivieren, bewegen Sie den Mauszeiger über die Provinzhauptstadt von Sussex. Klicken Sie, wenn Sie eine blaue Flagge sehen.
- Die Garnison der Provinz erscheint in der Werkzeugleiste und das Zeltlager in Sussex blinkt nun.

Auswahl von Regimentern.

Momentan ist Ihre gesamte Armee ausgewählt, es wird wahrscheinlich besser sein, einige Regimenter zurückzulassen.

- In der Werkzeugleiste, klicken Sie auf den Pfeil nach unten neben der leichten Infanterie. Die Ziffer zwischen den beiden Pfeilen verändert sich zu einer "0".

Das Regiment leichte Infanterie ist nun nicht mehr ausgewählt.

- Überlegen Sie es sich nun anders, und entscheiden Sie, doch Ihre gesamte Armee in den Angriff zu führen (mit Ausnahme der Milizeinheiten), indem Sie den Pfeil nach oben neben der leichten Infanterie klicken. Die Ziffer neben dem Regimentsbild verändert sich zu einer "1".

Den Angriff befehlen.

- Nachdem Sie Ihre Armee ausgewählt haben, bewegen Sie nun den Mauszeiger über die Provinz Demerest. Achten Sie auf die gekreuzten Schwerter.
- Klicken Sie in die Provinz, um den Angriff anzuordnen.

Ein roter Pfeil erscheint in Demerest. Hätten Sie Ihre Armee in eine befreundete Provinz geschickt, so wäre dieser Pfeil grün.

- Klicken Sie auf den roten Pfeil. Ein Dialog mit Ihren Befehlen erscheint. Bestätigen Sie Ihre befehle mit "OK".
- Beenden Sie Ihren Zug mit Zug Beenden.

Die Schlacht.

Ihr Verteidigungsminister erscheint und fragt Sie, ob er die Truppen für Sie aufstellen soll.

- Da dies ein überwältigender Sieg werden sollte, klicken Sie "OK".

Die Bewegungsreihenfolge in taktischen Auseinandersetzungen hängt von der Initiative der einzelnen Einheiten ab. Kavallerie bewegt sich zuerst, gefolgt von Infanterie und Artillerie.

- Klicken Sie auf einen der roten oder grünen Punkte, um das ausgewählte Regiment zu bewegen. Grüne Punkte sind vor feindlichem Feuer sicher, rote Punkte können vom Feind beschossen werden.
- Um ein feindliches Regiment zu finden, auf das Sie schießen können, bewegen Sie den Mauszeiger über mögliche Ziele. Falls sich der Mauszeiger zu einem, Fadenkreuz ändert, so können Sie auf diese Einheit schießen.
- Schießen Sie auf ein feindliches Regiment.

Die meisten Einheiten können sich innerhalb des Zuges bewegen und feuern. Wenn Sie nicht feuern, so reservieren Sie ihr Feuer und diese Regimenter werden automatisch auf den ersten Feind, der sich in Reichweite bewegt, feuern.

- Um den Zug eines Regiments zu beenden, ohne zu feuern oder die volle Bewegungsreichweite auszunutzen, klicken Sie auf den mittleren Knopf ("Zug Beenden") in der Werkzeugeiste rechts.
- Wenn alle feindlichen Einheiten tot oder geflohen sind, haben Sie die Schlacht gewonnen. Ein Dialog informiert Sie über Ihren Sieg. Klicken Sie OK.

Verluste und Kampfmoral.

Wenn Regimenter Verluste hinnehmen, so verändert sich Ihre Statusanzeige von grün zu einer teilweise roten und teilweise gelben Anzeige. Der gelbe Teil der Anzeige bezeichnet Soldaten, die flüchten wollen, der rote Teil zeigt den Stand der Verluste.

Wenn die Statusanzeige eines Regiments nur noch gelb oder rot anzeigt, so wird das Regiment fliehen oder sich dem Feind ergeben. Wenn die Anzeige verschwindet ist das Regiment vollständig aufgerieben.

Schlachtreport.

Schlachten in diesem taktischen Modus auszutragen ist eine Präferenz, die Sie abstellen können. Egal in welchem Modus Sie Ihre Auseinandersetzungen lösen, am Ende einer Schlacht erhalten Sie immer einen Schlachtbericht.

- Klicken Sie auf den "i"-Knopf, um Details zu sehen.

Nächster Zug.

Sie sollten nun Ihre Armee in Pram einen oder zwei Züge lang ausruhen lassen, bevor Sie mit der Eroberung Prams fortfahren.

Sie haben nun dieses Tutorium beendet.

Tutorium - Seestreitkräfte.

In diesem Tutorium besitzt Ihre Großmacht eine Fregatte und zwei Linienschiffe. Die Fregatte ist vor der Küste Denebs stationiert, die Linienschiffe befinden sich in heimatlichen Gewässern. Ihr Land befindet sich im Krieg mit Deneb.

Auswahl.

- Bewegen Sie den Mauszeiger über die Flotte vor Ihrer Küste
- Klicken Sie um die Flotte auszuwählen.

Patrouille.

Eine patrouillierende Flotte versucht, feindliche Schiffe in ihrer Seezone abzufangen. Die drei Knöpfe über der Darstellung Ihrer Flotte in der Werkzeugleiste rechts erlauben es Ihnen, das Aggressionsniveau ihre Kapitäne zu bestimmen.

- Klicken Sie den mittleren Knopf (normal).
- Klicken Sie dann mit dem Fernrohr-Mauszeiger irgendwo in die Seezone, in der sich die Flotte befindet, um eine Patrouille zu befehlen.
- Klicken Sie mit dem Fragezeichen-Mauszeiger auf die Flotte um Ihre Befehle zu überprüfen.
- Bestätigen Sie Ihre Befehle mit OK.

Befehle an Ihre Fregatte.

- Klicken Sie auf die Mini-Landkarte in der Nähe des (gelben) Landes Deneb. Ihre Fregatte befindet sich in den Gewässern vor der Hauptstadt Denebs.
- Wählen Sie Ihre Flotte aus.

Sie könnten auch hier eine Patrouille befehlen, es wird aber besser sein, eine Hafenblockade vor dem Hafen Denebs einzurichten.

- Bewegen Sie den Mauszeiger über den Hafen von Deneb (Ankersymbol).
- Wenn der Mauszeiger ein rotes "X" und ein Schiff zeigt, klicken Sie um die Blockade zu befehlen.
- Beenden Sie Ihren Zug.

Es kann mehrere Züge dauern, bis Ihre Blockade Erfolg zeigt. Wenn er sich schließlich einstellt, werden Sie einen Schlachtreport erhalten. Da Deneb derzeit nicht über eine Flotte verfügt, wird dieser Report lediglich die Versenkung von Handelsschiffen zum Inhalt haben.

- Klicken Sie auf den "i"-Knopf, weitere Details über diese Seeschlacht zu sehen.

Sie haben nun dieses Tutorium beendet.

Tutorium - Transportnetzwerk.

Ihr Transportnetzwerk ist notwendig, um Waren innerhalb Ihres Landes zur Industrie Ihrer Hauptstadt zu verfrachten.

- Klicken Sie auf den Transportwesen-Knopf in der Werkzeugleiste. Dieser Knopf zeigt das Bild einer Transportkiste über einem Pfeil. Der interaktive Text in der rechten oberen Ecke lautet "Transportwesen", wenn Sie den Mauszeiger über diesen Knopf bewegen.

Im Transport-Bildschirm erscheinen alle Waren, die Sie transportieren können, allerdings stehen nur die Güter mit Farbicons derzeit zur Verfügung.

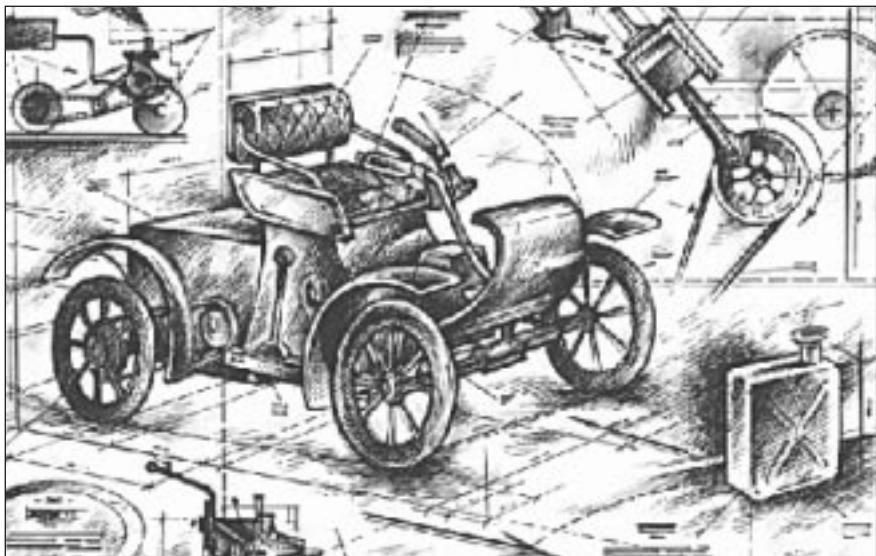
- Plazieren Sie den Mauszeiger über verschiedenen Waren-Ikonen und lesen Sie den interaktiven Hilfstext.

Die Anzeige mit dem Eisenbahnwaggon in der rechten unteren Ecke des Bildschirms zeigt Ihnen, wie viel Transportkapazität Ihnen zur Verfügung steht. Im Moment werden zwei Einheiten (von 24) nicht benutzt.

- Klicken Sie einmal auf den Pfeil neben dem Regler für Kohle. Die Linie unter dem Regler sollte nun grün erscheinen.

Eine grüne Linie bedeutet, dass Ihr Transportnetzwerk den Bedarf an dieser Ware für diesen Zug erfüllt. Eine rote Linie bedeutet, dass Industrie oder Arbeiter mehr von dieser Ware gebrauchen könnten.

Obwohl aller Bedarf nun erfüllt ist, haben Sie noch eine zusätzliche Einheit Transportkapazität zu vergeben.



Otto-Motor. Der Otto-Motor ersetzte die Dampfmaschinen in der Industrie und führte, zusammen mit der Erfindung von Panzern, zu größerer Mobilität auf dem Schlachtfeld.

- Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Regler für Holz, um neun Einheiten Holz in die Stadt zu transportieren. Holz ist die wichtigste Ressource zu Beginn des Spiels (mit der Ausnahme vielleicht von Nahrungsmitteln).
- Klicken Sie auf den Pfeil in der oberen rechten Ecke, um auf die Landkarte zurückzukehren. Sie wissen jetzt, wie man das Transportnetzwerk mit Anweisungen versieht. Falls Sie mehr Transportkapazität brauchen, so können Sie diese im **Industrie**-Bildschirm ausbauen.

Sie haben nun dieses Tutorium beendet.

Tutorium - Industrie.

- Klicken Sie auf den Industrie-Knopf (Fabrik-Ikone).
- Bewegen Sie den Mauszeiger und beobachten Sie den interaktiven Hilfstext in der rechten oberen Ecke des Bildschirms, um die Namen der verschiedenen Gebäude und Produktionsstätten zu sehen.
- Öffnen Sie den Lagerhaus-Dialog. Klicken Sie dazu auf das Lagerhaus. Es befindet sich oben in der Mitte des **Industrie**-Bildschirms.

Das Lagerhaus zeigt Ihnen den Bestand aller Waren, über die Sie derzeit verfügen, an.

Anweisungen an die Industrie.

- Klicken Sie auf die Bekleidungsfabrik, um den dazugehörigen Produktionsdialog zu öffnen.

Die linke Seitenleiste des Bildschirms zeigt eine Zusammenfassung der derzeit verfügbaren Arbeitskräfte. Wenn Sie Produktionsanweisungen erteilen, dann wird die angezeigte Anzahl von verfügbaren Arbeitskräften sinken.

Die Bekleidungsfabrik kann eine Einheit Bekleidung pro Zug herstellen. Alle sechs Produktionsanlagen in der unteren Hälfte des Bildschirms haben eine begrenzte Kapazität und benötigen Arbeitskräfte und Waren aus dem Lagerhaus, um zu produzieren.

- Klicken Sie auf den Pfeil auf der rechten Seite des Reglers im Produktionsdialog der Bekleidungsfabrik.

Wenn Sie hier klicken, sinkt die angezeigte Anzahl verfügbarer Arbeitskräfte um die Anzahl von Arbeitern, die Sie in der Bekleidungsfabrik einsetzen. Außerdem verringert sich auch die im Lagerhaus zur Verfügung stehenden Stoffvorräte um zwei Einheiten.

Die Produktionsgleichung der Bekleidungsfabrik zeigt Ihnen, warum dies der Fall ist. Jede hergestellte Einheit Bekleidung wird unter Einsatz von zwei Einheiten Arbeitsleistung und zwei Einheiten Stoff hergestellt.

- Klicken Sie auf einige andere Produktionsanlagen und geben Sie Produktionsanweisungen.

Einige dieser Produktionsanlagen können nichts herstellen, da Ihnen die entsprechenden Rohstoffe und Materialien im Lagerhaus fehlen. Dies wird im Produktionsdialog durch ein rotes "X" angezeigt. Sie können die Produktionsdialoge der verschiedenen Produktionsanlagen geöffnet lassen.

- Um Produktionsdialoge zu schließen, klicken Sie bitte in die linke (Macintosh) oder rechte (Windows) Ecke des Fensters.

Die Lebensmittelfabrik in der oberen Mitte des Bildschirms und der Rangierbahnhof in der unteren rechten Ecke haben keine Kapazitätsbegrenzung. Sie können soviel Lebensmittel und Transportkapazität herstellen, wie es Ihre Rohstoffe und verfügbaren Arbeitskräfte erlauben.

Industriekapazität erhöhen.

Eine Einheit Bekleidung pro Zug ist nicht sehr viel. Sie könnten sehr viel mehr Geld einnehmen, wenn Sie die Produktionskapazität verdoppeln.

- Öffnen Sie den Produktionsdialog der Bekleidungsfabrik.
- Klicken Sie auf den Knopf mit den zwei Fabriken in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Dies öffnet den Expansionsdialog.

Der Dialog zeigt Ihnen den Preis der Erweiterung an.

- Klicken Sie OK. Sie werden sehen, dass die entsprechenden Mengen Stahl und Bauholz aus dem Lagerhaus ausgebucht werden.

Die erweiterte Kapazität steht im nächsten Zug zur Verfügung.

Einheiten in Dienst stellen.

Sie brauchen Schiffe, Zivilisten und Regimenter, um Ihr Imperium auszubauen. Die Schiffswerft, die Universität und die Garnison erzeugen diese Einheiten. In diesem Zug werden Sie einen Bergmann ausbilden.

- Klicken Sie auf die Universität, dies öffnet den zugehörigen Dialog.
- Klicken Sie auf das Bild des Bergmanns. Eine Beschreibung der Einheit erscheint im Informationsteil des Dialoges.
- Um einen Bergmann auszubilden, klicken Sie auf den Pfeil rechts unter dem Bild der Einheit. Die Zahl zwischen den Pfeilen sollte jetzt "1" sein. In der linken Seitenleiste des Bildschirms werden Sie sehen, dass Sie dies einen Experten gekostet hat - dieser Arbeiter wird nun zum Bergmann weitergebildet.

Im nächsten Zug wird der Bergmann auf der Landkarte erscheinen.

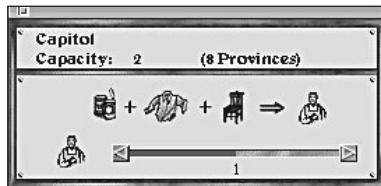
Garnison und Schiffswerft funktionieren ähnlich wie die Universität, der Bau von Schiffen verringert jedoch nicht die Zahl Ihrer Arbeitskräfte.

Arbeitskräfte ausbilden.

Sie können Arbeitskräfte weiterbilden, dies erhöht ihre Leistung.

- Klicken Sie auf die Berufsschule, dies öffnet den zugehörigen Dialog.
- Stellen Sie sicher, dass Sie mindestens noch einen Arbeiter zur Verfügung haben. Falls dies nicht der Fall ist, reduzieren Sie die Produktion in einer Ihrer Produktionsanlagen.
- Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem oberen Regler. Dies macht einen ungelernten Arbeiter zum Facharbeiter.

Jede Ausbildungsstufe verdoppelt die Arbeitsleistung einer Arbeitskraft. Ein ungelernter Arbeiter liefert eine Einheit Arbeitsleistung, ein Facharbeiter zwei und ein Experte vier.



Landflucht.

Selbst wenn Sie Ihre Arbeiterschaft gut ausbilden, werden Sie neue ungelernte Arbeiter vom Land anwerben müssen. Sie können dies mit Hilfe des Kapitols tun.

- Klicken Sie auf das Kapitol, dies öffnet den entsprechenden Dialog.
- Klicken Sie einmal auf den rechten Pfeil des Reglers. Dies wirbt einen ungelernten Arbeiter an und kostet Sie Lebensmittel, Möbel und Bekleidung.

Die Anzahl der ungelernten Arbeiter, die Sie pro Zug anwerben können, ist durch die Größe Ihres Landes begrenzt.

- Klicken Sie auf den Pfeil in der linken oberen Ecke des Bildschirms, um zur Landkarte zurückzukehren.
- Beenden Sie nun Ihren Zug, um die Ergebnisse Ihrer Produktionsanweisungen im nächsten Zug sehen zu können.

Sie haben nun dieses Tutorium beendet.

Tutorium - Handel.



Handel-Bildschirm.

- Klicken Sie auf den Handel-Knopf (Dollarzeichen) in der Werkzeugleiste.

Der **Handel**-Bildschirm erlaubt es Ihnen, den Kauf und Verkauf von Waren vorzubereiten. Hier können Sie Angebote an den Weltmarkt aufstellen und Bedarf an Gütern anmelden. Im allgemeinen werden Sie billige Rohstoffe kaufen wollen und teure Fertigprodukte anbieten, um einen Profit zu machen.

- Rohstoffe, die Ihre Industrie benötigt, werden in der linken Seitenleiste angezeigt. Um Bedarf an einigen dieser Waren auf dem Weltmarkt anzumelden, klicken Sie auf den Bronzeschieber neben der Ikone für die gewünschte Ware.

Ein Schieber mit dem Wort "Bedarf" erscheint.

- Um Waren anzubieten, benutzen Sie die Schieber auf der anderen Seite.
- Benutzen Sie den Regler rechts, um die Angebotsmenge für eine angebotene Ware einzustellen.
- Klicken Sie auf den Pfeil in der linken oberen Ecke des Bildschirms, um zur Landkarte zurückzukehren.
- Beenden Sie Ihren Zug durch klicken auf den "Zug Beenden" - Knopf.

Angebote.

Nachdem Sie Ihren Zug beenden, bekommen Sie Warenangebote.

- Nehmen Sie die Angebote an oder lehnen Sie sie ab. Ändern Sie testweise auch einmal die Menge, die Sie einkaufen.
- Um den Markt für eine spezielle Ware im Detail zu betrachten, klicken Sie bitte auf einen der Reiter auf der rechten Seite des Bildschirms. Dies öffnet das Geschäftsbuch.



Das Geschäftsbuch.

Das Buch zeigt die bietenden Nationen rechts und die Anbieter der ausgewählten Ware links an. Unter den Namen der Anbieter finden Sie die Flaggen der potentiellen Käufer in der Reihenfolge, in der diese ein Angebot erhalten werden. Sie können nur die Warenmärkte sehen, für die Sie einen Bedarf angemeldet haben.

- Klicken Sie auf das Siegel mit dem Häkchen, um das Buch wieder zu schließen. Gehen Sie durch die restlichen Angebote.

Nachdem der Welthandel abgeschlossen ist, sehen Sie nun wieder das Geschäftsbuch, das Ihnen eine Zusammenfassung Ihrer Handelsaktivitäten anzeigt.

- Klicken Sie auf die aufgerollten "Eselsohren" der Seiten, um zu blättern.
- Klicken Sie auf den Pfeil in der linken oberen Ecke des Bildschirms, um zur Landkarte zurückzukehren.

Sie haben nun dieses Tutorium beendet.

Tutorium - Diplomatie.

Erster Zug.

- Klicken Sie den Diplomatie-Knopf in der Werkzeugleiste rechts (Zylinder-Ikone). Dies öffnet den Diplomatie-Bildschirm.

Informationen einsehen.

- Um Informationen zu den Exporten der verschiedenen Luander zu sehen, klicken Sie bitte auf den grünen Kreis um das weiße Schiffssymbol in der unteren Mitte des Bildschirms. Klicken Sie dann auf eine der nicht in Farbe hervorgehobenen Nationen auf der Landkarte. Dies zeigt Ihnen unter anderem die Hauptexporte dieser Nation.
- Klicken Sie mehrere Nationen an und suchen Sie nach Nationen, die Kohle und Eisen exportieren - Ihre Großmacht ist knapp an Kohle und Eisen.

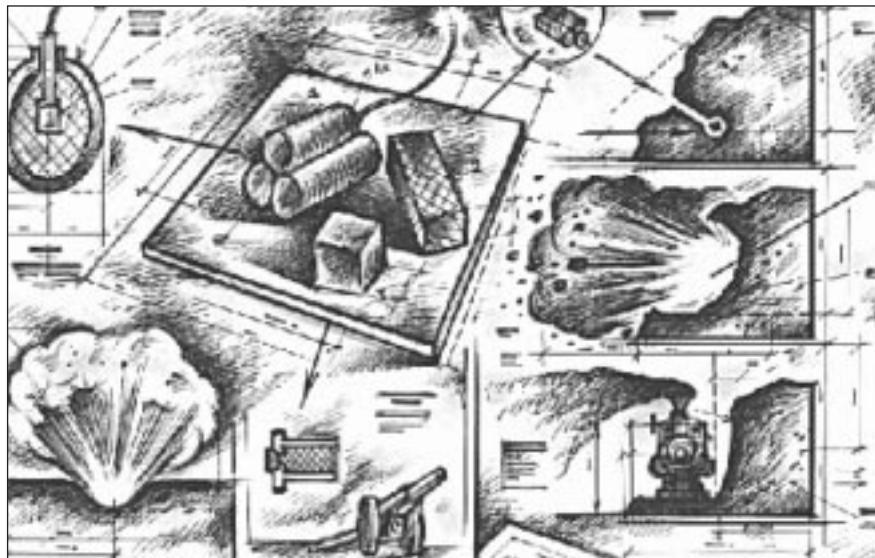
Obwohl viele kleinere Nationen Kohle und Eisen verkaufen, ist es am besten, Issa und Zinlu diplomatisch zu umwerben. Dies ist aus den folgenden Gründen günstig:

1. Ihr Nachbarland Loke ist arm und es lohnt sich nicht, mit Loke zu handeln. Sie werden Loke später im Spiel erobern wollen. Issa und Zinlu haben keine besonders guten Beziehungen zu Loke.
2. Zinlu und Issa haben gute Beziehungen zueinander.
3. Keine der beiden Nationen hat gemeinsame Grenzen mit einer Großmacht. Dies macht eine Invasion zu Beginn des Spiels unwahrscheinlich.
4. Zumindest Zinlu wird von keiner anderen Großmacht umworben.

Aktionen.

Nachdem Sie sich für Zinlu und Issa entschieden haben, klicken Sie nun auf den obersten Reiter auf der rechten Seite des Bildschirms. Wenn Sie die Maus über diesen Reiter bewegen, so zeigt Ihnen die interaktive Hilfe in der oberen rechten Ecke des Bildschirms den Text "Internationale Abkommen anbieten" an.

- Klicken Sie auf die Ikone mit der Legende "Handelsmission".
- Klicken Sie auf Zinlu und Issa auf der Landkarte. Ein gelbes Symbol erscheint, das bestätigt, dass Sie die Eröffnung einer Handelsmission in diesen Ländern planen. Dies ist der erste Schritt zur Verbesserung Ihrer diplomatischen Beziehungen mit diesen Ländern.
- Klicken Sie auf den Pfeil in der linken oberen Ecke des Bildschirms, um zur Landkarte zurückzukehren. Beenden Sie Ihren Zug.



Dynamit. Obwohl Dynamit vorwiegend militärisch genutzt wurde, profitierten auch Bergbau und Eisenbahnbau von dieser 1866 gemachten Erfindung.

Zweiter Zug.

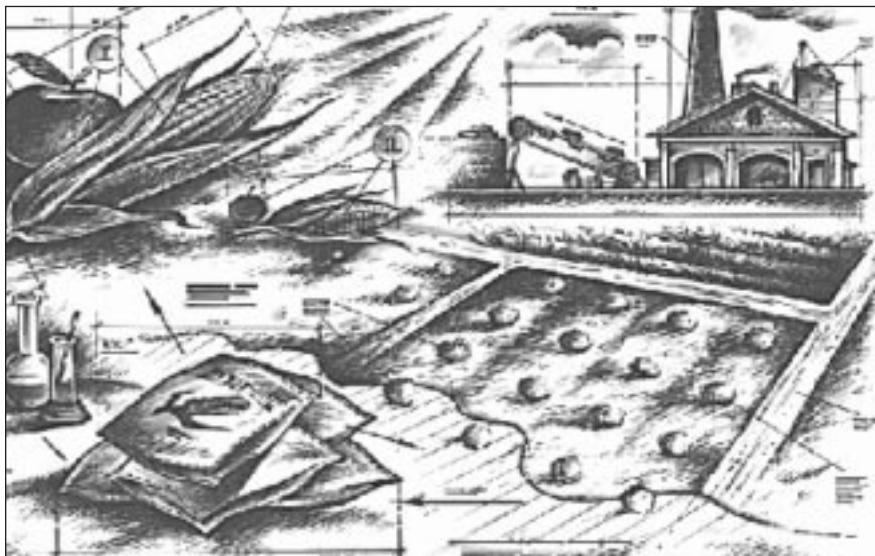
Informationen einsehen.

- Öffnen Sie den **Diplomatie**-Bildschirm.
- Klicken Sie auf die unterste der Ikonen in der Mitte des Bildschirms. Diese Ikone stellt ein Stück Papier dar. Sie werden auf der Landkarte in Issa und Zinlu jeweils ein Dollarsymbol sehen. Dieses Symbol bedeutet, dass Sie in diesen Ländern jetzt über eine Handelsmission verfügen.
- Beachten Sie bitte auch, dass, wenn Sie Patagon oder Kem anklicken, ein grünes "5%" -Symbol in den Landesgrenzen von Issa erscheint. Dies bedeutet, dass Ihre Konkurrenten Issa Subventionen in dieser Höhe angeboten haben, in der Hoffnung Sie in der Konkurrenz um Rohstoffe auszustechen.

Aktionen.

- Klicken Sie auf den Reiter mit dem grünen Kreis in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Dies erlaubt es Ihnen, Subventionen zu gewähren.
- Klicken Sie auf das 5%-Icon und dann auf Zinlu. Da kein anderes Land Zinlu Subventionen gewährt hat, sollte dies ausreichend sein.
- Klicken Sie nun auf das 10%-Icon und gewähren Sie Issa Subventionen in dieser Höhe. Dadurch, dass Sie eine höhere Subvention als Kem und Patagon anbieten, werden Sie hoffentlich Issa's bevorzugter Handelspartner werden.
- Klicken Sie auf den Pfeil in der linken oberen Ecke des Bildschirms, um zur Landkarte zurückzukehren. Beenden Sie Ihren Zug.

Dieses Tutorium ist nun beendet. Als nächstes sollten Sie Botschaften in Issa und Zinlu eröffnen und regelmäßig mit diesen Nationen handeln.



Kunstdünger. John Lawes behandelte erstmals Phosphate mit Schwefel und verbesserte damit die Effektivität von Kunstdünger erheblich.

TASTATURABKÜRZUNGEN.

Verfügbar in Transport-, Industrie-, Handel- und Diplomatie-Bildschirm sowie von der Landkarte:

- 1 Transport-Bildschirm aufrufen
- 2 Industrie-Bildschirm aufrufen
- 3 Handel-Bildschirm aufrufen
- 4 Diplomatie-Bildschirm aufrufen
- 5 Technologie-Bildschirm aufrufen

Auf allen Bildschirmen verfügbar:

- F1 für Windows 95 Hilfe- und Informationsdialog öffnen
 "h" für Macintosh Hilfe- und Informationsdialog öffnen

Verfügbar während taktischer Schlachten:

- Leertaste Nächstes Ziel
 "d" Zug dieser Einheit beenden

Verfügbar in allen Angebotsbildschirmen:

- Escape Angebot ablehnen
 Return Angebot annehmen

Verfügbar auf der Landkarte:

- "w" Alle Einheiten aktivieren



NACHSPANN - FROG CITY

<i>Produktion</i>	Rachel Bernstein
<i>Spieldesign</i>	Bill Spieth, Ted Spieth
<i>Designteam</i>	Rachel Bernstein, Eric Fredricksen Alexander Peck, Bill Spieth, Ted Spieth
<i>Spielprogrammierung</i>	Rachel Bernstein, Eric Fredricksen, Alexander Peck
<i>FCLL</i>	Eric Fredricksen
<i>Künstlerische Leitung</i>	Marc Tanenbaum, Vadim Vahrameev
<i>Künstler ellipsis productions</i>	Ric Tringali, Stephanie Wong, Troy Daniels
<i>Handbuch</i>	Bill Spieth, Cris Spieth
<i>Editor</i>	Cris Spieth
<i>Zeitungsgeschichten</i>	Clark Cox, Alexander Peck, Bill Spieth, Ted Spieth
<i>Ablenkung</i>	Samuel Bernstein Spieth
<i>Produkttester</i>	Justin D'Arms, Tim Bak, Clark Cox, Bruce Sherin
<i>Dank an:</i>	Kathleen Cassidy, the Geebers, Kristin Lamoreux, Cris Spieth, SSI

NACHSPANN - SSI.

<i>Produktion</i>	Carl C. Norman
<i>Produktionsassistenz</i>	Brandon Chamberlain
<i>Entwicklungsdirektion</i>	Jan Lindner
<i>Kunstdirektion</i>	Steve Burke
<i>Tondirektion</i>	Ralph Thomas
<i>Tondesign</i>	Stephen Lam
<i>Multimediasdesign</i>	Maurice Jackson & Miki Morris
<i>Musik komponiert & aufgeführt von</i>	Danny Pelfrey and Rick Rhodes
<i>Violinenbegleitung</i>	Jeremy Constant
<i>Handbuch</i>	Mark Whisler, Anathea Lopez
<i>Weitere Zeitungsgeschichten</i>	Jeff Groteboer
<i>Datenmanagement</i>	Caron White
<i>Testdirektor</i>	Sean Decker
<i>Leitung des Produkttests</i>	Jason Ray
<i>Verantwortlicher Tester</i>	Kelly Calabro
<i>Produkttester</i>	Forrest Elam, Cyrus G. Harris, Luke LaJoie, John Pena, Damon Perdue, Dave Pope, Nile Sabbagh, Sally Werner, Jeff Powell
<i>Grafisches Design und DTP</i>	Louis Sackow Design: Dave Boudreau & Jerrick McCullough

Dank an: Bret Berry, Joel Billings, Dan Cermak, Lee Crawford, Chuck Kroegel, John Ross, Aaron Scheiber

BIBLIOGRAFIE.

- Barraclough, Geoffrey, (Ed.) *Concise Atlas of World History*, Times Books, London, 1982, 1994
- Briggs, Asa (Ed.) *The Nineteenth Century*, Thames and Hudson London, 1970.
- Burton, Anthony, *Rise & Fall of King Cotton*, London, 1984
- Chaliand, Gerard & Rageau, Jean-Pierre, *Strategic Atlas: A Comparative Geopolitics of the World's Powers* Trans. Tony Berrett, Harper and Row, New York, 1985
- Cross, Robin (Gen.Ed.), *Warfare: A Chronological History* Welfleet Press, Quarto Publishing, London, 1991
- Fowler, William M. Jr., *Jack Tars and Commodores: The American Navy 1783-1815* Houghton Mifflin Company, Boston, 1984
- Gillispie, Charles C. (Ed.) *A Diderot Pictorial Encyclopedia of Trades and Industry v.1*, Dover Publications, New York 1959, 1987
- Grafton, Carol Belanger (Ed.), *3800 Advertising Cuts*, Dover Publications, New York, 1991
- Grafton, John, *New York in the Nineteenth Century* (2nd Ed.) Dover Publications, New York, 1977, 1980
- Harter, Jim (Ed.), *Transportation: A Pictorial Archive from Nineteenth Century Sources*, Dover Publications, New York, 1984
- Heck, J.G (ed.), *Heck's Pictorial Archive of Military Science, Geography, and History*, Dover Publications, New York, 1994
- Keegan, John, *A History of Warfare*, Alfred A. Knopf, New York, 1993
- Kennedy, Paul, *The Rise and Fall of the Great Powers*, Random House, New York 1987
- Lavery, Brian, *Nelson's Navy: The Ships Men & Organization*, Conway Maritime Press, London, 1989
- Leckie, Robert, *The Wars of America*, Harper and Row, New York, 1968, 1981
- Ludwig, Emil, *Bismarck*, (trans. Eden and Cedar Paul) Little, Brown and Co., Boston, 1927
- Martin, Montgomery, *Antique Maps of the Nineteenth Century World*, Portland House, New York 1851, 1989
- Massie, Robert K. ,*Dreadnought: Britain, Germany, and the Coming of the Great War*, Random House, New York, 1991
- Pakenham, Thomas *The Scramble for Africa 1876-1912*, Random House, New York 1991
- Singer, Charles et. al. (eds.) *History of Technology v. 4: The Industrial Revolution c.1750-1850*, Oxford University Press, New York and London 1958
- Slosson, Preston, *Europe Since 1815*, Charles Scribner's Sons, New York, 1954
- Somerset Fry, Plantagenet, *History of the World*, Dorling Kindersley, London, 1994
- Stokesbury, James L., *Navy and Empire*, William and Morrow Co. New York, 1983

STRATEGIC SIMULATIONS, INC. LIMITED WARRANTY

Das gesamte Softwareprogramm und dieses Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Ohne die ausdrückliche Genehmigung von SSI darf dieses Handbuch (oder Ausschnitte daraus) weder kopiert, fotografiert, reproduziert, übersetzt noch in irgendeiner Form auf ein elektronisches Medium bzw. auf maschinell lesbare Form gebracht werden. Das zum Handbuch gehörige Programm darf nur vom rechtmäßigen Käufer und nur auf den dazu bestimmten Computer kopiert werden. Jede Person, die Teile des Buches aus welchem Grund auch immer publiziert, macht sich strafbar und wird nach Ermessen des Urhebers durch die jeweiligen Zivil- bzw. Strafgesetze verfolgt.

Imperialismus ist ein Warenzeichen der Strategic Simulations, Inc, © 1997 Strategic Simulations, ein Unternehmen der Mindscape Gruppe. Alle Rechte vorbehalten.

TECHNISCHER SUPPORT

Vergewissern Sie sich, daß Sie bei jedem Briefwechsel Ihren Namen, Ihre Adresse sowie Ihre Telefonnummer, unter der Sie tagsüber zu erreichen sind, beilegen. Wir bemühen uns, alle Probleme schnellstmöglich zu beheben.

Adresse: Technische Unterstützung
Mindscape GmbH
Zeppelinstr. 321
45470 Mülheim a.d. Ruhr

Telefon: 0208-9924114

Fax: 0208-9924129

Geschäftsstunden: Mo, Mi und Fr von 15:00 bis 18:00 Uhr.

Der Kundendienst ist nur für technische Probleme eingerichtet. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir Ihnen keine Hinweise und Spieldaten geben können.