

EUROPA III UNIVERSALIS III

6

Freigegeben ab sechs
Jahren gemäß §14 JuschG



MANUAL

12+

TM

www.pegi.info

paradox
INTERACTIVE



EUROPA UNIVERSALIS III

Paradox Interactive

Präsident und CEO: Theodore Bergqvist. **Produzent:** Johan Andersson. **Spieldesign:** Johan Andersson.
Leitender Programmierer: Adam Skoglund. **Programmierung:** Thomas Johansson, Pontus Åberg, Anna Drevendal, Johan Andersson. **Künstlerische Leitung:** Marcus Edström. **3D-Künstler:** Dick Sjöström, Nikitova Tutorial: Marcus Edström. **Originalmusik & Soundeffekte:** Andreas Waldetoft. **Leitender Tester:** Chris King.
Direktor Verkauf & Akquisitionen: Fredrik Wester. **CFO:** Lena Eriksson. **Direktor Marketing und Öffentlichkeitsarbeit:** Susana Meza. **Marketing-Assistent:** Keisha Salmon. **Produktmanager:** Jeanette Bauer. **Art Director:** Stefan Thulin. **Business Developer:** Erik Helmfriðsson. **Verantwortlich für Lokalisierung:** Florian Santer. **Lokalisierung:** S&H Entertainment Localization. **Handbuch:** Chris Stone. **Strategy Guide:** Ed Hanks.
Redaktion: Robbie Graham, Digital Wordsmithing. **Web:** Brian King, Simon Aistleitner, Jean-Philippe Duflot.
Intro-Film: Stuart Diamond, Russ Allen.

Beta Testers: Frank van Aanholt, Tom Adriaenssen, Jose Maria Aguirre, Simon Aistleitner, Markus Alahuhta, Guillaume Alvarez, Mike Amberry, Gustav Björklund, Loic Brient, Thomas Broman, Joe Chandler, Thomas Corriol, Luis Miguel Nunes Corujo, Tony Cristanelli, Inge Davidsen, Maarten Demeyer, David DiCicco, Jan Peter Dijkstra, Jean-Philippe Duflot, Peter Ebbesen, Aric Ferrell, Wesley Ferris, Alexander John Fowler, Michael Girard, Stephen Gregson, Jean-Alain Grunchev, Ed Hanks, Markus Herrmann, Jeremy Holley, Kalle Isotalo, Robert Jackson, Simon Jäger, Nils Karlsson, Tamas Kiss, Mark Kvistgaard Thomsen, Paul Lancashire, Tony Lozina, Jacob Michael Lundgren, Rajeev D. Majumdar, Nicholas Malouin, Carsten Mannetje, Thomas Mittelbach, Fokke van der Molen, Robert O'Regan, Anu Pakanati, Maxime Penen, Kevin Peter, Thomas Pettersen, Pent Ploompuu, Derek Pullem, Ludovic Russo, Kevin Simmons, Jason Snyder, Jarkko Suvinen, Kevyn Taylor, Sascha Tesch, Lars Thomsen, Douglas Troiani, Jens Van Heuverswijn, Patrick Wegerle, Gene Whitmore, Mark Williams, Emre Yigit

Partner

USA: Ezra Chen. **Deutschland, Österreich, Schweiz:** Mario Gerhold, Susanna Mittermaier. **GB:** Jo Kemp, Simon Callaghan. **Italien:** Daniele Falcone, Tania Rossia. **Skandinavien:** Niklas Molin, Daniel Torbjörnsson, Klas Palmqvist. **Frankreich:** Eric Boccara, Geraldine Morisse, Iris Cathala, Caroline Ferrier. **Benelux:** Johan Dewindt, Wouter Van Vugt, Simone Goudsmit. **Spanien:** Juan Diaz Bustamante. **Polen:** Joanna Zebrowska-Kepka, Mariusz Szlanta. **Australien:** Graham Edelsten, Paul Olsen. **Russland:** Sergei Klimov, Pavel Nechaev. **Japan:** Shinya Itoh.
HongKong: Michelle Ho.

Dank an unsere Partner THQ/Valusoft (USA), Snowball (Russland), Friendware (Spanien), Cenega (Poland), Koch Media (England, Deutschland, Italien), Pan Vision (Skandinavien), Cyberfront (Japan), Typhonngames (Hong Kong), Auran (Australia) and Atari (Benelux)

Besonderer Dank gilt all unseren Forummitgliedern,
Partnern und Unterstützern, ohne die unser Erfolg nicht möglich wäre!

FORZA DJURGÅR'N!

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

EPILEPSIE-HINWEIS

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung (ca. 1 Person von 4000) können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.

Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt.

Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, **UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH** das Spiel: **verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!**

WARNUNG

BEACHTET BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

License Agreement

This Software is licensed, not sold, to the User by Paradox Interactive AB and its authorized licence holder and may only be used under these following restrictions. Paradox Interactive AB reserves all rights not expressly released to the User.

Copying. The License Agreement allows the User to use the Software on one computer at a time, with the exception for such Network games that are described in the documentation enclosed with the Software. Copying of the Software is illegal.

Restrictions in User rights. The Software and the enclosed printed matter is protected by copyright laws. The User overbinds not to in any way recreate the Software's source code so that it can be apprehended by the User or anyone else. The User may not change, adapt, translate, sub-let, lease, sell with profit, or distribute the Software, nor may he store it on a public network or create derivative products based on the Software or any of its parts. The User overbinds not to, in whole or part, spread the Software or its printed documentation to others, or to electronically transfer it from one computer to another over a network.

Rights. The User owns the original CD ROM discs on which the Software is stored, but Paradox Interactive reserves the rights of ownership to all copies of the actual Software. The Software is copyright protected.

Technical Support

E-mail: support@paradoxplaza.com

Forum: <http://forum.paradoxplaza.com/forum/>

Updates: <http://www.paradoxplaza.com/Downloads.asp>

Be sure to check for regular free updates to the game!

INHALTSANGABE	Schwebende Nachrichten	24	Einheitenkategorien und -typen	51
EINFÜHRUNG	6 Nachrichten-Einstellungen	24	Bevorzugter Einheitentyp	51
Überblick	6 Ereignisse	25	Ändern Ihres bevorzugten	
FÜR NEUE SPIELER	7 Benachrichtigungen	25	Einheitentyps	52
Ihr erstes Spiel	7 Diplomatiennachrichten	26	Unterhalt von Armee / Marine	53
Handbuch und Paradox-Foren	7 Der Outliner	26	Eigene Religion	54
Für Veteranen	7 Tooltips	27	Religionen der Welt	54
der Europa Universalis-Reihe	7 PROVINZ-VERWALTUNG	28	Reichsreligion	54
ZU BEGINN	8 Überblick	28	Religiöse Toleranz	55
Installation	8 Besitz und Kontrolle einer Provinz	28	Effekt der religiösen Toleranz auf	
Systemvoraussetzungen	8 Provinz-Interface	29	das Revoltentrisiko einer Provinz	56
Installation von EU3	8 Provinzüberblick	29	Effekt der religiösen Toleranz auf	
Spielstart	8 Provinzdetails	29	das Bevölkerungswachstum	56
HAUPTMENÜ	9 Religion und Übertritte in der Provinz	31	Effekt der religiösen Toleranz auf zwi-	
Spieloptionen	9 Provinzeinnahmen	31	schenstaatliche Beziehungen	56
Spieloptionen	9 Provinzhandel	32	Religionswechsel	56
Grafikoptionen	10 Kernprovinzen und Provinzansprüche	32	Verteidiger des Glaubens	57
Audiooptionen	10 Provinzverbesserungen	33	Landes-regierung	58
Steuerung	11 Stadtansicht	33	Regierungsform	58
Settings.txt	11 Errichten neuer Verbesserungen	34	Änderung Ihrer Regierungs-form	59
Tutorials	11 Ausheben von Truppen	34	Nationale Ideen	59
Spielstart	12 Provinzen anderer Länder	35	Innenpolitik	60
Neue Einzelspieler-Spiele	12 Unbesetzte Provinzen	35	Eigene Anführer	62
Wahl eines Startdatums und	Landesverwaltung	36	Militärtradition	62
eines Landes	13 Überblick	36	Militärische Anführer	63
Markierungen	13 Landesüber-blick	36	Rekrutierung neuer Anführer	64
Der Datumswählschalter	13 Nationale Kultur	37	Einen Herrscher zum Anführer machen	64
Laden eines gespeicherten	Nationales Prestige	37	Anführerliste	65
Einzelspieler-Spielstandes	14 Nationale Rangordnung	37	HANDEL	66
Starten eines Mehrspieler-Spiels	Spezielle politische Gebilde	38	Überblick	66
oder Laden eines gespeicherten	Nationale Religion	38	Handelsgüter	66
Mehrspieler-Spielstandes	14 Ruf	38	Angebot und Nachfrage	66
DAS HAUPT-INTERFACE	15 Diplomatieüberblick	39	Handelszentren	67
Die Hauptkarte	15 Beziehungen	39	Händler-Interface	67
Navigieren durch die Hauptkarte	17 Schaffen eines Vasallen	40	Wettbewerb	68
Die Minikarte	17 Der eigene Hof	41	Monopole	69
DIE TITELLEISTE	17 Herrscher	41	Handelsunterbrechung	69
Spezialmenü-Werkzeugleiste	20 Herrschereigenschaften	41	DIPLOMATIE, KRIEG UND SPIONAGE	70
Die Schaltfläche Heiliger Stuhl	20 Herrschernachfolge	41	Überblick	70
Die Schaltfläche Heiliges	Berater	43	Das Diplomatie-Interface	70
Römisches Reich	20 Anwerben und Entlassen von Beratern	44	Allgemeine Informationen	70
Die Schaltfläche „Menü“	20 Binnenwirt-schaft	44	Diplomatie anbahnen	71
Die Schaltfläche „Archiv“	21 Einnahmenüberblick	44	Diplomatische Handlungen	72
Die Schaltfläche „Kartenmodus“	21 Budgetzuweisungsregler	45	Staatshe anbieten/Familienbande	
Karten-Zoom-Schaltflächen:	22 Investitionen in Technologie	45	aufbrechen	72
Landes-Interface	22 Investition in Stabilität	47	Bündnis anbieten/Bündnis auflösen	73
Provinzbezogene Interfaces	22 Investition in die Staatskasse	48	Embargo verhängen/Embargo	
Provinz-Interface	22 Fixkosten	48	aufheben	74
Diplomatie-Interface	23 Monatliche Budgetbilanz	48	Handelsabkommen anbieten/	
Kolonisations-Interface	23 Inflation	48	Handelsabkommen aufkündigen	74
Karteneinheiten	23 Darlehen	49	Vasallisierung anbieten/	
Nachrichten und Historienlog	23 Bankrott	50	Vasallisierung aufkündigen	75
Historienlog	24 Kriegssteuern	50	Annexion fordern	76
Nachrichtenfenster	24 Eigenes Militär	51	Garantie proklamieren	76

Warnung aussprechen	76	Kavallerieregimenter	92	Gefechtsende	114
Beleidigung schicken	76	Artillerieregimenter	92	Flottenrückzug	114
Thron beanspruchen	76	Schiffstypen	92	Seeblockaden	114
Geschenk senden	76	Transportschiffe	92	Seetransport von Armeen	115
Provinz verkaufen	77	Galeeren	93	ERKUNDUNG UND KOLONISIERUNG	117
Kriegssubventionen schicken/ Kriegssubventionen stornieren	77	Leichte Schiffe	93	Überblick	117
Darlehen anbieten	77	Großschiffe	93	Erkunden	117
Militärzugang anfordern/Militärzugang gewähren/Militärzugang aufkündigen	78	Einheitstypen	93	Entdecker und Konquistadoren	117
Krieg erklären	78	Landstreitkräfte rekrutieren	93	Erkundung von Provinzen	118
Restriktionen, die eine Kriegserklärung verbieten	78	Söldner	95	Heeres- und Flottentradition durch Erkundungen	119
Auswirkungen auf die nationale Stabilität	79	Armee-Informationen	95	Eingeborene	119
Auswirkungen der Kriegsmüdigkeit	80	Armeeorganisation	96	Angriff auf die Eingeborenen	119
Auswirkungen auf den Ruf	80	Armeeführer zuweisen	98	Kolonien	119
Überlegungen für Bündnisse	80	Neuen Anführer rekrutieren	98	Errichtung einer Kolonie	120
Krieg erklären	80	Grundlegendes zur Armee	98	Erweiterung einer Kolonie	120
Verbündete und Bündnisführer	80	Unterhalt und maximal	98	Kolonialbeschränkungen	121
Friedens-verhand-lungen	81	unterhaltbare Truppen	98	Koloniale Eroberungen	121
Friedensverhandlungen mit	81	Verlustquote	99	Karten anderer Länder beschaffen	121
Bündnissen	82	Armeeverstärkung	100	BESONDERE POLITISCHE GEBILDE	122
Kriegspunkttestand	82	Armeemoral	100	Überblick	122
Friedensangebote	83	Marschbefehle für Armeen	100	Der Heilige Stuhl	122
Annektieren	83	Pfade	101	Der Heilige Römische Kaiser	124
Tribut fordern	83	Bewegungsbeschränkungen	101	Der Kaiser	124
Weißer Frieden	83	Marschgeschwindigkeit	101	Mitgliedsstaaten	125
Tribut anbieten	84	Landgefechte	102	Kurfürsten	125
Bedingungen für ein	84	Überblick	102	Wahl zum Heiligen Römischen Kaiser	125
Friedensangebot vorbereiten	84	Feldschlachten	102	Krieg mit dem Kaiserreich	126
Provinzbedingungen	85	Kampfablauf	104	ARCHIV	127
Kernprovinzbedingungen	86	Fernkampf- und Nahkampfphasen	104	MEHRSPIELER	129
Vasallenbedingungen	86	Regiment-Kampfeigenschaften	104	Start eines Mehrspieler-Spiels	129
Bedingungen „Neue Länder“	86	Würfelergebnisse	105	Vorläufige System-voraussetzungen	129
Besondere Bedingungen	86	Befehlshaber-Kampfeigenschaften	105	Verbindungs-arten	129
Friedensangebot entsenden	87	Terrain-Modifikatoren	105	Host	130
Erhalt eines Friedensangebots	87	Flussüberquerungsmodifikator	106	LAN-Spiel beitreten	130
Frieden	87	Ausführen eines Angriffs	106	Internetspiel beitreten	130
Spionage	88	Berechnung von Gefechtsschäden	106	Metaserver	130
Spionage-Modifikatoren	88	Berechnung von Moralschäden	106	Die Mehrspieler-Lobby	131
Spionageaktionen	89	Befehlshaberverluste	106	Der Metaserver	131
Truppen zu Fahnenflucht anstacheln	89	„Abrechnung“ am Ende des Tages	107	Mehrspieler-Gameplay	132
Berater ermorden	89	Ende der Feindseligkeiten	107	Ende einer Mehrspielerpartie	133
Ruf schädigen	90	Rückzug	107	Wo man andere Spieler findet	133
Gegen die Händler hetzen	90	Belagerungen	108	ANHANG	134
Spionagereing-Infiltrierung	90	Eroberung von Provinzen	109	Anhang A - Liste mit neuen und geän- derten Funktionen	134
Revolte unterstützen	90	Marinetruppen	110	Anhang B - Provinzverbesserungen	136
Freibeuter beauftragen.	90	Rekrutierung von Marinetruppen	110	Anhang C - Kulturen	139
DAS MILITÄR	91	Flotteninformation und -organisation	111	Anhang D - Technologiemedifikatoren	140
Überblick	91	Admiräle	112	Anhang E - Religionen	142
Struktur des Militärs	91	Einsatz von Seestreitkräften	113	Anhang F - Regierungsformen	142
Regimentstypen	91	Marineverlustquote	113	Anhang G - Nationale Ideen	144
Infanterieregimenter	91	Schiffsreparatur	113	Anhang H - Innenpolitik	146
	91	Seegefechte	113	Anhang I - Handelsgüter	147
	91	Positionierung	113	CREDITS/ LEGALEISE /SUPPORT	148
	91	Zielen	113		
	91	Gefechtsschäden	114		

EINFÜHRUNG

Überblick

Europa Universalis III ist ein großes Strategiespiel vor dem Hintergrund der Renaissance und der Reformation. Sie können aus mehr als 200 Ländern, die während dieser Zeit auf der Welt existierten, auswählen und ihres durch mehr als 300 Jahre Diplomatie, Krieg, Handel, religiöse Umstürze, wissenschaftliche Entwicklungen, Entdeckungen und Kolonisation führen.

Das Spiel beginnt kurz nach dem Untergang Konstantinopels im Mai 1453 und spielt sich durchgehend bis zu dessen Schluss im Dezember 1789. Im Laufe dieser Zeit werden Sie sich vordergründig auf die Bedürfnisse Ihres Landes konzentrieren, auf das Verhandeln mit Ihren Nachbarn und das Führen von Kriegen zur Selbstverteidigung oder zu Eroberungszwecken.

Jedes Land beginnt das Spiel mit einer oder mehreren "Provinzen". Eine Provinz ist der Grundpfeiler einer Nation; wichtige Einnahmen aus Steuern und Handel zur Förderung der Wirtschaft kommen von dort und das Ausheben von Truppen geschieht dort ebenfalls. Je mehr Provinzen ein Land besitzt, desto mächtiger sind Sie. Wenn Sie Ihre letzte Provinz verlieren, wird Ihr Land ausgelöscht und Sie haben das Spiel verloren.

Auf dem Globus werden Sie Provinzen vorfinden, die unbesetzt sind und daher kolonisiert werden können; die Mehrheit der Provinzen gehört jedoch bereits anderen Ländern, und um Ihre Macht zu vergrößern, müssen Sie Mittel und Wege finden, um sie in Ihren Besitz zu bringen. Auch wenn es möglich ist, dies durch die Mittel der Diplomatie zu erreichen, werden Sie Ihre Macht viel eher mit kriegerischen Mitteln vergrößern. Expansion und Eroberung ist das Ziel der meisten Nationen, was die geo-politischen Gegebenheiten in diesem Spiel sehr unbeständig und gefährlich macht. Es ist Ihre Aufgabe, die Bedürfnisse Ihres Landes zu befriedigen, Ihre Feinde daran zu hindern, Ihnen zu nehmen, was rechtmäßig Ihnen gehört, und Ihre Nation durch Diplomatie und Krieg expandieren zu lassen

Im Grunde ist *Europa Universalis III* ein Spiel, in dem Sie eine unbegrenzte Zahl an "was wäre, wenn"-Szenarios innerhalb von komplexen, flexiblen und kontextabhängigen Gegebenheiten durchexerzieren können. Erwarten Sie nicht, dass die Geschichte, die Sie in der Schule gelernt haben, sich auf Ihrem Computerbildschirm wiederholt. Stattdessen beginnen Sie mit einer historisch korrekten Ausgangssituation und haben dann die Möglichkeit, völlig frei Ihren eigenen Kurs durch die Geschichte zu nehmen. Sobald die Spielwelt beginnt, von der Historie abzuweichen, bewertet die *Europa Universalis III* zugrunde liegende Engine die veränderten Bedingungen neu und weist die anderen Länder an, darauf so zu reagieren, wie es Ihre historischen Gegenspieler vielleicht getan haben könnten. Nationen können aufsteigen oder fallen, unerwartet, nur basierend auf der Interaktion untereinander und dem Ergebnis von Ereignissen, während diese vorstatten gehen.

Das Spiel endet im späten 19. Jahrhundert, als einige der mächtigsten Nationen der Welt bereits begonnen hatten, den Übergang zum nächsten großen Abschnitt der Geschichte zu vollziehen: Die Industrielle Revolution. Herkömmliche Vorstellungen von „Land“ und „Reich“ wurden durch die neue Vision des „Nationenstaates“ ersetzt, und die Gesellschaft vollzog sich grundlegenden Umwälzungen, angespornt durch den schnellen Fortschritt auf den Gebieten der Wissenschaft, der Technologie und der Kunst des Kriegführens. Wenn Sie die Bedürfnisse Ihres Landes immer bedient haben und Ihre Unternehmungen von Erfolg gekrönt waren, werden Sie sich am Ende des Spiels an einem ähnlichen Scheideweg befinden.

Europa Universalis III führt eine Rangordnung für jedes Land der Welt, und der "Gewinner" ist normalerweise das Land mit dem höchsten Rang am Ende des Spiels. Sie können sich jedoch auch Ihre eigenen Ziele setzen, indem Sie einen Maßstab für den Sieg wählen, der auf Ihrem eigenen Land basiert sowie auf der Art und Weise, auf die Sie gerne spielen. Wenn Sie eine große und wohlhabende Nation spielen, setzen Sie sich vielleicht hochfliegende Ziele wie die Vorherrschaft auf dem Kontinent oder sogar die Beherrschung der Welt.

FÜR NEUE SPIELER

Ihr erstes Spiel

Wenn Sie noch kein Spiel aus der Europa Universalis-Reihe gespielt haben, werden die Komplexität, das Ausmaß und die schier unendlichen Möglichkeiten Sie beim ersten Mal vielleicht abschrecken. Sie können jedoch eine Reihe von Tutorials starten, die Sie mit den wichtigsten Aspekten des Spiels vertraut machen; wählen Sie anschließend ein Datum und ein Land, das Sie interessiert, und üben Sie, was Sie gelernt haben.

Anfänger begehen oft den Fehler, zu viel zu schnell zu wollen. Wir empfehlen für Ihr erstes Spiel etwas bescheidenere Ziele, und gehen Sie es gemächlich an. Setzen Sie Ihren Fokus anfangs darauf, relativ friedlich zu bleiben, etwas Forschung zu betreiben, und die Wirtschaft Ihres Landes langsam aufzubauen. Sie wollen vielleicht auch Ihre Armee vergrößern, um sich gegen etwaige Angriffe zur Wehr setzen zu können, und Diplomaten losschicken, um die friedlichen Beziehungen zu Ihren Nachbarn sicher zu stellen. Wenn Ihr Land nicht gerade sehr wohlhabend ist, werden Sie wahrscheinlich Händler entsenden wollen, um Ihr Einkommen mit dem Erlös aus Handel aufzubessern. Wenn es für Ihr gewähltes Land angemessen ist, sollten Sie sich auch an Erforschung und Kolonisation versuchen.

Sind Sie erst einmal mit dem grundlegenden Interface und der Bedienung vertraut, sollten Sie sich überlegen, an ein oder zwei kleineren Kriegen teilzunehmen. Wählen Sie für Ihren ersten Krieg einen Gegner, der relativ einfach zu besiegen ist. Sie sollten frühe Konfrontationen mit Nationen meiden, die groß sind oder mächtige Verbündete haben, selbst wenn das bedeutet, dass Sie sich vom Krieg loskaufen oder etwas Land hergeben müssen. Wenn Sie sich mit einer großen Nation anlegen, kann es leicht sein, dass Sie auf dem falschen Fuß erwischt werden, wenn Sie für einen Krieg nicht ausreichend vorbereitet sind. Sind Sie mit der Steuerung Ihrer Armeen und Flotten vertraut, versuchen Sie sich an gefährlicheren Gegnern, und machen Sie sich nicht allzu große Sorgen, wenn sich das Kriegsglück gegen Sie wendet. Von einer verheerenden Niederlage können Sie ebenso viel lernen wie von einer Zahl kleinerer Siege. Eine Warnung: Versuchen Sie nicht, Ihr Reich zu schnell aufzubauen, und lassen Sie den Ruf Ihres

Landes nicht zu schlecht werden. Wenn Sie zu aggressiv oder hinterhältig vorgehen, kann es gut sein, dass Sie sich schon bald mit den meisten Ländern der bekannten Welt im Krieg befinden.

Handbuch und Paradox-Foren

Dieses Handbuch enthält eine genaue und vollständige Beschreibung aller Interfaces und Features von *Europa Universalis III* sowie allgemeine Tipps, um Ihnen den Zusammenhang dieser Funktionen mit dem Gameplay zu verdeutlichen. Alles in diesem Spiel hängt mit allem Anderen zusammen. *Alles!* Es gibt praktisch nichts, was Sie tun können, ohne dass es Auswirkungen auf etwas Anderes hat. Diese Zusammenhänge zu erkennen und sie zu Ihrem Vorteil zu nutzen macht Sie letzten Endes zum Meister.

Wenn Sie sich über irgendetwas nicht im Klaren sind, pausieren Sie Ihr Spiel und ziehen Sie das Handbuch zu Rate. Bei speziellen Themen oder Fragen, die für Ihre Bedürfnisse nicht genau genug im Handbuch erklärt sind, besuchen Sie doch die öffentlichen *Europa Universalis III* -Foren. Dies ist eine freundliche Community von vielen tausend Spielern auf der ganzen Welt, die Ihnen gerne weiter helfen werden. Hier können Sie auch nach offiziellen Patches Ausschau halten, die etwaige Bugs im Spiel beheben, welche nach dessen Veröffentlichung entdeckt wurden oder auch neue oder überarbeitete Features enthalten. Die Foren von *Europa Universalis III* finden Sie unter www.europauniversalis3.com, klicken Sie anschließend auf den „Foren“-Link.

Für Veteranen der Europa Universalis-Reihe

Wenn Sie ein Veteran dieser Reihe sind, haben wir für Sie einen allgemeinen Überblick über die größten Änderungen und neuen Features in *Europa Universalis III* im Anhang A am Ende dieses Buches zusammen gestellt. Die meisten Aspekte dieses Spiels werden Ihnen recht vertraut vorkommen, und wir haben uns auf jeden Fall bemüht, alle neuen Interfaces so einfach und intuitiv wie möglich zu gestalten. Trotzdem werden Sie wahrscheinlich wertvolle Informationen auf den folgenden Seiten finden, daher raten wir Ihnen, weiter zu lesen.

ZU BEGINN

Installation

Systemvoraussetzungen

Um *Europa Universalis III* auf Ihrem Rechner spielen zu können, sollte dieser die folgenden Systemvoraussetzungen erfüllen oder sogar übertreffen:

- 1.9GHz Intel Pentium 4 oder AMD Athlon Prozessor oder Entsprechendes mit 512MB RAM (1.0 GB RAM wird definitiv empfohlen).
- 128MB-Grafikkarte mit Hardware T&L und Unterstützung von Pixelshader 2.0 oder höher.
- DirectX 7-kompatible Soundkarte
- CD-ROM-Laufwerk
- Windows-kompatible Maus. Eine Maus mit Scroll-Rad wird definitiv empfohlen.
- Mindestens 1GB an freiem Festplattenspeicher zur Unterbringung von Spieldateien und gespeicherten Spielständen. Dies beinhaltet nicht den Platz für Windows® Swap-Dateien.
- DirectX 9.0c
- Für Mehrspieler-Spiele ist eine High Speed-Internetverbindung mit entsprechendem Modem notwendig.
- Windows® 2000 (mit Service Pack 1 oder höher) oder Windows® XP (Home/Professional/Media Edition) mit Service Pack 2.

Installation von EU3

Legen Sie die *Europa Universalis III*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn Autoplay für dieses Laufwerk aktiviert ist, startet die Installation automatisch. Wenn Autoplay deaktiviert ist, navigieren Sie mit Hilfe des Windows-Explorers zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk und doppelklicken Sie auf die Datei setup.exe im Root-Verzeichnis der CD. Folgen Sie einfach den On-Screen-Anweisungen, um

das Spiel auf Ihrem Rechner zu installieren. Per Default wird EU3 in einem neu angelegten Verzeichnis auf Ihrem C-Laufwerk installiert, eine Verknüpfung wird sowohl auf Ihrem Desktop als auch im Startmenü angelegt. Sie können diese Optionen jedoch ändern, wenn Sie das Spiel an einem anderen Ort installiert haben möchten.

Spielstart

Nach der Installation von *Europa Universalis III* starten Sie das Spiel, indem Sie auf die Verknüpfung auf Ihrem Desktop doppelklicken. Wenn Sie keine Verknüpfung installiert haben, navigieren Sie mit dem Windows Explorer in das Verzeichnis, das Sie während des Installationsprozesses angegeben haben, und doppelklicken Sie auf die Datei eu3.exe. Sie können die CD auch in Ihr Laufwerk legen, um das Spiel automatisch starten zu lassen, auch wenn es zum Spielen nicht notwendig ist, die CD im Laufwerk zu lassen.

Sie sehen ein Startmenü, welches mehrere Optionen anbietet. Sie können das Spiel starten, unsere Community-Foren besuchen, überprüfen, ob es neue Updates für das Spiel gibt oder das Spiel registrieren, falls Sie das nicht schon getan haben. In gewissen Abständen veröffentlichen wir Patches, um kleinere Bugs auszumerzen, die seit der Veröffentlichung des Spiels ans Tageslicht getreten sind. Diese Patches bieten oft zusätzliche Ver-

besserungen der Leistung oder Features, die das Spiel noch interessanter und herausfordernder gestalten. Klicken Sie auf den Link im Startbildschirm, um nach neuen Updates Ausschau zu halten.

Wenn Sie sich entschieden haben, *Europa Universalis III* zu spielen, benötigt das Spiel eine Weile, um die Anfangsladeprozedur zu durchschreiten. Während das Spiel geladen wird, sehen Sie einen Ladebalken auf Ihrem Bildschirm, danach wird das Hauptmenü des Spiels angezeigt.



HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü des Spiels bietet eine Reihe von Optionen, aus denen Sie ein Einzel- oder Mehrspielerspiel wählen können, die Tutorials starten oder eine der Hauptoptionen des Spiels verändern können. Sie können sich auch die Danksagungen anzeigen lassen, um zu erfahren, wer bei der Produktion von *Europa Universalis III* beteiligt war.

- Einzelspieler: Starten Sie ein neues Einzelspieler-Spiel oder laden Sie einen Spielstand.
- Mehrspieler: Treten Sie als Host eines Mehrspieler-Spiels auf oder treten Sie einem bei.
- Tutorial: Startet eine Reihe von Tutorials, die Sie mit den grundlegenden Dingen des Spiels vertraut machen.
- Optionen: Ändern Sie die Einstellungen für Grafik, Sound und Gameplay.
- Credits: Zeigt eine Liste der Leute an, die am Design, der Produktion und dem Testen von *Europa Universalis III* beteiligt waren.
- Beenden: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Spiel zu beenden und zu Ihrem Windows-Desktop zurückzukehren.

Spieloptionen

Um die Standardeinstellungen des Spiels zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche „Optionen“ im Hauptmenü. Jede Schaltfläche im oberen Bereich des Interfaces regelt eine andere Option: Gameplay, Video, Audio oder Steuerung. Nachdem Sie Ihre Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Anwenden“ unten im Menü, um Ihre Änderungen zu übernehmen und ins Hauptmenü zurückzukehren. Zum Abbrechen klicken Sie auf „Abbrechen“. Viele dieser Einstellungen sind auch während des Spiels über das Menü „Optionen“ änderbar. Bitte beachten Sie, dass die meisten Änderungen an den Grafikeinstellungen erst wirksam

werden, nachdem Sie das Spiel beendet und wieder neu gestartet haben.

Spieloptionen

- Schwierigkeit: Sie können den allgemeinen Schwierigkeitsgrad des Spiels ändern, um es etwas herausfordernder oder einfacher zu gestalten. Niedrigere Schwierigkeitseinstellungen verringern einige der Spielvariablen, um Ihnen gegenüber vom Computer gesteuerten Ländern einen Vorteil zu verschaffen. Höhere Einstellungen erschweren das Verwalten Ihres Reiches und das Besiegen der KI (Künstliche Intelligenz). „Normal“ lässt Spieler und KI eine gleichwertige Ausgangsposition einnehmen; diese Einstellung benutzen wir auch, um die allgemeine Balance im Spiel einzustellen.
- Intervall für automatisches Speichern: Sie können *Europa Universalis III* erlauben, Ihr Spiel jeden Monat, alle sechs Monate, jedes Jahr oder alle fünf Jahre pro abgelaufener Zeit im Spiel abzuspeichern; oder wählen Sie „Nie“, um dieses Feature abzustellen. Bei Aktivierung speichert das Spiel automatisch zur eingestellten Frequenz ab. In Ihrem Verzeichnis

für gespeicherte Spielstände sehen Sie einen Spielstand namens „Autom. gespeichert“ und einen zweiten namens „Alte autom. gespeicherte“. Damit können Sie ein Spiel mit einem der beiden letzten Spielstände wieder aufnehmen. Das Aktivieren der automatischen Speicherfunktion kann sehr praktisch beim Ausprobieren verschiedener Strategien sein oder bei der Wiederaufnahme eines Spiels, das versehentlich unterbrochen wurde. Natürlich können Sie auch ein Spiel jederzeit selbst abspeichern; es gibt keine Begrenzung an Spielständen, die Sie anlegen können.



Grafikoptionen

Achtung: Grafikoptionen werden während des Erststarts in den Speicher geladen; alle Veränderungen der Einstellungen werden daher erst wirksam, nachdem Sie das Spiel beendet und wieder neu gestartet haben.

- **Auflösung:** Ändern Sie mit Hilfe dieser Funktion die Auflösung des Spiels hinsichtlich einer der vielen unterstützten Auflösungen von 1024 x 768 oder höher. Die Ausgangsauflösung entspricht der Ihrer momentanen Desktopauflösung. Falls die Auflösung Ihres Monitors aus irgendeinem Grund nicht aufgeführt sein sollte, können sie die Datei settings.txt innerhalb des EU3-Rootverzeichnisses manuell bearbeiten, um eine Auflösung von 1024 x 768 oder höher einzustellen. Wir empfehlen, bei kleineren Monitoren die Auflösung nicht zu hoch einzustellen, da einige der Texte und Schaltflächen im Spiel zu klein dargestellt werden könnten, um diese effektiv nutzen zu können. Um die Änderungen wirksam werden zu lassen, muss das Spiel beendet und neu gestartet werden.
- **Bildwiederholrate:** Dieser Regler justiert die Bildwiederholrate von dem Ausgangseinstellung ausgehend, der ebenfalls Ihren Desktopeinstellungen entspricht. Achtung: Eine falsche Einstellung kann Ihren Monitor beschädigen. Ziehen Sie bitte die Bedienungsanleitung ihres Bildschirms zu Rate, bevor Sie die Ausgangs-Bildwiederholrate Ihres Monitors ändern.
- **Gamma:** Dieser Schieberegler stellt das allgemeine Kontrastniveau der Spielgrafik ein. Bei den meisten Systemen sorgt die mittlere Einstellung für hervorragende Schärfe und Kontrastverhältnisse. Das Ziehen des Reglers nach links verringert den Kontrast, das Schieben nach rechts erhöht ihn.
- **Multisampling:** Mit Hilfe dieses Reglers stellen Sie das Multisampling-Niveau ein (generell auch Anti-Aliasing genannt), das die Grafik des Spiels manipuliert. Höhere Einstellungen sorgen für ein schöneres Bild, zieht aber dafür eine leichte Verringerung der Spielperformance nach sich.
- Schatten: Das Einschalten der Schatten für

Objekte im Spiel verringert die Performanz des Spiels etwas und ist für den Spielsablauf an sich nicht notwendig. Das Aktivieren von Schatten jedoch sorgt für mehr optischen Genuss.

- **Bäume:** Falls Ihr System nur knapp den Mindestanforderungen des Spiels entsprechen sollte, können Sie die Geschwindigkeit des Spiels und dessen Leistung erhöhen, indem Sie Bäume deaktivieren. Sie sollten dieses Feature jedoch nur abschalten, wenn sich in Ihrem Rechner eine Grafikkarte mit sehr geringer Leistung befindet, da das Terrain beim Bewegen von Truppen und für den Kampf eine wichtige Rolle spielt. Zuerst sollten Sie das Niveau des Anti-Aliasing verringern und sowohl die Verzerrende Karten-Info als auch die Schatten abschalten, bevor Sie die Bäume abstellen.
- **Dekorative Kartenelemente:** Die Hauptkarte des Spiels besitzt einige kleinere, dekorative Objekte, die für erhöhten optischen Genuss sorgen. Diese haben jedoch keinerlei Einfluss auf das Spielgeschehen und können abgeschaltet werden, um für eine leichte Erhöhung der Spielleistung zu sorgen.

Audiooptionen

- **Hauptlautstärke:** Dieser Schieberegler reguliert die allgemeine Lautstärke der gesamten Musik im Spiel und der Audioeffekte. Diese Einstellung hat nur Auswirkungen auf die Lautstärke des Spiels, beeinflusst die Gesamtlautstärke Ihrer Audiokarte für andere Systemsounds jedoch nicht.
- **Effektlautstärke:** Stellen Sie mittels dieses Reglers die Lautstärke der Spezialsoundeffekte im Spiel ein. Diese sind Interface-Sounds, Ambient-Sounds wie z.B. Kampfgeräusche, Meeresumgebungsgeräusche und andere Klangquellen.
- **Musiklautstärke:** Die Originalmusik von *Europa Universalis III* wurde zur Untermauerung des Gameplays komponiert und ändert sich je nach dem, was im Spiel gerade passiert. Mit diesem Schieberegler können Sie die Musiklautstärke regeln; Sie verlieren jedoch vielleicht einige spezielle Audiosignale, wenn Sie die Musik ganz abstellen.

Steuerung

- Scrollgeschwindigkeit: Die Geschwindigkeit, mit der sich die Hauptkarte des Spiels beim Scrollen bewegt, kann mit Hilfe dieses Reglers eingestellt werden. Wenn sich die Karte für Ihren Geschmack zu schnell bewegt und Sie Schwierigkeiten haben, sie zu kontrollieren oder die Bewegung ruckartig vorstatten geht, verringern Sie den Wert dieser Einstellung.
- Zoomgeschwindigkeit: Dieser Regler beeinflusst die Geschwindigkeit, mit der Sie in die Karte herein- und herauszoomen können, wenn Sie Ihr Mausrad rollen (falls Ihre Maus über ein solches verfügt). Wenn Sie Schwierigkeiten mit der voreingestellten Zoom-Geschwindigkeit haben, verringern Sie den Wert dieser Einstellung etwas.
- Mausgeschwindigkeit: Mit Hilfe dieses Reglers stellen Sie die Geschwindigkeit ein, mit der sich der Zeiger Ihrer Maus bewegt, wenn Sie diese bewegen. Falls Sie Schwierigkeiten haben sollten, Objekte genau anzuklicken, probieren Sie eine niedrigere Einstellung aus, um Ihren Mauszeiger besser kontrollieren zu können.

Settings.txt

Alle Haupteinstellungen des Spiels sind in der Datei settings.txt gespeichert, welche sich im Root-Verzeichnis Ihrer EU3-Installation befindet. Sie können diese Datei mit jedem einfachen Texteditor öffnen (z.B. „Notepad“, das Teil aller Windows™-Versionen ist) und jede der oben beschrie-

benen Einstellungen manuell ändern. Hier können Sie auch eine Bildschirmauflösung einstellen, die Ihr Monitor unterstützt, welche jedoch nicht in der Liste mit Auflösungen, die das Spiel standardmäßig anbietet, aufgeführt ist. Wir empfehlen keine Einstellung von unter 1024 x 768, da sich sonst einige Menüs und Interfaces gegenseitig überlappen oder sonst auf irgendeine Art und Weise in Konflikt miteinander geraten. Sie können das Spiel auch zwingen, im Fenster-Modus zu laufen, indem Sie die Zeile „windowed = no“ in „windowed = yes“ ändern, der Fenster-Modus wird allerdings nicht offiziell unterstützt und kann einen Leistungsabfall herbeiführen, zu visuellen Problemen führen oder bei einigen Systemen zu Abstürzen führen.

Tutorials

Klicken Sie auf die „Tutorials“-Schaltfläche auf dem Hauptmenü im Spiel, um Zugang zu einer Reihe von Tutorials in *Europa Universalis III* zu erlangen. Diese machen Sie schnell mit den grundlegenden Dingen des Spiels vertraut; ebenso mit allem Wichtigem, das Sie wahrscheinlich benötigen werden, wenn Sie Ihre erste Kampagne starten. Jedes Tutorial bringt Ihnen wichtige Dinge über die Grundbedürfnisse Ihres Landes oder über Ihr Militär bei, das Ihre Fähigkeit beeinflusst, im Spiel zu überleben. Zur kompletten Beherrschung von *Europa Universalis III* werden Sie höchstwahrscheinlich viele, viele Spielstunden benötigen; lassen Sie sich daher nicht entmutigen, falls Ihre ersten Gehversuche nicht die Erfolge aufweisen, die Sie sich vielleicht erhofft hatten.



Spielstart

Neue Einzelspieler-Spiele

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einzelspieler“ im Hauptmenü des Spiels, um ein neues Einzelspieler-Spiel zu starten oder einen gespeicherten Spielstand zu laden. Nach einem kurzen Moment sehen Sie das Landes-Auswahlmenü, in dem Sie ein Startdatum und die Nation wählen, die Sie im Spiel verkörpern wollen.

Der Zentralbereich Ihres Bildschirms wird von einer großen, scrollbaren Weltkarte beherrscht. Wenn Sie den Mauszeiger an den Rand dieses großen Fensters bewegen, sehen Sie mehr von der Karte in der entsprechenden Richtung, so dass Sie fast jeden Punkt des Globus erreichen. Zu Ihrer Bequemlichkeit setzt EU3 eine rechteckige Mercator-Projektion der Welt ein und hindert Sie daran, dem Süd- oder Nordpol zu nahe zu kommen. Sie können zum Scrollen auch die Pfeiltasten Ihrer Tastatur verwenden.

Über der Karte befindet sich ein rotes Banner, welches das Datum zeigt, mit dem das

Spiel beginnt. Das Standarddatum für den Spielbeginn ist 30. Mai 1453, also kurz nach dem Fall Konstantinopels durch die ottomanische Armee. Sie können mit einem späteren Datum beginnen, indem Sie den Datumswähler bewegen, der sich an der linken Seite der Karte am unteren Rand einer Liste mit historischen „Lesezeichen“ befindet.

Auf der Karte selbst sehen Sie ein mehrfarbiges Flickwerk von Ländern mit einer dicken roten Linie als Grenze zwischen den Nationen. Dünnere, schwarze Linien sind die Grenzen zwischen den einzelnen Provinzen innerhalb eines Landes, welche das vordergründige Ziel von Eroberungen darstellen. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über eine Provinz bewegen, sehen sie einen kleinen ToOLTIP, der den Namen der Provinz anzeigt, sowie das Land, zu dem diese Provinz gehört. Das Klicken auf eine Provinz wählt das Land als dasjenige aus, das Sie verkörpern möchten. Bevor Sie jedoch das tun, sollten Sie erst ein Startdatum festlegen, da dieses die Verfügbarkeit der Länder und die Zugehörigkeit von Provinzen beeinflusst.

Wahl eines Startdatums und eines Landes

Europa Universalis III spielt in einer Periode großer internationaler Umbrüche. Länder entwickelten sich hin zu neuen Nationen; andere verschwanden oder wurden zerstört, mehrere der neuen Staaten erklärten ihre Unabhängigkeit und brachen von ihren Stammländern ab; die gesamte Ära hinweg befanden sich die Grenzen der einzelnen Nationen in ständiger Bewegung durch Kriege oder Vererbung. Für jedes Datum, das Sie wählen, greift das Spiel auf eine beträchtliche Anzahl von Geschichtsdateien zu, die bestimmen, welche Länder zum Spielen verfügbar sind, wer über sie herrscht, welche Provinzen zu ihnen gehören, wo ihre Grenzen liegen und noch viel, viel mehr. Sie haben die Möglichkeit, fast jedes gewünschte Land zu verkörpern, vorausgesetzt, es hat zum Zeitpunkt Ihrer Wahl existiert. Sie können das Startdatum auf zwei Arten wählen: Benutzen Sie eine der bequemen historischen „Markierungen“ oder wählen Sie ein spezifisches Datum manuell.

Markierungen

Links neben der Karte sehen Sie einen Satz „Markierungen“, die spezielle Punkte in der Geschichte anzeigen, von denen wir glauben, sie seien interessant zu spielen. Ein Klick auf die Markierung setzt den Datumswählschalter automatisch auf das Markierungsdatum. Nach kurzer Zeit wird die Karte aktualisiert und spiegelt die politische Situation dieser Zeit wider. Unten auf der Karte sehen Sie die Wappen mehrerer neuer Länder, die vielleicht interessant wären, zu dieser Zeit gespielt zu werden. Zur Auswahl eines dieser Länder klicken Sie einfach auf dessen Wappen. Sie sind allerdings nicht gezwungen, unseren Empfehlungen zu folgen. Sie können ein beliebiges Reich der Welt wählen, indem Sie auf eine ihm zugehörige Provinz klicken.

Der Bereich rechts von der Karte zeigt den Namen des Landes an, das Sie gewählt haben sowie einige grundlegende Informationen über den Herrscher dieser Nation und dessen diplomatischer Ausgangssituation. Es wird auch an-

gezeigt, wie schwer dieses Land zu Beginn Ihres gewählten Datums zum Spielen ist. Der Sinn für Humor unseres Grafikkünstlers brachte ihn dazu, einen Totenschädel und gekreuzte Knochen für ein schwierig zu spielendes Land zu wählen, sowie einen Babyschnuller für eine leicht zu spielende Nation. Falls Sie sich doch für ein anderes Land entscheiden sollten, das sie verkörpern wollen, ändern sollten, klicken Sie einfach auf ein anderes Land.

Sind Sie mit Ihrer Wahl zufrieden, klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ in der unteren rechten Ecke des Bildschirms; daraufhin sehen Sie die Hauptkarte des Spiels sowie das Interface.

Der Datumswählschalter



Wenn Sie wollen, können Sie mit dem „Datumswählschalter“ jedes gewünschte Datum einstellen. Die Pfeiltasten über und unter dem Jahr verschieben das Datum nach vorne bzw. nach hinten, und zwar in Intervallen von einem, zehn oder hundert Jahren. Mit den kleineren Pfeilen links und rechts neben dem Monat und dem Tag können Sie ein präzises Datum einstellen. Sie können auch ein Markierungen anwählen, welches sich nah am von Ihnen gewünschten Datum befindet, und mit dem Datumswählschalter von diesem Punkt aus vor- oder zurückgehen.

Beim Einstellen des Datums greift das Spiel auf seine Geschichtsdateien zu und aktualisiert die Karte hinsichtlich etwaiger Änderungen von Grenzverläufen und den zur Verfügung stehenden Ländern. Haben Sie sich für ein Datum entschieden, klicken Sie auf das Land Ihrer Wahl und einige Grundinformationen über dessen Herrscher und politische Situation erscheinen. Wenn Sie bereit zum Spielen sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“.

Laden eines gespeicherten Einzelspieler-Spielstandes

Um ein gespeichertes Spiel wieder aufzunehmen, klicken Sie auf „Gespeichertes Spiel“ über den Markierungen nahe der oberen linken Ecke des Schirms. Die Markierungen werden durch eine Auflistung aller Ihrer gespeicherten Spielstände ersetzt (einschließlich aller automatisch gespeicherten Spielstände, falls Sie diese Funktion aktiviert haben sollten). Um einen Spielstand auszuwählen, klicken Sie auf dessen Namen; klicken Sie dann auf „Laden“, um das aktuelle Datum des Spiels im Auswahlménü anzeigen zu lassen; wählen Sie anschließend Ihr Land und klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ zur Wiederaufnahme des Spiels. Wenn Sie wollen, können Sie ein anderes Land wählen als das, mit dem Sie aufgehört haben, indem Sie einfach eines aus der Karte auswählen.

Starten eines Mehrspieler- Spiels oder Laden eines gespeicherten Mehrspieler- Spielstandes

Im Grunde wird die gleiche Vorgehensweise beim Starten von Mehrspieler-Spielen angewendet; allerdings kann nur der „Host“ das Datum ändern, und jeder Spieler muss vor dem Start ein Land wählen. Nähere Informationen über Mehrspieler-Spiele finden Sie in einem eigenen Mehrspieler-Kapitel am Ende dieses Handbuchs.



DAS HAUPT-INTERFACE

Sobald das Spiel mit dem Laden fertig ist, sehen Sie das Haupt-Interface. Es besteht aus einer großen Karte, die in einem kleinen Teil der Welt die Provinzen anzeigt und einer Reihe von Schaltflächen und anderer Interface-Elemente, die Sie während des Spiels oft benötigen werden. In diesem Abschnitt geben wir Ihnen einen Überblick über das Interface und verweisen auf die Kapitel, in denen Sie Näheres über die Spielelemente und -eigenschaften in Erfahrung bringen können.

Die Hauptkarte

Den größten Platz auf dem Schirm nimmt die Hauptkarte ein. Die Welt ist in etwa 1.700 einzelnen Provinzen aufgeteilt, welche auf der Karte mittels dünner, gepunkteter, grauer Grenzen eingeteilt sind. Etwa 450 davon sind Wasserprovinzen,

die Ihre Flotten befahren werden, um die Welt zu erkunden. Die restlichen 1.250 sind Landprovinzen mit verschiedenen Terraintypen. Sie sehen Wälder, Sümpfe, Flüsse, Hügel und Berge; alles hat einen Einfluss auf die Bewegungs- und Kampffähigkeit Ihrer Armeen. Im Kapitel über das Militär erfahren Sie mehr.

Landprovinzen sind die Hauptbestandteile einer Nation. Jede Provinz generiert wichtige Einnahmen aus Steuern und Handel zur Stärkung der Wirtschaft des Landes und trägt mit Menschenmaterial zur Bildung und Aufrechterhaltung Ihres Militärs bei. Nationale Grenzen sind auf der Karte als dicke, durchgehende rote Linien dargestellt. Nur Landprovinzen können im Besitz eines Landes sein. Wasserprovinzen gehören niemandem und tragen auch nicht zur Wirtschaft eines Landes bei.

Historisch gesehen bestanden Provinzen hauptsächlich aus kleinen Dörfern, Marktflücken und Städten; in *Europa Universalis III* jedoch kon-

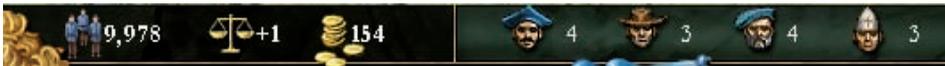
zentrieren wir uns auf die größten und wichtigsten Städte jeder Provinz. Sie sehen die Provinzhauptstadt auf der Karte, und ihre Größe gibt Ihnen einen Eindruck von der Gesamteinwohnerzahl der entsprechenden Region. Auf jeder Provinzhauptstadt weht eine Flagge, die die aktuelle Landeszugehörigkeit anzeigt. Falls Sie die Flagge nicht einordnen können, bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die Flagge, um sich einen kleinen Tooltipp mit näheren Informationen anzeigen zu lassen.

Wenn Sie "Dekorative Kartenelemente" aktiviert haben, erscheinen auch einige kleine Städte und Dörfer auf der Karte. Diese sind nur dazu da, für mehr optischen Genuss zu sorgen und haben keinerlei Einfluss auf das Spiel an sich. Allerdings geben Sie mehr Hinweise auf die Gesamtbevölkerungszahl einer Provinz – so wie die Größe der

schnell, ob diese Provinz über einen Hafen verfügt, den Ihre Flotte nutzen kann und ebenso, ob dort Reparaturen an Schiffen durchgeführt werden können. Diese Dinge beschreibt das Handbuch in den jeweiligen Kapiteln.

Obwohl *Europa Universalis III* keine individuellen Sturm- oder andere Wittersituationen darstellt, stehen einige Provinzen unter dem saisonalen Einfluss des Winters. Dies wird auf der Karte grafisch dargestellt und besitzt drei verschiedene Effektgrade: mild, normal und bitter. Der Winter hat einen großen Einfluss auf die Verluste einer Armee, welche sich auf einem Auftrag außerhalb der Grenzen Ihres Landes befindet und sollte daher auf alle Fälle gemieden werden. Genaueres finden Sie im Abschnitt über das Militär.

Sie werden feststellen, dass der größte Teil der



Provinzhauptstadt – was einen recht großen Einfluss auf die Höher der Steuereinnahmen für Ihr Land hat, ebenso wie auf die Anzahl der Männer, die zum Militär eingezogen werden können. Wir werden Genaueres zu diesem Punkt erklären, wenn wir uns Ihre Provinzen genauer ansehen.

Jede Nation hat eine Hauptstadt, die eine essentielle Rolle für das Reich spielt. Eine Landeshauptstadt erkennen Sie an einer goldenen Krone, in deren Mitte sich die Flagge der entsprechenden Provinz befindet. Wenn Sie die Kontrolle über Ihre Hauptstadt verlieren, schadet das Ihrer Wirtschaft in einem recht hohen Maß, ebenso verlieren Sie an Ruf, was Ihre diplomatischen Beziehungen zu anderen Ländern negativ beeinflusst. Der Ruf und die Kunst der Diplomatie werden in den Kapiteln über Ihre Provinzverwaltung und Diplomatie behandelt.

Sie sehen eine Reihe weiterer Grafiken auf der Karte. Die meisten zeigen an, dass eine von mehreren speziellen „Provinzverbesserungen“ in der entsprechenden Provinz eingesetzt worden ist. Eine Anzahl spezieller „Goldbeutel“-Symbole sind ebenfalls auf der Karte verteilt, was bedeutet, dass diese Provinz ein regionales Handelszentrum ist. Provinzen an der Küste oder an einem Meereshafen sind oft mit einem Hafensymbol irgendwo an ihrer Küste gekennzeichnet. So erkennen Sie

Karte etwas abgedunkelt ist, außer den Provinzen, die zu Ihrem Land gehören und denjenigen, die sich in direkter Nachbarschaft dazu befinden. Dies ist der „Nebel des Krieges“ und hindert Sie daran, Dinge zu sehen, die sich Ihrer direkten Kontrolle entziehen. Bestimmte diplomatische Aktionen lichten den Nebel von Provinzen freundlich gesinnter Länder; aber normalerweise sind Sie nur darüber informiert, was in Ihrem eigenen Land geschieht und in den Provinzen in direkter Nachbarschaft Ihrer Truppen und Ihrer Flotte. Dieses werden wir in den Abschnitten über Diplomatie und Militär behandeln.

Viele weit entfernte Provinzen sind komplett von einem weißen, undurchdringlichen Nebel verhüllt. Diese Gebiete sind „terra incognita“ (lateinisch für „unbekanntes Land“) und bleiben verhüllt, bis Sie diese Gebiete erforscht haben oder mehr darüber von anderen Ländern erfahren haben. Es gibt auch einige Regionen der Welt, die so weit entfernt oder lebensfeindlich sind, dass Sie nie in der Lage sein werden, diese zu erforschen oder zu kolonisieren. Diese Gebiete werden „permanente terra incognita“ genannt und stehen während des Spiels nicht zur Verfügung. Teile von Südamerika, der hohe Norden und einige Regionen Asiens fallen unter diese Kategorie. Wir werden noch einmal im Abschnitt über Erkundung

und Kolonisation darauf zu sprechen kommen.

Navigieren durch die Hauptkarte



Die Welt ist viel zu groß, als dass sie auf einmal auf Ihrem Bildschirm passen würde, um daher entfernte Gebiete zu untersuchen, bewegen Sie einfach Ihre Maus an die Kanten Ihres Schirms und die Karte bewegt sich in die entsprechende Richtung. Sie können auch die Pfeiltasten Ihrer Tastatur verwenden. Wenn Ihre Maus über ein Scrollrad verfügt, können Sie damit aus der Karte herauszoomen, um größere Bereiche der Welt zu sehen, oder hineinzoomen, um mehr De-

tauf der Hauptkarte angezeigt wird, wird als kleines weißes Quadrat auf der Mini-Karte dargestellt, was bei Gebieten, mit denen Sie noch nicht vertraut sind, die Orientierung auf der Hauptkarte erleichtert.

DIE TITELLEISTE

Die Titelleiste ist die schmale Leiste, die sich über den oberen Teil des Bildschirms spannt und immer zu sehen ist. Der linke und der mittlere Bereich der der Titelleiste bieten einen schnellen Überblick über eine Reihe sehr wichtiger Werte, die Sie oft einsehen werden. Jedes Symbol verfügt über ein Drop-Down-Tooltipp, das erscheint, wenn Sie Ihren Mauszeiger darüber bewegen. Der Tooltipp liefert genaue Informationen über jedes Element und die Rate, zu der es sich momentan



tails über eine kleinere Anzahl Provinzen anzeigen zu lassen. Falls Ihre Maus über kein Scrollrad verfügt, können Sie mittels der „+“ bzw. „-“-Zeichen auf den Lupensymbolen auf der Spezialmenü-Werkzeuggeste in der unteren rechten Ecke Ihres Bildschirms herein- oder herauszoomen. Wenn Sie schnell zu Ihrer Landeshauptstadt zurückkehren wollen, klicken Sie auf die hausförmige „Home“-Schaltfläche über der Spezialmenü-Werkzeuggeste oder drücken Sie die Taste „Pos.1“ auf Ihrer Tastatur. Wenn Sie eine bestimmte Provinz finden wollen, können Sie die pfeilförmigen „Provinzfinder“-Schaltfläche anklicken, die ersten Buchstaben des jeweiligen Provinznamens in der Pop up-box eintragen und die gesuchte Provinz anschließend aus der Liste auswählen.

Die Minikarte

In der Nähe der unteren rechten Ecke Ihres Bildschirms sehen Sie eine kleine Weltkarte. Diese „Mini-Karte“ ist ein praktisches Navigationswerkzeug, mit dessen Hilfe Sie große Distanzen auf der Hauptkarte überwinden können, indem Sie einfach auf der Mini-Karte auf den Teil der Welt klicken, zu dem Sie sich hin bewegen wollen. Der Teil der Welt, der gera-



jeden Monat ändert. Das aktuelle Spieldatum wird auf der rechten Seite der Leiste angezeigt; daneben befindet sich die Schaltfläche, die den sehr praktischen „Outliner“ aktiviert. Sehen wir uns jedes Symbol der Reihe nach an, von links nach rechts:



Mannstärke-Pool: Ihr Mannstärke-Pool zeigt die Zahl der Bürger an, die aktuell zum Ausheben von Truppen für Ihre Armee und Flotte zur Verfügung stehen. Dieses Menschenmaterial wird monatlich von jeder Ihrer Provinzen eingezogen und dient dazu, alle Verluste zu ersetzen, die Ihre Armee im Einsatz verloren hat. Alles an überzähliger Mannstärke wird in Ihrem Mannstärke-Pool abgelegt und kann dazu verwendet werden, eine neue Marinearmee auf die Beine zu stellen. Es gibt Begrenzungen bezüglich der Größe Ihres Pools, bestimmt durch eine Vielzahl von Faktoren wie der Gesamtbevölkerungszahl Ihres Landes, Ihrer Innenpolitik, den „Ideen“ Ihrer Nation und das Vorhandensein bestimmter Provinzverbesserungen, die Sie vielleicht eingesetzt haben. Im Abschnitt über das Militär wird das genauer behandelt, auch wenn einige Faktoren, die Einfluss auf die Frequenz

der Ersetzung und die maximale Größe haben, im Kapitel über die Provinzverwaltung und die Landesverwaltung behandelt werden.



Stabilität: Dieser kritische Wert repräsentiert die allgemeine Stabilität Ihres Landes und kann zwischen -3 und +3 rangieren. Auf einem sehr niedrigen Stabilitätsniveau ist das Risiko eines Aufstandes groß, manchmal befindet sich das Land sogar kurz vor einem Bürgerkrieg. Auf einer hohen Stabilitätsstufe ist Ihre Bevölkerung sehr zufrieden und es ist unwahrscheinlich, dass sie rebellieren oder gar gegen Sie opponieren wird. Die Stabilität beeinflusst auch Ihre monatlichen Steuereinnahmen, da eine verdrossene Bevölkerung viel weniger produktiv arbeitet als eine zufriedene. Viele der historischen tatsächlichen und zufälligen Ereignisse haben einen Einfluss auf Ihre Stabilität; ebenso wie eine diplomatische Aktion Ihre Bevölkerung verärgern kann. Stabilität wird im Rahmen dieses Handbuchs oft erwähnt; aber als Faustregel gilt, dass wenn irgend möglich ein positiven Stabilitätswert zu erreichen bzw. zu erhalten ist.



Schatzkammer: Die Schatzkammer ist der aktuelle Geldvorrat, den Ihr Land besitzt, und wird für eine Vielzahl an Aktivitäten im Spiel verwendet. Wir benutzen den Begriff „Dukaten“, um uns auf Geldeinheiten zu beziehen, statt anachronistischen oder regionalen Begriffe wie „Dollar“ oder „Pfund“. Jeden Monat erhalten sie ein Einkommen, das auf den Steuereinnahmen Ihrer Provinzen sowie auf Ihren Handelsaktivitäten basiert. Sie werden wahrscheinlich das meiste Ihres Einkommens in die Erforschung neuer Technologien stecken wollen, oder in den Unterhalt Ihres Landes und Ihre Flotte, ebenso wie in einige andere Dinge, die monatliche Kosten verursachen. Alle Dukaten, die nach dem Abzug Ihrer monatlichen Ausgaben übrig bleibt, kommen in die Schatzkammer. Sie werden Einiges an Geld benötigen, um spezielle Gebäude zu errichten, um Ihre Provinz zu verbessern, neue Regimenter und Schiffe zur Erweiterung Ihrer Armee zu kaufen, oder vielleicht als Anreiz für ein Land, auf Ihre diplomatischen Vorschläge zu hören. Genaueres über die

Wirtschaft wird im Kapitel über die Landesverwaltung behandelt.



Händler-Pool: Die Händler erhöhen Ihre monatlichen Einnahmen; dieser Wert zeigt Ihnen, wie viele Ihnen gerade zur Verfügung stehen. Sie können hohe Handelseinnahmen erzeugen, indem Sie Ihre Händler in die Handelszentren der Welt schicken, wo sie gegen Händler anderer Nationen um einen Anteil des Gewinns wetteifern. Der Konkurrenzkampf ist üblicherweise hart; daher werden Sie einen ständigen „Vorrat“ an Händlern benötigen, um diejenigen zu ersetzen, die aus dem Geschäft gedrängt worden sind. Neue Händler kommen nur nach und nach in Ihren Pool, wohingegen die Häufigkeit der Ersetzung von verschiedenen Faktoren abhängt. Sie dürfen maximal fünf Händler gleichzeitig in Ihrem Pool haben. Händler und Handel werden im Kapitel über den Handel besprochen.



Kolonisten-Pool: Wenn Sie vorhaben, neue Länder zu erforschen und Kolonien in den unbesetzten Provinzen, die Sie entdecken, zu errichten, benötigen Sie einen ständigen „Vorrat“ an Kolonisten. Diese heuern die unerschrockenen Entdecker und Konquistadoren an, welche die unbekanntes Wasser- und Landprovinzen kartografieren, die terra incognita sind. Sie errichten und erweitern auch neue Kolonien, die das Territorium und das Vermögen Ihres Landes vergrößern. Die Titelleiste zeigt an, wie viele Kolonisten aktuell an einer Teilnahme an einer Expedition interessiert sind. Wenn Sie sie einsetzen, füllt sich der Pool langsam wieder bis zu einem Maximum an fünf Kolonisten auf. Näheres erfahren Sie im Kapitel über Erforschung und Kolonisation.



Diplomaten-Pool: Ganz gleich, wie Sie das Spiel spielen, ein ständiger Vorrat an Diplomaten ist für Ihren Erfolg Ausschlag gebend. Diplomaten werden entsandt, um alle Arten von Verhandlungen mit anderen Herrschern zu führen und neue Generäle und Admirale anzuheuern. Halten Sie diesen Wert immer im Auge, vor allem dann, wenn Sie sich im Krieg befinden. Wie das

auch mit allen anderen Pools ist, wird die Frequenz der Wiederauffüllung durch eine Vielzahl von Faktoren beeinflusst, welche an vielen Stellen dieses Handbuchs behandelt werden. Sie können nur maximal fünf Diplomaten gleichzeitig in Ihrem Pool haben.



Missionars-Pool: Missionare lassen eigensinnige Provinzen zur offiziellen Religion Ihres Landes übertreten. Während Sie zu Beginn des

Spiels eher wenige Missionare benötigen, werden diese für Sie von unschätzbarem Wert sein, wenn Sie Provinzen mit einer anderen Religion als der Ihren erobern; oder wenn Sie ein europäisches Land zur Zeit der Reformation spielen. Religion wird im Kapitel über Landesverwaltung behandelt; die speziellen Gegebenheiten für den Einsatz von Missionaren werden im Abschnitt über Provinzverwaltung besprochen.



Spion-Pool: Nicht alle Staatsangelegenheiten sind ehrenvoll. Ihre Spione sind in der Lage, eine Reihe

an geheimen Missionen zu erfüllen, welche einen Feind behindern oder handlungsunfähig machen. Eine erfolgreiche Mission kann einige interessante Belohnungen zeitigen; aber auch das Misslingen einer Mission hat seine Konsequenzen. Spione werden im Kapitel über Diplomatie behandelt. Sie können maximal fünf Spione gleichzeitig in ihrem Pool haben, nachdem einer von Ihnen eingesetzt worden ist, füllt sich der Pool langsam wieder auf.

Friday 5, June 1453

Datum / Pause: Das aktuelle Datum im Spiel wird in der rechten Seite der Titelleiste angezeigt. Wenn Sie nicht gerade pausieren, schreitet das Datum ab Ihrem gewählten Startdatum bis Spielende kontinuierlich voran. Die meisten Din-

ge, die Sie während des Spiels unternehmen, benötigen für deren Ausführung mehrere Tage, wobei ein geschätztes Beendigungsdatum angezeigt wird, das Sie mit dem aktuellen Datum abgleichen können. Die Anzeige ist auch zugleich eine Pausenschaltfläche. Um das Spiel zu pausieren, klicken Sie irgendwo auf das angezeigte Datum; um es wieder aufzunehmen, klicken Sie erneut darauf. Sie können das Spiel auch mit Hilfe der Schaltfläche „Pause/Unterbrechung“ zum Pausieren und Wiederaufnehmen oder die Leertaste auf Ihrer Tastatur verwenden.



Spielgeschwindigkeit: Neben dem

Datum sehen Sie eine Grafik, die die aktuelle Einstellung der Spielgeschwindigkeit anzeigt. Wenn das Spiel pausiert, sehen Sie zwei rote Balken, ansonsten eine Anzahl kleiner goldener Pfeile. Je mehr Pfeile angezeigt werden, desto schneller geht ein Tag in den nächsten über. Die maximale Geschwindigkeit, mit der das Spiel ablaufen kann, hängt von der Leistungsfähigkeit Ihres Prozessors ab und ist daher von Rechner zu Rechner unterschiedlich. Um die Geschwindigkeit einzustellen, klicken Sie auf „+“ oder „-“ gleich neben dem Datum oder verwenden Sie die Tasten „+“- oder „-“ auf Ihrer Tastatur.



Der Outliner: Am äußersten rechten Ende der Titelleiste befindet sich eine Schaltfläche, die den Outliner an- oder abschaltet. Über dieses erstaunlich nützliche Werkzeug werden wir noch an späterer Stelle in diesem Kapitel sprechen.

Spezialmenü- Werkzeugeiste



Die Spezialmenü-Werkzeugeiste befindet sich in der unteren rechten Bildschirmecke und bietet Zugang zu einer Reihe von Interfaces und "Karten-Modi", auf die Sie wahrscheinlich oft während des Spiels zugreifen werden. Sehen wir uns die Funktionen der Reihe nach an, beginnend mit dem oberen Teil der Leiste.

Die Schaltfläche Heiliger Stuhl



Klicken Sie auf die Schaltfläche "Heiliger Stuhl" in der Spezialmenü-Werkzeugeiste, um ein Interface zu öffnen, über das Sie die sieben wichtigsten Kardinäle beeinflussen können, die zusammen die Kurie der katholischen Kirche bilden. Wenn Sie erfolgreich waren, erlangen Sie Kontrolle über den Heiligen Stuhl, was Ihrem Reich einige besondere Vorteile

bringt. Dieses Interface können Sie nur öffnen, wenn die offizielle Staatsreligion Ihres Landes der Katholizismus ist; wenn das nicht der Fall ist, ist dieses Interface grau unterlegt und inaktiv. Wir werden uns dieses Feature im Kapitel über besondere politische Gebilde genauer ansehen.

Die Schaltfläche Heiliges Römisches Reich



Das Heilige Römische Reich (HRR) ist das andere besondere politische Gebilde in *Europa*

Universalis III. Klicken Sie zum Öffnen auf die HRR-Schaltfläche und Sie sehen die aktuellen Mitgliedsstaaten, Kurfürsten und den Kaiser des Reiches. Länder, die Mitglied des HRR sind, genießen besondere Vorteile gegenüber den Ländern, die keine Mitglieder sind; der Kaiser hat sogar noch größere Vorteile, welche auf der aktuellen Anzahl der Mitgliedsstaaten basieren.

Der Kaiser wird von sieben handverlesenen Mitgliedern des HRR gewählt; jedes Mitglied wählt das Land, welches nach dem Tod des aktuellen Kaisers das beliebteste ist. Dieses Interface ist sehr nützlich, wenn Sie eine diplomatische Strategie planen, um zum nächsten Reichskaiser gewählt zu werden. Genauer finden Sie im Kapitel über besondere politische Gebilde.

Die Schaltfläche „Menü“



Die Schaltfläche „Menü“ öffnet ein Untermenü, in dem Sie ein Spiel abspeichern, viele der Spieloptionen einstellen, die Einstellung der Nachrichten im Spiel vornehmen, aus Ihrem momentanen Spiel ausscheiden, ins Hauptmenü zurückkehren oder Ihr Spiel beenden und zum Desktop zurückkehren können.

- **Spiel speichern:** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Speichern“, um Ihr Spiel zum aktuellen Datum abzuspeichern. Der Standardname dieses gespeicherten Spielstandes besteht aus dem Namen des Landes und dem Datum; Sie können diesem gespeicherten Spielstand allerdings auch einen beliebigen anderen Namen geben.
- **Spieloptionen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu denselben Spieloptionen wie über das Hauptspielmenü zu gelangen. Denken Sie daran, dass Änderungen an den Grafikeinstellungen erst wirksam werden, nachdem Sie das Spiel beendet und wieder neu gestartet haben. Ziehen Sie das Kapitel „Zu Beginn“ zu Rate, um mehr darüber zu erfahren.



- **Abtreten:** Bei Wahl dieser Option halten Sie Ihr aktuelles Spiel an und kehren ins Hauptspielmenü zurück. Sie können dann ein neues Spiel starten oder ein vorher abgespeichertes Spiel wieder aufnehmen. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihr aktuelles Spiel speichern, falls Sie dieses wieder aufnehmen wollen.
- **Nachrichten-Einstellungen:** Während des Spiels erhalten sie eine Reihe verschiedener Nachrichten, die nach verschiedenen Graden Ihrer Aufmerksamkeit verlangen. Diese Nachrichten können auf verschiedene Art und Weise angezeigt werden und sind bei der Installation von *Europa Universalis III* standardmäßig eingestellt. Um die Einstellungen für die Spielnachrichten zu ändern, klicken Sie auf „Nachrichten-Einstellungen“, um ins entsprechende Interface zu gelangen. Über die verschiedenen Nachrichtentypen reden wir gleich.
- **Beenden:** Die Schaltfläche „Beenden“ beendet das Spiel und führt Sie direkt zurück zu Ihrem Desktop. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihr aktuelles Spiel speichern, falls Sie dieses wieder aufnehmen wollen.

Die Schaltfläche „Archiv“



Die Archiv-Schaltfläche öffnet das große Archiv-Interface, welches Ihnen Auskunft über Ihr Land, Ihr Militär, Ihre diplomatische Situation und über vieles mehr gibt. Genaueres über das Archiv können Sie in einem extra Kapitel gegen Ende dieses Handbuchs nachlesen.

Die Schaltfläche „Kartenmodus“

Die folgenden sechs Schaltflächen werden als „Kartenmodus“-Schaltflächen bezeichnet. Das Klicken auf die Kartenmodus-Schaltfläche ändert das Aussehen der Hauptkarte, um sich verschiedene Informationen auf einen Blick anzeigen zu lassen. Das kann Ihnen viel Zeit ersparen, die Sie ansonsten damit verbringen würden, die gleichen Informationen für jede einzelne Provinz miteinander zu vergleichen. Wir erklären die Bedeutung jedes Kartenmodus' im jeweiligen Abschnitt dieses Handbuchs und geben hier nur einen Überblick.



Geografische Karte: Dies ist die Standardansicht der Hauptkarte. Die Hügel, Wälder, Sümpfe und andere geographische Eigenschaften sind auf der Karte klar zu sehen. Dieser Modus ist vor allem dann wichtig, wenn es um militärische Manöver geht, bei denen das Terrain einen signifikanten Effekt auf die Bewegungsgeschwindigkeit Ihrer Armee und den Ausgang von Kämpfen hat. Einige Provinzen unterliegen auch speziellen winterlichen Bedingungen, die Sie nur sehen können, wenn Sie den geografischen Kartenmodus einschalten.



Politische Karte: Diesen Modus sehen Sie, wenn Sie zu Beginn des Spiels ein Land wählen; wobei jede Provinz dieselbe Farbe hat wie das Land, zu dem sie gehört. Es ist nicht ungewöhnlich, dass eine Provinz im Laufe eines Krieges vorübergehend unter der Kontrolle eines anderen Landes ist; in solch einem Fall wird diese Provinz gestreift dargestellt, wobei die Streifen abwechselnd die Farben der entsprechenden Länder aufweisen. Dies macht es einfach, zu erkennen, ob eine Provinz an einen Feind gegangen ist; der Verlauf Ihrer Kriege ist ebenfalls einfach nachzuvollziehen sowie die Größe und das Ausmaß anderer Länder.



Religionkarte: Jede der verschiedenen Religionen im Spiel hat eine eigene Farbe, die auf der Hauptkarte für jede Provinz angezeigt wird, wenn Sie den religiösen Kartenmodus aktiviert haben. In einer Provinz muss nicht derselbe Glaube wie im jeweiligen Mutterland vorherrschen, daher werden manche Provinzen gestreift dargestellt, damit man etwaige religiöse Spannungen in diesen Gebieten leichter erkennen kann. Dieser Modus ist nützlich, um Provinzen in Ihrem Reich auszumachen, die durch den Einfluss Ihrer Missionare konvertieren sollten; er ist auch nicht unwichtig, wenn Sie Kriege oder Eroberungen in Erwägung ziehen.



Kaiserreichkarte: Wie weiter oben erwähnt, ist das Heilige Römische Reich ein besonderes politisches Gebilde, das aus mehreren Mitgliedsstaaten besteht. In diesem Modus können Sie sich über die aktuellen Mit-

glieder des HRR informieren. Die Provinzen, die dem aktuellen Kaiser gehören, sind auf der Hauptkarte hellgrün dargestellt; die Provinzen der sieben Kurfürsten mittelgrün; die übrigen Mitgliedsstaaten sind dunkelgrün. Die Kaiserreichkarte ist vor allem dann interessant, um zu sehen, welches Land das Ziel Ihrer diplomatischen Bemühungen sein sollte, wenn Sie als der nächste Kaiser gewählt werden wollen. Er ist auch nützlich, wenn Sie in dieser Region in den Krieg ziehen wollen, da Mitglieder des HRR normalerweise eine größere Herausforderung darstellen, als man meinen möchte. Der Kaiser verfügt über einige signifikante militärische Vorteile, die Sie zögern lassen sollten, bevor Sie sich mit Ihm einlassen, außer Sie sind sehr gut vorbereitet.



Handelskarte: Der internationale Handel in *Europa Universalis III* spielt sich in einer bestimmten Zahl an Provinzen ab, die über spezielle „Handelszentren“ verfügen. Ein Handelszentrum ist ein Ort, in dem Waren aus den umliegenden Provinzen durch mehrere Händler getauscht und verkauft werden, wodurch die monatlichen Einnahmen der Länder, aus denen die jeweiligen Händler kommen, ansteigt. Im Handels-Kartenmodus sind die Provinzen farbig markiert, die für das jeweilige Handelszentrum relevant sind; das Tooltipp, welches beim Darüberfahren des Mauszeigers erscheint, zeigt genaue Informationen über die Art der Geschäfte in diesem Handelszentrum an. Dieser Modus ist sehr nützlich, um zu entscheiden, wo Sie einen Ihrer im Händler-Pool Ihres Landes verfügbaren Händler am besten hinschicken.



Diplomatiekarte: Die Diplomatiekarte stellt Ihre Beziehungen zu anderen Ländern der Welt dar. Provinzen, welche zu Ihrem Land gehören, sind hellgrün dargestellt. Ihre Verbündeten sind hellblau und jedes Land, mit dem Sie über eine Staatsbeziehung verbunden sind, ist in dunklerem Blau gefärbt. Vasallenstaaten oder solche, die Teil einer Personalunion sind, sind dunkelgrün dargestellt. „Kernprovinzen“ sind hellgrün gestreift, wohingegen rote Provinzen einem Ihrer Feinde gehören.

Karten-Zoom-Schaltflächen:



Wie bereits erwähnt wurde, können Sie mit den beiden kleinen Lupen unten an der Werkzeuggestreife in die Hauptkarte herein- bzw. aus ihr herauszoomen. Falls Ihre Maus jedoch über ein Scrollrad verfügt, werden Sie die Lupen jedoch wahrscheinlich nicht benötigen.

Landes-Interface



Nahe der oberen linken Ecke Ihres Bildschirms sehen Sie ein großes, verziertes Schild, Ihr Landeswappen. Dies ist das gleiche Wappen, welches auf den Flaggen Ihrer Provinzhauptstädte weht, ebenso auf den Bannern Ihrer Armee und Flotte. Es dient als Zugang zu einem der wichtigsten Interfaces im Spiel: dem „Landesinterface“. Klicken Sie einfach auf Ihren Schild, um es zu öffnen, wenn Sie fertig sind, klicken Sie zum Schließen erneut darauf. Wir werden einige Zeit damit zubringen, die vielen Features und Steuerungsfunktionen zu erläutern, und zwar im Kapitel über Landesverwaltung.

Provinzbezogene Interfaces

Wenn Sie auf eine Landesprovinz auf der Hauptkarte klicken, öffnet sich eine der drei Interfaces im unteren linken Bereich des Schirms. Welches Interface sich dabei öffnet, hängt davon ab, ob die jeweilige Provinz zu Ihrem Land gehört, zum Land einer anderen Nation oder unbesetzt ist, was sie zum Besiedeln durch einen Ihrer Kolonisten verfügbar macht.

Provinz-Interface

Das Provinz-Interface öffnet sich, wenn Sie auf eine Ihrer Provinzen klicken. Hier sehen Sie wichtige Einzelheiten über Ihr Land und können diverse Provinz-relevante Aktionen durchführen. In diesem Interface können Sie neue „Verbesserungen“ errichten, die den wirtschaftlichen oder militärischen Beitrag dieser Provinz zu Ihrem Land er-

höhen. Hier heben Sie auch neue Regimenter für Ihre Armee aus oder bauen neue Schiffe für Ihre Flotte. Wenn diese Provinz nicht Ihrer offiziellen Staatsreligion angehört, öffnen Sie das Interface für diese Provinz, um einen Missionar zur Konvertierung der Bevölkerung dorthin zu entsenden. Genaueres darüber können Sie im Kapitel über die Provinzverwaltung nachlesen.

Diplomatie-Interface

Wenn Sie auf eine Provinz eines anderen Landes klicken, öffnet sich das Diplomatie-Interface. Sie sehen einige allgemeine Informationen über diese Provinz sowie eine Reihe wichtiger diplomatischer Optionen, die Sie nutzen können, um mit dem Besitzer dieser Provinz in diplomatische Verbindung zu treten. Hier können Sie Bündnisse vorschlagen, Krieg erklären, Frieden schließen und eine ganze Reihe anderer Verhandlungsmöglichkeiten in Anspruch nehmen. Genaueres über alle diplomatischen Aktionen können Sie im Kapitel über Diplomatie nachlesen.

Kolonisations-Interface

Wenn eine Provinz gerade unbesetzt ist, können Sie durch einen Klick darauf Grundinformationen sowie das Kolonisations-Interface aufrufen lassen. Mit Hilfe dieses Interfaces errichten Sie eine Kolonieansiedlung und erweitern diese später, bis diese im Laufe der Zeit zu einer ausgewachsenen Kolonialstadt angewachsen ist. Mit diesem Interface beschäftigen wir uns im Kapitel über Erforschung und Kolonisation.

Karteneinheiten

Neben den diffizilen Aktionen der Diplomatie und der Verwaltung Ihres Landes wird Ihr Tagesgeschäft wahrscheinlich darin bestehen, Ihre Armee und Flotte auf der Karte zu bewegen, um neue Provinzen zu erforschen und Kriege zu führen. Armeen und Flotten erscheinen auf der Karte als überdimensionale animierte Modelle, die groß genug sind, um angewählt und bewegt zu werden, ohne dass man in die Karte hineinzoomen muss. Wenn Sie bis über einen bestimmten Punkt aus der Karte herauszoomen, verschwinden die

Modelle und werden durch eine Markierung mit Ihrem Landeswappen ersetzt. Genaueres über Armee und Flotte werden im Kapitel zum Militär besprochen; der grundsätzliche Weg jedoch, eine Einheit zu steuern, ist der, sie auf der Hauptkarte durch einen Klick auszuwählen und anschließend mit einem Rechtsklick die Provinz auszuwählen, zu der sich die Einheit hinbewegen soll.

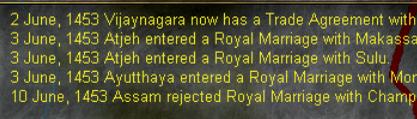
Sie werden nur Ihre eigenen Einheiten auf der Karte sehen, oder Einheiten in Provinzen, die nicht vom Nebel des Krieges bedeckt sind. Um eine Provinz zu betreten, die nicht Ihnen gehört, müssen Sie entweder über eine entsprechende diplomatische Übereinkunft mit dem entsprechenden Land verfügen oder gegen dieses Land offiziell Krieg führen. Wasserprovinzen gehören niemandem, daher kann Ihre Flotte jede Wasserprovinz frei befahren.

Provinzen, welche aktuell als terra incognita ausgewiesen sind, können nur betreten werden, wenn Ihre Einheit einen speziellen Anführer an ihrer Spitze hat: einen „Konquistador“ für eine Armee oder einen „Entdecker“ für eine Flotte. Im Kapitel über Erforschung und Kolonisation wird dies genauer erläutert. Der Teil der Karte, der als „permanente terra incognita“ gekennzeichnet ist, ist zu weit entfernt oder zu unwirtlich, als dass er jemals betreten werden könnte.

Nachrichten und Historienlog

Sie werden in gewissen Abständen Nachrichten auf Ihren Bildschirm bekommen, die während Ihres Spiels von besonderer Wichtigkeit für Sie sein können. Dies sind z.B. Nachrichten über Ihr Militär bezüglich Schlachten oder Belagerungen, Nachrichten Ihrer Diplomaten über den Erfolg oder Misserfolg einer Mission, Informationen von Händlern über Ihre Aktivitäten in den Handelszentren, Berichte von Spionen über das Ergebnis Ihrer Missionen und viele andere Dinge von Wichtigkeit. Sie werden auf diese Weise auch Details zu tatsächlichen Ereignissen und Geschehnissen aus der bekannten Welt erfahren.

Historienlog



2 June, 1453 Vijaynagara now has a Trade Agreement with
3 June, 1453 Atjeh entered a Royal Marriage with Makassa
3 June, 1453 Atjeh entered a Royal Marriage with Sulu
3 June, 1453 Ayutthaya entered a Royal Marriage with Mor
10 June, 1453 Assam rejected Royal Marriage with Champ

Das Historienlog ist eine scrollbare Aufzeichnung aller Nachrichten, die Sie im Laufe des Spiels erhalten haben. Wenn Sie einen Spielstand laden, ist das Historienlog vor Ihren Blicken vorerst verborgen, aber Sie können es einsehen, indem Sie die kleine, runde Schaltfläche „+“ im unteren Bereich Ihres Bildschirms anklicken. Die genaue Position dieser Schaltfläche hängt von Ihrer Bildschirmauflösung ab. Wenn Sie mit einer Auflösung von 1024 x 768 spielen, befindet sich die Schaltfläche links neben der Mini-Karte. Wenn die Auflösung Ihres Bildschirms höher liegt, finden Sie die Schaltfläche weiter links, Richtung Mitte, im unteren Bereich des Bildschirms. Falls es Ihnen einen Teil der Sicht versperren sollte, können Sie es wieder verstecken, indem Sie die Schaltfläche „-“ in der oberen rechten Ecke anklicken.

Nachrichtenfenster

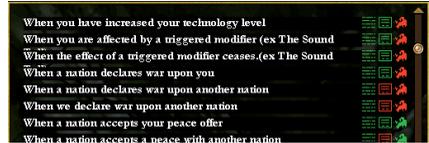
Nachrichten, die für Ihr Reich von besonderer Bedeutung sind, erscheinen in einem speziellen Nachrichtenfenster auf Ihrem Bildschirm. Das Fenster schließt sich nach einem Klick auf die Schaltfläche „Okay“. Viele Nachrichtenfenster verfügen über eine Schaltfläche namens „Zeigen“, die sich auf den Inhalt der Nachricht bezieht. Ein Klick auf diese Schaltfläche bringt Sie entweder an den Punkt auf der Hauptkarte, der sich auf den Inhalt der Nachricht bezieht, oder es öffnet sich ein Interface, das es Ihnen erlaubt, auf den Inhalt der Nachricht zu reagieren.

Schwebende Nachrichten

Einige der Nachrichten, die sich auf Ihr Reich beziehen, sind von eher allgemeinem Interesse und nur von mittelmäßiger Wichtigkeit. Diese werden auf Ihrem Bildschirm als „Schwebende Nachrichten“ angezeigt. Deren Inhalte sind meistens von generellem Interesse und erfordern eher selten eine direkte Reaktion oder Antwort. Schwebende Nachrichten verlangen Ihrem System etwas mehr Prozessorleistung ab, daher sollten Sie sie viel-

leicht auf andere Art und Weise angezeigt bekommen (oder Sie schalten sie gleich ganz ab), falls Ihr Rechner sehr nahe an den minimalen Systemvoraussetzungen des Spiels liegt.

Nachrichten-Einstellungen



Wie bereits erwähnt wurde, besitzt jede Art von Nachrichten eine Standardeinstellung, die durch einen Klick auf die Menü-Schaltfläche in der Spezial-Werkzeugleiste und der anschließenden Wahl der Option „Nachrichten-Einstellungen“ geändert werden kann. Daraufhin wird ein Interface geöffnet, welches eine komplette Auflistung aller Nachrichtentypen zeigt und in dem Sie die Art und Weise, wie jeder Typ von Nachrichten angezeigt wird, einstellen können.

Die meisten Nachrichten werden standardmäßig im Historienjournal gespeichert. Die wichtigen Nachrichten werden in einem Nachrichtenfenster angezeigt, wohingegen die Nachrichten von allgemeinem Interesse als schwebender Text dargestellt werden (einige davon werden nicht im Historienjournal abgespeichert). Im Interface „Nachrichten-Einstellungen“ können Sie jede dieser Nachrichtentypen an- oder abschalten. Sobald Sie Ihre bevorzugten Einstellungen gespeichert haben, werden diese im Spiel wirksam. Es gibt einige Arten von Nachrichten, die nicht auf alle drei Arten angezeigt werden können, wenn Sie also die entsprechende Schaltfläche betätigen und es ändert sich nichts, liegt es sehr wahrscheinlich daran.

Europa Universalis III merkt sich Ihre Präferenzen und wird diese in Ihren künftigen Spielen anwenden. Wenn Sie einen Nachrichtentyp so einstellen, dass diese für alle drei Darstellungsarten abgeschaltet ist, werden diese Arten von Nachrichten nirgends auf Ihrem Bildschirm mehr angezeigt, wodurch Ihnen vielleicht wichtige Informationen vorenthalten werden. Vergessen Sie das nicht, wenn Sie ein neues Spiel anfangen, da Sie in einem vorherigen Spiel vielleicht einen bestimmten Nachrichtentyp abgeschaltet haben, der für Ihr neues Spiel

aber vielleicht wichtig ist.

Es gibt auch einen schnellen Weg, einen einzelnen Nachrichtentyp bezüglich dessen Darstellung zu ändern, wenn die entsprechende Nachricht gerade auf Ihrem Bildschirm angezeigt wird. Rechtsklicken Sie einfach auf die Nachricht, und ein kleines Dialogfenster



erscheint, in dem Sie die Einstellungen im laufenden Spiel abschalten können. Sie können das tun, indem Sie auf die entsprechende Zeile im Historienjournal rechtsklicken oder durch einen Rechtsklick irgendwo im Nachrichtenfenster. Somit können Sie die Einstellung für diesen Nachrichtentyp ändern, ohne den langen Weg über das Öffnen des Nachrichteneinstellungs-Interfaces und das Auffinden des Nachrichtentyps in der Liste zu gehen.

Ereignisse

Europa Universalis III überrascht Sie mit einer Reihe spezieller „Ereignisse“, die Ihrem Land im Laufe des Spiels widerfahren können. Ereignisse erscheinen auf Ihrem Bildschirm in Nachrichtenfenstern und Sie müssen meistens entscheiden, wie Sie darauf reagieren. Es gibt zwei Arten von Ereignissen: zufällige und tatsächlich-historische.

Historische Ereignisse basieren auf der tatsächlichen Vergangenheit, zumindest so, wie sie uns überliefert wurde, und ereignet sich im Spiel, wenn die Umstände in der Spielwelt der tatsächlichen Lage, aufgrund derer das jeweilige Ereignis stattfand, in der damaligen Welt sehr nahe kommt. Da die Situation im Spiel leicht von der tatsächlichen Vergangenheit abweichen kann, basieren diese Ereignisse im Spiel auf den Ursachen, die allgemein hin als Auslöser dieser Ereignisse in der tatsächlichen damaligen Welt gelten. Dies bedeutet, dass historische Ereignisse jeder Nation widerfahren können, die die Kriterien erfüllt, die wir als Auslöser für ein Ereignis festgesetzt haben.

Sie haben mindestens zwei Möglichkeiten, auf ein Ereignis zu reagieren, und Ihre Entscheidung hat oft einen großen und langfristigen Einfluss auf die Entwicklung Ihrer Nation. Einige Ereignisse sind zu Ihrem Vorteil, während andere eher das Gegenteil sind. Viele sind „neutral“ und Sie

müssen einfach wählen, welchen Weg Sie künftig gehen wollen. Die Art und Weise, die Sie zum Sieg führt, wird wahrscheinlich je nach Entscheidung eine andere sein.

Zufällige Ereignisse sind eher allgemeiner Natur. Sie „würzen“ das Spiel und versehen es mit

etwas mehr Unvorhersehbarkeit, aber deren Auswirkungen sind normalerweise nicht so groß (in beide Richtungen) wie die historischer Ereignisse. Sie erhalten vielleicht ein Geldgeschenk oder Ihre Bauern sind vielleicht für eine Weile vor lauter abergläubischem Schrecken erstarrt, nachdem sie einen Meteor gesehen haben. Sie sollten in der Lage sein, positive Ereignisse zu Ihrem Vorteil zu nutzen, und die als Ergebnis negativer Ereignisse auftretenden Probleme schnell zu überwinden.

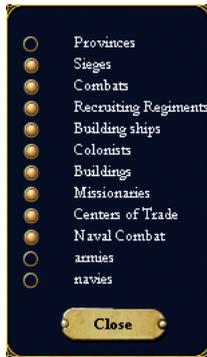
Die Art und Häufigkeit von Ereignissen variiert, je nachdem, was in Ihrem ganz persönlichen Spiel passiert. Es würde den Rahmen dieses Handbuchs sprengen, alle Ereignisse aufzuzählen (es gibt Hunderte); aber jedes Ereignis wird von einem erklärenden Text begleitet, der den historischen Zusammenhang beleuchtet, und es wird normalerweise zwei Möglichkeiten geben, wie Sie auf ein Ereignis reagieren können. Wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger über den Begleittext eines Ereignisses fahren, erscheint ein Toollipp, der genau erklärt, was passieren wird, wenn Sie eine bestimmte Aktion wählen. Nur sehr wenige Ereignisse verfügen über eine Wahl zwischen „richtig“ oder „falsch“. Die meisten bieten einfach zwei oder mehr Wege an, die Sie einschlagen können, von denen der eine mehr, der andere weniger Vorteile für Sie bringt. Wählen Sie einfach die Option, die Ihnen für Ihr Land in der aktuellen Situation am geeignetsten erscheint.

Benachrichtigungen



Sie erhalten eine Reihe spezieller „Benachrichtigungen“ oder Erinnerungen, die Ihnen bei der Verwaltung Ihres Reiches helfen sollen. Normalerweise erscheinen sie, wenn die Spiel-Engine „meint“, dass Sie etwas Wichtiges übersehen haben und Sie Ihr Augenmerk darauf richten

sollten. Benachrichtigungen erscheinen als kleine rote Flaggen im oberen Bereich der Hauptkarte. Sie können mit dem Mauszeiger darüber fahren, um sich die Nachricht anzeigen zu lassen, oder Sie klicken darauf und Sie werden an den entsprechenden Ort gebracht, oder das relevante Interface wird geöffnet. Benachrichtigungen erinnern Sie daran, Ihre Landpolitik neu auszurichten, dass ein Darlehen bald fällig ist, dass sich Ihr Land im Krieg befindet oder dass Ihre Wirtschaft defizitär ist. Sie müssen nicht sofort auf eine Benachrichtigung reagieren. Sie wird angezeigt bleiben, bis Sie sie sich ansehen, und verschwindet, wenn sie nicht länger relevant ist.



Der Outliner

Weiter oben in diesem Kapitel haben wir eine Schaltfläche erwähnt, die sich am rechten Ende der Werkzeugeiste befindet: ein äußerst praktisches Werkzeug namens „Outliner“. Es ist eine anpassbare Werkzeugeiste, mit der Sie schnell auf Spielfeatures oder Interfaces zugreifen können, die Sie häufig benutzen.

Ein Klick auf die Schaltfläche öffnet die Anzeige des Outliners in der oberen rechten Bildschirmcke. In der Anzeige können Sie auf ein beliebiges Objekt klicken und sich direkt an diesen Ort auf der Hauptkarte bringen lassen oder das relevante Interface öffnen lassen. Es gibt mehr als ein Dutzend verschiedener Kategorien von Objekten, die in der Liste angezeigt werden können. Im hier gezeigten Beispiel haben wir uns entschieden, jede Provinz unseres Landes anzeigen zu lassen, unsere aktiven Handelszentren, unsere Armeen sowie unsere Flotten.

Ein Rechtsklick auf die Schaltfläche gibt Ihnen die Möglichkeit, die Kategorien anzupassen, die in der Liste des Outliners auftauchen sollen, wenn sie angezeigt wird. Es gibt folgende Optionen:

- **Provinzen:** Das Aktivieren dieses Objekts integriert eine Liste aller Provinzen Ihres Reiches in die Outliner-Liste. Wenn eine Ihrer Provinzen belagert wird, erscheint ein kleines Belagerungssymbol neben dem Provinznamen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einen Provinznamen fahren, zeigt ein Tooltipp die Kultur der Provinz an, dessen Religion, Einnahmen, Aufstandswahrscheinlichkeit und die Anzahl der Männer zum Ausheben von Truppen. Ein Klick auf den Provinznamen zentriert die Provinz auf der Hauptkarte.
- **Belagerungen:** Diese Option listet alle Belagerungen auf, die Ihre Armee derzeit durchführt. Neben dem Namen

Diplomatenachrichten



Einige Länder werden Ihnen ab und zu diplomatische Angebote unterbreiten, die keiner sofortigen Aufmerksamkeit bedürfen und vielleicht ärgerlich oder unterbrechend wirken, wenn dabei automatisch ein Nachrichtenfenster geöffnet wird. Stattdessen sehen Sie ein scrollbares Diplomatiesymbol im unteren linken Bereich der Hauptkarte. Das Symbol zeigt die Flagge des Landes, das Ihnen die Nachricht zukommen ließ und ein Symbol zeigt an, welche Art von Angebot diese Nachricht beinhaltet. Das Darüberfahren mit der Maus stellt grob dar, worum es geht, durch einen Klick darauf öffnet sich das Nachrichtenfenster, und Sie können entsprechend reagieren. Die meisten Diplomatenachrichten werden automatisch zurückgezogen, wenn Sie innerhalb von 30 (Spiel-) Tagen nicht darauf reagieren. Das Symbol blinkt mehrere Tage, bevor die Frist abläuft, und es verschwindet, wenn Sie darauf reagiert haben oder die Frist abgelaufen ist.



des Ortes wird der ungefähre Stand der Belagerung angezeigt, ein Tooltip liefert Informationen darüber, wie lange die belagerte Stadt etwa noch Widerstand leisten kann. Ein Klick auf den Provinznamen zentriert den belagerten Ort auf der Hauptkarte und öffnet das Belagerungs-Interface.

- **Gefechte:** Die Outliner-Liste kann alle Schlachten anzeigen, in die Ihre Armeen derzeit verwickelt sind. Die momentane Größe der gegnerischen Armeen wird ebenfalls angezeigt, ein Tooltip liefert genaue Informationen über die Zusammenstellung der Truppen und deren Anführer. Ein Klick auf die Schlacht zentriert den Ort des Geschehens auf der Hauptkarte und öffnet das Schlachtdetail-Interface.
- **Regimenter rekrutieren:** Dieses Objekt zeigt in aktiviertem Zustand an, in welchen Ihrer Provinzen gerade Regimenter ausgehoben werden und viele Tage es dauert, bis diese einsatzbereit sind. Ein Klick auf den Provinznamen zentriert den Ort auf der Hauptkarte.
- **Schiffe im Bau:** Diese Option entspricht „Regimenter rekrutieren“, mit dem Unterschied, dass sie die Provinzen auflistet, in denen gerade Schiffe gebaut werden.
- **Kolonisten:** Wenn Sie gerade dabei sind, eine Kolonie aufzubauen oder zu vergrößern, integriert dieses Option eine Liste der Provinzen in den Outliner, in die Kolonisten aktuell unterwegs sind. Sie sehen den Namen der Provinz und wann der Kolonist dort ankommen wird. Ein Tooltip gibt die Erfolgchance der Kolonialisierung an, die momentane Größe der Kolonie und die Anzahl der dort lebenden Eingeborenen (falls es überhaupt welche dort geben sollte). Ein Klick auf den Provinznamen zentriert den Ort auf der Hauptkarte.
- **Gebäude:** Das Aktivieren von „Gebäude“ fügt eine Auflistung aller Gebäude hinzu, die gerade in Ihren Provinzen gebaut werden zusammen mit der Information, wann diese ungefähr fertig gestellt sein werden. Der Tooltip nennt den Ort und das Fertigstellungsdatum, ein Klick darauf bringt Sie zu dem Ort auf der Hauptkarte.
- **Missionare:** Wenn Sie Missionare in eine Provinz geschickt haben, um die dortige Be-

völkerung dazu zu bringen, zu Ihrer Staatsreligion zu überzutreten, können Sie alle betroffenen Provinzen anzeigen lassen. Die Liste zeigt an, wann Ihr Missionar voraussichtlich seine Aufgabe erfüllt haben wird, ein Klick auf den Provinznamen zentriert die jeweilige Provinz auf der Hauptkarte.

- **Handelszentren:** Ist diese Option aktiviert, werden alle Handelszentren angezeigt, in denen mindestens ein Händler für Sie arbeitet. Ein Tooltip zeigt den Gesamtwert des Handels, der über dieses Handelszentrum abläuft, sowie die monatlichen Einnahmen, die Ihre Händler generieren. Ein Klick auf den Provinznamen zentriert die Provinz auf der Hauptkarte und öffnet das Interface des Handelszentrums, über welches Sie zusätzliche Händler in dieses Zentrum entsenden können.
- **Seekampf:** Dies ist die Seeversion der „Schlachten“-Option.
- **Armeen:** Der Outliner kann all Ihre Armeen auflisten. Ein Tooltip zeigt die aktuellen Anführer und deren momentanen Aufenthaltsort an, falls Sie sich bewegen, wird der Zielort genannt. Ein Klick auf den Namen der Armee zentriert sie auf der Hauptkarte und wählt sie automatisch an.
- **Flotten:** Dies ist die Seeversion der „Armeen“-Option.

Tooltips

Bevor wir uns die Bestandteile der verschiedenen Interfaces im Detail ansehen, sollten wir betonen, dass so gut wie alles in *Europa Universalis III* mit einem eigenen Tooltip verbunden ist. Wenn Sie sich mit etwas nicht sicher sind, fahren Sie mit Ihrer Maus darüber, und es wird fast mit Sicherheit ein Tooltip erscheinen. Viele der Tooltips sind zweistufig, d.h. wenn Sie etwas länger an dieser Stelle verharren, werden noch mehr Informationen angezeigt. Die erweiterten Tooltips für viele der numerischen Objekte (wie die meisten der in der Titelleiste genannten Werte) enthalten Details darüber, wie genau sich der jeweilige Wert zusammensetzt. Wenn Sie im Zweifel sind, sehen Sie sich den Tooltip an.

PROVINZ- VERWALTUNG

Überblick

Wie bereits vorher erwähnt wurde, ist die Welt in etwa 1.700 Provinzen eingeteilt. Ungefähr 450 davon sind Wasserprovinzen, wobei ein Teil davon auch einen Landanteil hat. Landprovinzen sind die "Bausubstanz" von Ländern. Um zu überleben, muss jedes Land über mindestens eine Provinz verfügen, wobei nur Landprovinzen in Besitz genommen werden können.

Bei Spielstart gibt es normalerweise mehr als 200 Länder auf der Welt, auch wenn die genaue Zahl vom gewählten Startdatum abhängt. Jede einzelne Provinz trägt etwas zum jeweiligen Mutterland bei; bevor wir uns also mit den Gegebenheiten auf nationaler Ebene beschäftigen, sollten wir uns erst mit den entscheidenden Bestandteilen Ihres Reiches beschäftigen.

Besitz und Kontrolle einer Provinz

Landprovinzen sind entweder Teil eines Landes oder sind "unbesetzt" und können daher kolonisiert werden. Es gibt einen sehr wichtigen Unterschied zwischen Besitz und Kontrolle.

- **Besitz einer Provinz:** Wenn eine Provinz noch nicht kolonisiert wurde, ist jede Landprovinz (auch Inseln) im dem Besitz eines Landes. Provinzen, die Teil Ihres Reiches sind, tragen zu dessen Einkommen in Form von monatlichen Steuern bei. Sie sind auch die Quelle für Männer, die zum Ausheben von Truppen herangezogen werden; dort können Schiffe gebaut werden, und sie dienen auch als Quelle für Ersatz etwaiger Verluste des Militärs. Die Bewohner der Provinzen machen im Endeffekt die Bevölkerung Ihres Landes aus. Die Armeen anderer Nationen können Ihre Provinzen nicht betreten, außer sie befinden sich im Krieg mit Ihnen oder sie haben eine von Ihnen auf diplomatischem Wege erteilte Erlaubnis auf „Militärzugang“.
- **Kontrolle über eine Provinz:** Normalerweise

se wird eine Provinz von dem Land kontrolliert, das die jeweilige Provinz auch besitzt. In Kriegszeiten jedoch oder im Zuge eines Aufstandes können feindliche Armeen die Verteidigung einer Provinz durchbrechen und diese besetzen. Wenn das passiert, geht die Kontrolle über diese Provinz in andere Hände über, der Besitz dieser Provinz jedoch nicht. Besitzverhältnisse können nur über Friedensabkommen geändert werden, diplomatisch herbeigeführten Erwerb von Land oder durch einen Aufstand der Bevölkerung der fraglichen Provinz. Eine Provinz kann nur dann einen wirtschaftlichen oder militärischen Beitrag zu einem Land leisten, wenn sie im Besitz und zugleich unter der Kontrolle dieses Landes ist.

- **Herrenlose Provinzen:** Abhängig vom gewählten Startdatum gehören einige Provinzen zu keinem Land zu Beginn des Spiels. Jedes Land kann seine Armeen in diese Provinz einmarschieren lassen, ebenso kann jedes Land Kolonisten dorthin entsenden, um eine Siedlung aufzubauen. Erst, wenn in einer Provinz eine Kolonie erfolgreich aufgebaut worden ist, ist der Übergang des Besitzes vollzogen.

Die Kontrolle über Provinzen kann im Laufe eines Krieges zwischen den beteiligten Parteien hin- und herwechseln, es kann sich jedoch ein Land erst dann Besitzer einer Provinz nennen, wenn diese im Zuge von Friedensverhandlungen an das Land gegangen ist. Wenn ein Land gezwungen wird, seine letzte Provinz an einen Feind abzutreten, existiert dieses Land nicht mehr und wird vom Spielbetrieb entfernt. Die Kontrolle über eine Provinz geht sofort und automatisch an das Land, welches diese Provinz am Ende eines Krieges besitzt. Im Detail werden wir darüber im Kapitel über Diplomatie sprechen.

Die einzige Ausnahme dieser Regelung sind Kolonien, die noch nicht groß genug sind, um als richtige Kolonialstadt zu gelten. Während eines Krieges kann der Besitz sofort an einen anderen Land gehen, wenn dieses Kontrolle über die Provinz erhält, auch wenn dieses nicht automatisch vor sich geht. Mehr darüber können Sie im Kapitel über Kolonisation nachlesen.

Eine Provinz kann nur auf eine von drei Arten den Besitzer wechseln:

- Verschiedene Umstände können zu einer Revolte der Bevölkerung einer Provinz gegen dessen Herrscher führen. Eine Rebellenarmee formiert sich und versucht, Kontrolle über die Provinzhauptstadt zu erlangen. Wenn sie erfolgreich ist und über einen gewissen Zeitraum die Kontrolle behält, kann sich die Provinz von ihrem Unterdrücker lossagen und zu einem neuen, unabhängigen Land werden. Die Besitzverhältnisse über diese Provinz wechseln automatisch, und sie wird zur Hauptstadt des neu erstehenden Reiches.
- Es gibt gewisse Gelegenheiten, bei denen Sie einer Provinz freiwillig die Unabhängigkeit gewähren. Wenn das geschieht, wird die so entstandene neue Nation zu Ihrem Vasallenstaat und erhält den Besitz über die Provinz. Im Kapitel über Landesverwaltung können Sie Genaueres nachlesen.
- Eine der vielen diplomatischen Möglichkeiten ist die, eine Provinz von einem anderen Land abzukaufen. Wenn das Angebot angenommen wird, wechseln die Besitzverhältnisse über diese Provinz im Gegenzug für Gold.

Provinz-Interface

Bei einem Klick auf eine Landprovinz in Ihrem Besitz erscheint das Interface für die Provinzverwaltung im unteren linken Bereich Ihres Bildschirms. Das Interface ist in zwei Hälften geteilt: die linke Seite zeigt ein Bild der Provinzhauptstadt, die rechte enthält einen Provinzüberblick



sowie einige wichtige Schaltflächen. Der Teil mit dem Provinzüberblick ist fast identisch mit dem Überblick, den Sie nach einem Klick auf die Provinz eines anderen Landes oder auf eine „herrenlose“ Provinz erhalten; die meisten der Interface-Schaltflächen werden jedoch dort nicht zu sehen sein.

Provinzüberblick

Der Provinzüberblick ist in mehrere Bereiche unterteilt, die Informationen über die Religion, das Einkommen und den Handel in dieser Provinz liefern.

Provinzdetails

Das Banner über dem Provinzüberblick zeigt den Namen der Provinz an und weist ein kleines „X“ oben rechts auf, mit dem Sie das Provinz-Interface schließen können. Sie können es auch schließen, indem Sie ein zweites Mal auf die Provinz auf der Hauptkarte klicken. Zum Wechsel zu einer anderen Provinz brauchen Sie das Interface nicht zu schließen. Klicken Sie einfach auf einen anderen Ort auf der Hauptkarte, und das Interface zeigt die neuen Daten an.

Unter dem Banner sehen Sie einige Details über die Provinz. Jedes Objekt verfügt über einen damit verbundenen ToOLTIP, der Einzelheiten über den jeweiligen Wert anzeigt:

- **Bevölkerung:** Die Bevölkerung einer Provinz hat einen signifikanten Einfluss auf den Reichtum einer Provinz. Je größer die Bevölkerung ist, desto mehr Einkommen aus Steuern werden für den entsprechenden Herrscher generiert. Bei einer positiven Stabilität der Nation wächst die Bevölkerung norma-

lerweise an. Es gibt mehrere Faktoren, die eine Bevölkerung auch dezimieren können, darunter eine sehr niedrige Stabilität oder die Belagerung durch einen Feind. Der Tooltipp listet alle Faktoren auf, die das Wachstum der Bevölkerung beeinflussen.

- **Nachschublimit:** Jede Provinz ist in der Lage, eine begrenzte Anzahl von aktiven Truppen zu ernähren und zu unterstützen. Jeder Faktor des angezeigten Nachschublimits ernährt und unterstützt 1.000 Mann einer aktiven Armee, welche sich aktuell in dieser Provinz aufhält. Das Nachschublimit wird bestimmt durch den Grundversorgungswert der Provinz, dessen Produktion, das Terrain und den Grad der Befestigungsanlagen (falls vorhanden). Truppen anderer Länder können nicht auf den vollen Versorgungsumfang der Provinz zurückgreifen. Die Armee eines Verbündeten kann mit 80 % des Wertes unterstützt werden, eine gegnerische Armee kann nur einen kleinen Anteil am Versorgungswert der Provinz nutzen.
- **Max. Verlustquote:** Dies zeigt an, wie schnell eine Armee Männer verliert, wenn die Nachschublimits der Provinz überschritten werden, und wird maßgeblich vom Terrain und dem Grad des Fortschritts der Militärtechnologie bestimmt. Der angezeigte Wert ist der höchste Prozentsatz an Verlusten, den eine dort stationierte Armee monatlich erleidet, wenn sie weiterhin das Limit der Bevölkerung überschreitet.
- **Revoltenrisiko:** Dies ist das Provinzäquivalent zur Stabilität und sehr eng verbunden mit der Stabilität des entsprechenden Landes. Ein positives Revoltenrisiko bedeutet, dass eine gewisse Gefahr besteht, dass diese Provinz gegen Ihr Land rebellieren könnte. Mit steigendem Revoltenrisiko generiert die Provinz weniger Einkommen als normal. Wenn die Bevölkerung einer Provinz rebelliert, versucht eine Rebellenarmee die Provinzhauptstadt einzunehmen. Wenn es Ihnen nicht gelingt, sie davon abzuhalten, die Kontrolle über die Provinz zu erlangen, nimmt die Provinz Schaden und erklärt ihre Loyalität gegenüber einem der angrenzenden Länder; oder sie erklärt ihre Unabhängigkeit und es

entsteht ein neues unabhängiges Land. Das Revoltenrisiko wird bestimmt durch die Stabilität Ihres Landes sowie durch andere Faktoren wie z.B. dadurch, ob Ihr Reich die Religion dieser Provinz toleriert oder ob es mit Ihrer Kultur konform geht. Bestimmte Provinzverbesserungen ändern diesen Wert, ebenso zufällige oder historische Ereignisse, die das Revoltenrisiko für eine gewisse Zeit vergrößern oder senken. Das Revoltenrisiko ist auch stark von Krieg beeinflusst. Je länger sich Ihr Land im Krieg befindet, desto höher steigt das Revoltenrisiko. Wenn die Provinz von einem Feind besetzt wird, wird das Risiko noch weiter steigen. Ist der Krieg beendet, sinkt das Risiko langsam wieder auf sein Friedenszeiten-Niveau.

- **Kultur:** Dies ist einer der Faktoren, die das Revoltenrisiko beeinflussen. Wie wir im Kapitel über die Landesverwaltung sehen werden, hat jedes Land eine vorherrschende Staatskultur und wird vielleicht eine oder mehrere andere Kulturen in seinem Hoheitsgebiet akzeptieren. Wenn die Provinzkultur akzeptiert wird, gibt es keine Strafe. Wenn die Kultur nicht akzeptiert wird, ist das Risiko einer Rebellion größer und die Provinz wird weniger zu Ihrem Einkommen beitragen.
- **Mannstärke:** Dies ist die Anzahl der Soldaten, welche die Provinz zum Mannstärke-Pool Ihres Landes beiträgt. Die Mannstärke generiert sich nicht direkt aus der Provinz, sondern wird auf nationaler Ebene berechnet. Die Mannstärke basiert primär auf der Größe der Bevölkerung einer Provinz, auch wenn andere Dinge diesen Wert ansteigen lassen können, einschließlich Ihrer Innenpolitik und die nationalen Ideen.
- **Hauptstadt:** Dies ist nur ausschließlich von historischem Interesse und hat keinerlei Einfluss auf das Gameplay. Die gewählten Namen für viele der Provinzen im Spiel sind oft nicht identisch mit dem Namen der wichtigsten Stadt in dieser Gegend, daher haben wir die Städtenamen hier eingefügt, falls Sie historisch interessiert sein sollten.
- **Garnison:** Falls die Provinz über eine Garnison verfügt, bestimmt die Zahl der Trup-

pen, die sich aktuell in der Garnison aufhalten, wie lange ein Feind die Provinz belagern muss, bevor er sie einnehmen kann. Falls der Feind versuchten sollte, die Mauern zu stürmen, schickt sich die Garnison an, die Stadt zu verteidigen. Größere Befestigungsanlagen können größere Garnisonen aufnehmen und Belagerungen länger widerstehen, aber je länger die Belagerung anhält, desto mehr Verteidiger sterben letzten Endes, und die Angreifer können dadurch vielleicht eine Bresche schlagen und die Provinz einnehmen. Wird eine Belagerung beendet oder die Provinz eingenommen, gewinnt die Garnison langsam wieder an Stärke, bis sie wieder ihr höchstes Niveau erreicht hat. Im Abschnitt über Kriegführung werden wir uns diesem Punkt noch einmal widmen.

Religion und Übertritte in der Provinz



Rechts von der ersten Figurenreihe sehen Sie ein Symbol, das die Religion in dieser Provinz anzeigt. Während es historisch gesehen viele Fälle gab, bei denen mehrere Religionen in einem Gebiet nebeneinander praktiziert wurden, haben wir uns aus Gründen der einfacheren Handhabung dazu entschlossen, nur eine Religion in einer Provinz zuzulassen; diese Religion muss allerdings nicht die des Landes, dem diese Provinz angehört, entsprechen. Wenn die Religion in einer Provinz nicht der des jeweiligen Landes entspricht, generiert diese Provinz weniger Einkommen und das Risiko einer Revolte ist höher. Der Grad des Revolterisikos wird durch den Grad der Toleranz der Religion in dieser Provinz durch das jeweilige Land bestimmt. Religiöse Toleranz ist ein Bestandteil der Landesverwaltung, die wir im nächsten Kapitel behandeln werden.

Sie können einen Missionar aus Ihrem Missionars-Pool in eine Ihre Provinzen schicken mit dem Auftrag, die dortige Be-

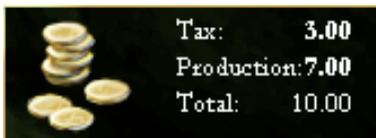
völkerung zum Konvertieren zu bringen. Klicken Sie dafür auf die Schaltfläche „Entsenden“ direkt unter dem Bild des Missionars im Interface. Es dauert oft eine ganze Weile und Einiges an Geld, um eine Provinz zum Übertritt zu bringen, und der Erfolg eines solchen Unterfanges ist alles andere als garantiert. Größere Bevölkerungszahlen verschlingen mehr Geld, und der Erfolg ist noch weniger sicher. Die Fähigkeiten Ihres Herrschers (denen wir uns im nächsten Kapitel widmen werden) bestimmen ebenfalls den Erfolg dieses Unterfangens.

Direkt unter dem Bild des Missionars sehen Sie die Kosten, die Dauer und die Erfolgswahrscheinlichkeit. Die Schaltfläche „Entsenden“ ist grau hinterlegt, wenn die Provinz bereits die Staatsreligion übernommen hat, wenn Sie nicht über die nötigen finanziellen Mittel verfügen oder wenn sich in Ihrem Missionars-Pool nicht genügend Missionare befinden. Sie können nur eine Provinz konvertieren, die Sie besitzen, daher ist der Teil des Interfaces mit der Möglichkeit, Missionare zu entsenden, nicht zu sehen, wenn Sie sich die Provinz eines anderen Landes ansehen oder die Provinz noch nicht kolonialisiert wurde.

Wenn Sie sich für einen Konvertierungsversuch entscheiden, wird ein Missionar aus Ihrem Pool abgezogen und eine entsprechende Menge an Dukaten wird aus Ihrer Staatskasse entfernt. Sie sehen eine kleine, animierte Grafik auf der Hauptkarte in der fraglichen Provinz, die anzeigt, dass der Missionar bei der Arbeit ist. Ist die benötigte Zeit abgelaufen, war Ihr Missionar vielleicht erfolgreich und die Religion in der Provinz entspricht Ihrer Staatsreligion. Sollte das Unterfangen missglücken, ist die Wahrscheinlichkeit einer Revolte höher als zuvor.

Provinzeinnahmen

Jede Provinz generiert ein monatliches Einkommen, welches der Wirtschaft Ihres Landes zugute kommt. Dies wird in der oberen rechten Ecke des Provinzüberblicks angezeigt. Dieses Einkommen besteht aus zwei Bestandteilen: der Besteuerung und der Produktion.



- Die Höhe der Besteuerung wird bestimmt durch den Grundsteuerwert der Provinz und der Größe der Bevölkerung. Modifiziert wird dieser Wert durch die Stabilität des Landes, eine etwaige Divergenz zwischen der Kultur oder Religion in der Provinz und der jeweiligen Staatskultur- oder Religion und eventuell vorhandener Gebäude, die Sie in der Provinz errichten und so das Steuervolumen ändern. Ein gewisser Prozentsatz an Steuereinnahmen geht verloren, wenn sich die Provinz(en) in Übersee befinden und können durch Piraten oder Blockaden unterbrochen werden.
- Das Produktionseinkommen basiert auf dem Wert der primären Handelsressource der Provinz (wir werden das gleich besprechen) und hängt von der Größe der Bevölkerung und dem Produktionsniveau des Landes ab. Sie können auch „Provinzverbesserungen“ errichten, welche die Produktion in der Provinz und damit Ihre Einnahmen erhöhen.

Provinzhandel

Jede Provinz verfügt über eine primäre Ressource in ausreichender Menge, um damit Handel treiben zu können. Der Wert dieser Ressource wird bestimmt von der globalen Nachfrage danach, die im Laufe der Zeit schwankt. Die Anzahl der Einheiten, welche die Provinz produziert, ist bestimmt von der Produktionstechnologie Ihres Landes und der Verbesserung der Infrastruktur, die in der Provinz installiert ist. Wie wir gesehen haben, zieht das eine gewisse Höhe an Produktionseinkommen nach sich, die zum von der Provinz generierten Einkommen hinzukommt. Auch steigert es den Wert des Handelszentrums, über welches die Ware verkauft wird.

Im Kapitel über den Handel werden die Handelszentren besprochen. Im Moment reicht es aus, zu erwähnen, dass dieser Bereich des Interfaces die primäre Ressource der Provinz darstellt, dessen Wert und das produzierte Volumen dieser Ressource. Der Name des Handelszentrums wird auf der Schaltfläche direkt da-

runter angezeigt, ein Klick darauf öffnet ein Handels-Unter-Interface, über das Sie Händler dorthin entsenden können, um noch mehr vom dortigen Markt zu profitieren. Dies steigert die Einnahmen Ihres Landes, und zwar über die Produktionseinnahmen hinaus, die sie über den schieren Besitz dieser Provinz erhalten.

Kernprovinzen und Provinzansprüche

Zu Beginn des Spiels wird jedem Land eine gewisse Zahl an Kernprovinzen“ zugewiesen, basierend auf den historischen Ansprüchen dieser Zeit. Solche Ansprüche beruhten normalerweise auf dynastischem Erbrecht oder auf traditionellen Landesgrenzen, daher benutzen wir das Konzept der „Kern“-Provinzen“, um anzuzeigen, dass ein Land eine Provinz als einen rechtmäßigen, integrierten und dem Gesetz entsprechenden Anspruch auf diese Provinz als Kern seines Reiches hat. Länder besitzen nicht unbedingt alle ihre Kernprovinzen zu Beginn des Spiels, da Besitzverhältnisse sich in diesen unbeständigen Zeiten rasch änderten. Es wird oft vorkommen, dass ein oder mehrere Kernprovinzen eines Landes aktuell zu einem anderen Reich gehören. Wie Sie sich vorstellen können, führt das zu vielen Konflikten im Laufe des Spiels, genauso wie territoriale Ansprüche in der historischen Realität Auslöser für viele Kriege waren.

Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass eine Provinz zur Liste der Kernprovinzen eines Landes hinzukommt aufgrund von zufälligen oder historischen Ereignissen. Eine Provinz kann auch dann als Kernprovinz angesehen werden, wenn Ihr Land diese Provinz ohne Einspruch anderer Länder für eine gewisse Zeit besessen hat. Dies ist ein längerer Prozess und schließt normalerweise ein, dass diese Provinz mindestens fünfzig Jahre Teil Ihres Reichs gewesen ist. Ansprüche werden nichtig, wenn ein Land, das eine Provinz als Kernprovinz seines Reiches ansieht, mehr als 25 Jahre lang diese Provinz nicht besessen hat oder während



dieser Zeit keinen Versuch unternommen hat, sie in seinen Besitz zu bringen.

Wenn ein Land eine Provinz als Kernprovinz ansieht, wird das Landeswappen direkt unter dem Handelsüberblicksfenster im Provinzüberblick angezeigt. Es ist nicht ungewöhnlich, wenn mehr als ein Wappen angezeigt wird, ebenso kann es vorkommen, dass eine Provinz von niemandem beansprucht wird. Wenn Sie ein Wappen nicht kennen, können Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, um sich den Namen der zugehörigen Nation anzeigen zu lassen.

Wie wir in späteren Kapiteln sehen werden, in denen wir über die Innenpolitik und Diplomatie in *Europa Universalis III* sprechen, hat es für ein Land definitive Vorteile, wenn es versucht, sich eine Provinz einzuverleiben, auf die es Ansprüche erhebt; so ist es wichtig, zu wissen, ob andere Länder Ansprüche auf eine oder mehrere Ihrer Provinzen erheben oder ob Sie Ansprüche auf eine oder mehrere derer Provinzen erheben.

Es hat eine essentielle Auswirkung, wenn eine Provinz als Kernprovinz angesehen wird: Nur in Kernprovinzen können Sie neue Regimenter ausheben und neue Schiffe bauen, auch wenn diese Provinz nicht unbedingt Ihre Kernprovinz sein muss. Die Fähigkeit, Truppen auszuheben, und die Art der verfügbaren Truppen wird nur dadurch bestimmt, von welchem Land (oder von welchen Ländern) diese Provinz als Kernprovinz angesehen wird. Wenn Sie eine Provinz besitzen, die von keinem Land als Kernprovinz angesehen wird, wird es Ihnen nicht möglich sein, dort irgendwelche Truppen auszuheben. Sie müssen warten, bis Sie diese Provinz lange genug besessen haben, damit sie zu einer Ihrer Kernprovinzen wird. Das hängt mit der Art und Weise zusammen, mit der Truppen ausgehoben und Schiffe gebaut werden. Wir kommen darauf zurück, wenn wir über „Bevorzugte Einheitstypen“ im Kapitel über Landesverwaltung sprechen, und noch detaillierter im Kapitel über das Militär.

Provinzverbesserungen

Während der Zeitperiode in *Europa Universalis III* unterlagen Provinzen und Länder drastischen Umwälzungen. Neue Kathedralen und Universitäten wurden gebaut, die Steuereintreibung und viele andere nationale Aufgaben wurden zentrali-

siert, Befestigungsanlagen wurden ausgebaut, das Militär entwickelte sich langsam von einer zeitweiligen regionalen Einrichtung zu einer permanenten stehenden Armee, Schiffe wurden immer größer, seetüchtiger und mächtiger, und viele andere Dinge wurden verbessert. Während die meisten dieser Verbesserungen im Laufe des Spiels dem Erforschen neuer Technologien übergeben werden, werden einige zu neuen Provinzverbesserungen, die man einsetzen kann.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Provinzverbesserungen: Gebäude und Manufakturen. Diese werden nach und nach freigeschaltet, wenn Sie die dazu nötige Technologiestufe erreicht haben. Wenn dies eingetreten ist, können Sie Geld ausgeben und eine Provinz anweisen, diese Verbesserung zu installieren. Sie können normalerweise so viele verschiedene Gebäude in einer Provinz haben, wie Sie wollen, eine Provinz darf jedoch nur eine Manufaktur haben. Wie Sie sich vorstellen können, sind Vorteile daraus weitaus größer als von einem normalen Gebäude.

Stadtansicht

Die Verbesserungen, die die Sie bereits in Ihrer Provinz installiert haben, können Sie sich auf der linken Seite Ihres Provinzverwaltungs-Interfaces ansehen. Die Verbesserungen in den Provinzen anderer Länder können Sie nicht sehen, die Hauptkarte wird allerdings ein spezielles Symbol in jeder Provinz anzeigen, die eine Manufaktur besitzt. Das Symbol entspricht hierbei der Art von Manufaktur, die dort eingesetzt ist.

Die linke Seite des Provinzverwaltungs-Interfaces zeigt ein Bild der Provinzhauptstadt. Früh im Spiel wird das Bild meistens noch karg aussehen, ebenso wie die obere der zwei Grafiken daneben. Die einzige Provinzverbesserung, die schon eingerichtet wurde, ist eine einfache Befestigungsanlage (die Mauer hinter der Stadt). Während die Stadt wächst und Sie neue Verbesserungen implementieren, werden diese neuen Gebäude in der Stadtansicht sichtbar. Die untere Grafik zeigt dieselbe Stadt 300 Jahre später. Die Bevölkerung ist angewachsen, eine Reihe von Gebäuden ist hinzugekommen, und die Befestigungsanlage wurde vergrößert.

Wenn Sie mit Ihrer Maus über ein Gebäude fahren, sehen Sie in einem Tooltipp die Vorteile, die es für diese Provinz bringt. Die Vorteile richten

sich nach der Art des Gebäudes; die Vorteile können in höheren Steuereinnahmen liegen, einer gesteigerten Provinzproduktion, einem geringeren Revoltenrisiko, einer effektiveren Verteidigung gegen Belagerungen und anderen Dingen. Ein Klick auf ein Gebäude zoomt in die Stadtsicht hinein und liefert Ihnen mehr historische Details über die Struktur.

Es gibt fast ein Dutzend verschiedener Gebäudetypen und sechs Aufstiegsstufen für diese Gebäude, die Sie in Ihren Provinz(en) errichten können. Manche davon haben bestimmte Limitierungen, sie können also nur an bestimmten Stellen errichtet werden, und Sie müssen erst die notwendige Technologiestufe erreicht haben, bevor sie Ihnen zur Verfügung stehen. Es gibt auch sechs verschiedene Arten von Manufakturen im Spiel. In einer Provinz darf nur eine Manufaktur stehen, Sie müssen also sorgfältig abwägen, welche Sie errichten. Eine vollständige Liste aller Gebäude, Manufakturen und deren Auswirkungen können Sie in Anhang B einsehen.

Errichten neuer Verbesserungen



Um neue Verbesserungen in einer Provinz zu errichten, klicken Sie auf die linke der drei Schaltflächen unter den Provinzdetails. Die Provinzinformation wird durch ein neues Interface ersetzt, welches alle Gebäude und Manufakturen anzeigt, die Sie errichten können.

Eine Schaltfläche für eine Verbesserung ist grau unterlegt, wenn Sie momentan nicht in der Lage sind, diese zu errichten. Dies ist der Fall, wenn Sie die dafür nötige Technologiestufe noch nicht erreicht haben oder wenn Sie nicht über die entsprechenden finanziellen Mittel verfügen. Einige Gebäude können nur in Küstenprovinzen errichtet werden, ebenso gibt es welche, die sich gegenseitig ausschließen (mehr dazu in Anhang B). Wie bereits erwähnt, kann in einer

Provinz nur eine Manufaktur stehen, daher sind die restlichen fünf grau unterlegt, wenn in der fraglichen Provinz bereits eine Manufaktur steht.

Wenn der Mauszeiger über einer der Verbesserungsschaltflächen steht, erscheint ein Tooltip. Es werden die Bezeichnung der Verbesserung angezeigt, ihre Auswirkungen sowie die Kosten und Dauer der Errichtung. Falls das Objekt grau unterlegt ist, nennt der Tooltip den Grund dafür. Ein Klick auf "Zurück" auf dem Banner bringt Sie wieder zur Stadtsicht, ein Klick auf das "X" rechts auf dem Banner schließt das Provinzverwaltungs-Interface. Um eine Verbesserung zu installieren, klicken Sie auf eine verfügbare. Die dazu benötigten finanziellen Mittel werden aus Ihrer Staatskasse entfernt, und eine Grafik erscheint auf der Hauptkarte, die anzeigt, dass die Verbesserung errichtet wird. Der Mauszeiger auf dieser Grafik verrät Ihnen, wann die Verbesserung voraussichtlich fertig gestellt sein wird.

Sie können nur ein Gebäude in einer Provinz zu einem Zeitpunkt erstellen. Bis zu dessen Fertigstellung kann die Provinz leicht eingenommen werden. Falls eine feindliche Armee diese Provinz belagert und einnimmt, geht der gesamte bis dato gemachte Fortschritt am Bau verloren, ebenso wie Ihre finanziellen Mittel, die Sie dafür eingesetzt haben. Haben Sie die Kontrolle über diese Provinz wieder erlangt, müssen Sie mit dem Bau von vorne beginnen.

Ausheben von Truppen



Es gibt noch zwei weitere Schaltflächen auf der rechten Seite der „Provinzverbesserung“ im Provinzverwaltungs-Interface. Mit diesen können Sie neue Regimenter für Ihre Armee ausheben oder Schiffe bauen, die Sie anschließend in Ihre Flotte integrieren. Diese Schaltflächen sehen wir uns im Kapitel über das Militär in diesem Handbuch an. Aus nachvollziehbaren Gründen können Sie nur Schiffe in Provinzen bauen, die an einer





Küste liegen (deswegen ist die Schaltfläche „Schiff bauen“ in dieser Grafik grau unterlegt). Beachten Sie, dass nur in den Provinzen Truppen ausgehoben oder Schiffe gebaut werden können, die von mindestens einem Land als Kernprovinz angesehen werden.

Provinzen anderer Länder

Wenn Sie auf eine Provinz klicken, die einem anderen Land gehört, ist die rechte Hälfte des Fensters beinahe identisch mit dem des Provinzverwaltungs-Interface. Sie können alle Provinzdetails einsehen, die Religion, die Einnahmen und Handelsinformationen über diese Provinz. Da Sie sie jedoch nicht besitzen, können Sie keine Missionare dorthin entsenden.

Die linke Seite des Interfaces zeigt keine Stadtansicht, stattdessen ist das Diplomatie-Interface zu sehen. Sie sehen keine Details darüber, welche Verbesserungen in dieser Provinz errichten wurden. Sie können jedoch ein kleines Symbol auf der

Hauptkarte sehen, das anzeigt, dass ein Land eine Verbesserung in einer Provinz installiert oder dass eine Provinz eine Manufaktur besitzt. Wir werden den Gebrauch des Diplomatie-Interfaces im Kapitel über Diplomatie genauer untersuchen.

Unbesetzte Provinzen

Eine dritte Art von Interface erscheint, wenn Sie auf eine noch „herrenlose“ Provinz klicken, die bisher noch nicht kolonisiert wurde. Wieder enthält die rechte Seite des Interfaces fast dieselben Details über die Provinz. Auf der linken Seite jedoch sehen Sie das Kolonisten-Interface, über welches Sie versuchen können, diese Provinz zu kolonisieren. Wenn Sie gerade dabei sind, eine Kolonie zu errichten, wird dieses Interface erscheinen, wenn Sie auf die jeweilige Provinz klicken, bis die Bevölkerung dieser Kolonie ein Niveau erreicht hat, auf dem Sie eine ausgewachsene Kolonialstadt errichten kann. Dieses werden wir im Kapitel über Erforschung und Kolonisation genauer unter die Lupe nehmen.



Landesverwaltung

Überblick

Wir haben uns jetzt die einzelnen Provinzen angesehen, und nun es ist Zeit, sie zusammenzulegen und uns mit Ihrem Land als Ganzes zu beschäftigen. Es gibt zu Beginn der meisten Spiele von *Europa Universalis III* gibt es etwa 200 Länder, abhängig vom gewählten Startdatum. Jedes Land besitzt mindestens eine Provinz, und einige sehr große Länder besitzen zwanzig oder mehr. Es wäre sehr nervenaufreibend, wenn Sie jeden Aspekt Ihres Landes steuern müssten, indem Sie Änderungen in jeder einzelnen Provinz vornehmen, daher gibt es ein spezielles Interface zur Verwaltung übergreifender Features, die Ihr gesamtes Land betreffen. Dies ist das „Landes-Interface“, das Sie durch einen Klick auf Ihr Landeswappen in der linken oberen Ecke Ihres Bildschirms öffnen.

Das Landes-Interface ist in sieben Unteremenüs eingeteilt, die Sie öffnen können, indem Sie auf die entsprechenden Symbole oben im Interface klicken. Diese Symbole agieren wie „Karteireiter“, über die Sie Zugang zu den relevanten Steuerungseinheiten erhalten. Von links nach rechts sind es:

- **Überblick:** ein Überblick über Ihre innenpolitische und diplomatische Situation.
- **Hof:** Details über Ihren Herrscher und ein Interface, über das Sie spezielle Hofberater anwerben können.
- **Wirtschaft:** Ein Überblick über Ihre wirtschaftliche Situation und ein Budget-Interface, über das Sie Teile Ihrer Einnahmen in technische Innovationen und nationale Stabilität investieren können.
- **Militär:** Steuerungseinheiten, die die Art der militärischen Ein-

heiten beeinflussen, die Sie ausheben, und Informationen zu ihrer Effizienz im Kampf.

- **Religion:** In diesem Interface legen Sie die Toleranz Ihres Landes gegenüber anderen Religionen fest, Sie können hier auch die Staatsreligion ändern.
- **Regierung:** Hier können Sie die Regierungsarbeit begutachten oder die Regierungsform ändern, innenpolitische Richtlinien festlegen oder bestimmen, welche nationale Ideen Ihr Reich übernehmen soll.
- **Anführer:** Informationen über die militärische Tradition Ihres Landes und ein Interface, über das Sie neue militärische Anführer bestimmen können.

Dieses Kapitel erklärt all diese Bereiche im Detail. Obwohl Sie das Landes-Interface wohl nur sporadisch aufrufen werden, haben Änderungen, die Sie hier vornehmen, weitreichenden Einfluss auf die Richtung und Entwicklung, die Ihr Land künftig nimmt. In den meisten Fällen gibt es für diese Änderungen kein „richtig“ oder „falsch“. Landesverwaltung ist normalerweise ein Abwägen von Entscheidungen oder das Verfolgen bestimmter Vorlieben in Ihrem persönlichen Gameplay.

Landesüberblick

Der Karteireiter „Überblick“ ist das Erste, was Sie sehen, wenn Sie das Landes-Interface öffnen. Das Spiel „merkt“ sich das Menü, das Sie zuletzt geöffnet hatten und wird dieses dann zuerst anzeigen, wenn Sie das Interface das nächste Mal öffnen. Es gibt einen Bereich des Interfaces, der direkt vom Überblicksmenü aus gesteuert wird. In diesem Menü werden jedoch einige sehr wichtige Informationen angezeigt, von denen einige nirgendwo anders im Spiel angezeigt werden.



Nationale Kultur

Im oberen Bereich der Anzeige sehen Sie eine Leiste, die Ihre aktuelle Regierungsform anzeigt sowie den Namen Ihres Herrschers. Sie zeigt auch an, welche Kultur als die primäre Staatskultur angesehen wird. Über Ihren Herrscher und Ihre Regierung werden wir an anderer Stelle in diesem Kapitel reden, aber erst konzentrieren wir uns auf die Kultur.

Als wir uns mit den Provinzen beschäftigt haben, haben wir gesehen, dass ein Unterschied zwischen der Kultur einer Provinz und dem entsprechenden Reich das Revoltenrisiko in dieser Provinz erhöht und die Steuereinnahmen aus dieser Provinz niedriger ausfallen als normal. Die Kultur eines Landes wird normalerweise von der Provinz bestimmt, in der die Hauptstadt des Reiches liegt. Diese sehr spezielle Staatskultur wird oft nur von einer Handvoll anderer Provinzen auf der Welt geteilt; jede spezielle Kultur gehört jedoch zu einer größeren „Kulturgruppe“. Jede Kultur, die Teil derselben Gruppe ist, wird innerhalb Ihres Reiches als „akzeptierte Kultur“ angesehen. Eine Provinz weist ein geringeres Revoltenrisiko und eine effektivere Wirtschaft auf, wenn ihre Kultur vom Reich akzeptiert wird.

Hin und wieder kann es vorkommen, dass neu hinzugekommene Kulturen aus anderen Gruppen von Ihrem Reich akzeptiert werden. Darüber haben Sie keine direkte Kontrolle, doch je länger Sie eine Provinz besitzen, deren Kultur vom Staat nicht akzeptiert wird, desto wahrscheinlicher ist es, dass diese Kultur schließlich doch von Ihrem Land akzeptiert wird. Dies wird weiterhin beeinflusst von der politischen Linie, die Sie im Regierungsbereich des Landes-Interfaces vielleicht festlegen. Wenn eine neue Kultur akzeptiert wird, betrifft dies nur diese spezielle Kultur, nicht jedoch die anderen Kulturen der Gruppe, aus der diese neu akzeptierte Kultur stammt.

Ein Tooltipp listet alle aktuell akzeptierten Kulturen Ihres Landes auf, wenn Sie mit Ihrer Maus über die Bezeichnung Ihrer Staatskultur fahren. In Anhang C finden Sie eine vollständige Liste aller Kulturen und Kulturgruppen in *Europa Universalis III*. Diese werden hauptsächlich durch Sprache und historische Tradition bestimmt, in einigen Fällen waren allerdings Verallgemeinerungen oder Vereinfachungen notwendig,

um Kulturen einer Provinz zuzuordnen oder eine Kultur innerhalb einer Kulturgruppe zu platzieren. Es liegt nicht in unserer Absicht, irgendeinen ethnischen oder kulturellen Hintergrund zu beleidigen oder zu falsch auszulegen; unser Hauptanliegen war es, ein ausgewogenes und unterhaltsames Spiel für Sie zu schaffen.

Nationales Prestige

In der Mitte des grünen Stoffs, die an der Leiste befestigt ist, sehen Sie zwei Kreise. Der größere, obere Kreis zeigt den aktuellen Prestigewert Ihres Reiches an, der irgendwo zwischen -200 und +200 liegen kann. Prestige hat einen signifikanten Einfluss auf viele Aspekte Ihres Landes:

Prestige ist auch ein sich selbst normalisierender Wert, der am Ende jedes Monats modifiziert wird. Ein hohes Prestige tendiert gegen Null, ein negatives Prestige tendiert zu einem monatlichen Anstieg. Aus nachvollziehbaren Gründen sollten Sie es vermeiden, Ihr Prestige zu tief sinken zu lassen; genauso sollten Sie die Vorteile nutzen, die sich Ihnen durch ein hohes Prestige bieten.

Nationale Rangordnung

Der kleinere, untere Kreis zeigt den momentanen Stand Ihres Landes im Vergleich zu den anderen Ländern der Welt an. Diese Rangordnung bestimmt den Gewinner am Ende eines Spiels, auch wenn viele Spieler das Setzen eigener Ziele bevorzugen und der nationalen Rangordnung nur geringe Beachtung schenken. Es wird eine große Anzahl verschiedener Faktoren bei der Platzierung Ihres Landes berücksichtigt, einschließlich der Größe Ihres Reiches, Ihr Prestige, die Größe Ihrer Staatskasse, spezielle Titel, die Sie möglicherweise innehaben (wie z.B. „Verteidiger des Glaubens“, „Heiliger Römischer Kaiser“ oder „Kontrollleur des Heiligen Stuhls“), die Gesamtgröße Ihrer Truppen, das Niveau Ihres technologischen Fortschritts und eine Reihe diplomatischer Beziehungen, die Sie vielleicht eingegangen sind.

Die nationale Rangordnung soll nicht als ein Maßstab der militärischen Macht missverstanden werden. Es ist gut möglich, dass das mächtigste und gefährlichste Land der Welt viel weiter unten rangiert als ein Reich, das viele Erfolge in anderen Bereichen vorzuweisen hat, militärisch jedoch nicht sehr stark ist. Mit anderen Worten, sehen Sie diese

Prestige beeinflusst...

- Die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie durch dynastische Erbfolge neues Territorium gewinnen.
- Die Wahrscheinlichkeit, zu der ein diplomatisches Angebot, das Sie an ein anderes Land schicken, angenommen wird.
- Die Kosten und das monatliche Gehalt, das Sie an einen Berater an Ihrem Hof zahlen.
- Die Rate, bei der Ihr Beziehungswert mit anderen Ländern monatlich wechselt.
- Die Frequenz, mit der neue Diplomaten in Ihrem Diplomatenpool zur Verfügung stehen.
- Die Wahrscheinlichkeit, mit der einer Ihrer Händler in der Lage ist, einen Profitanteil in einem Handelszentrum zu etablieren.
- Die Wahrscheinlichkeit, zu der einer Ihrer Kolonisten in der Lage ist, eine Kolonie aufzubauen oder zu vergrößern.
- Die Moral Ihrer Truppen und Flotte.
- Die Wahrscheinlichkeit, mit der es Ihnen gelingt, einen der sieben Kardinäle der Kurie zu beeinflussen, um Kontrolle über den Heiligen Stuhl zu erlangen.

Prestige wird erhöht durch...

- Das Gewinnen einer Schlacht.
- Das Gewinnen eines Krieges (wenn Sie ein Friedensangebot machen oder ein anderes Land sich Ihnen ergibt).
- Einen neuen Vasallen, durch das Erlangen der Führung einer Personalunion, durch das Arrangieren einer Staatsehe oder durch neue Bündnisse.
- Den Aufbau einer neuen Kolonie.
- Das Anwerben eines Philosophen, der Berater an Ihrem Hof wird.
- Das Übernehmen bestimmter nationaler Ideen, die Ihr Prestige monatlich steigen lassen.

Prestige wird geringer durch ...

- Das Verlieren von Schlachten
- Das Verlieren von Kriegen (wenn Sie sich einem Feind ergeben, freiwillig oder gezwungenermaßen).
- Das Verlieren eines Vasallen, den Bruch einer Staatsehe oder eines Bündnisses.
- Die Belagerung Ihrer Hauptstadt (monatlicher Prestigeverlust).
- Die Zerstörung einer Ihrer Kolonien.
- Das Abweisen eines diplomatischen Angebots durch ein anderes Land.
- Das Misslingen des Versuchs, einen Kardinal zu beeinflussen.

Rangordnung nicht als Basis an, auf der Sie beurteilen, ob ein Land ein schwacher oder starker Gegner in einem Krieg wäre. Sie ist ein Maßstab für den „Spielsieg“, nicht für die militärische Schlagkraft.

Spezielle politische Gebilde

Es gibt zwei Symbole, die dem grünen Stoff im Überblicksmenü möglicherweise überlagert angezeigt werden. Falls Sie aktuell der Heilige Römische Kaiser sind, sehen Sie das Reichssiegel; falls Sie aktuell die Unterstützung der Mehrheit des Kardinals des Heiligen Stuhls genießen, wird das päpstliche Siegel angezeigt. Diese Symbole erinnern Sie daran, dass Sie eine bedeutende Machtfülle in sich vereinigen und die zusätzlichen Vorteile dieses Amtes genießen. Details finden Sie in einem eigenen Bereich dieses Handbuchs unter dem Kapitel über spezielle politische Gebilde.



Nationale Religion

Direkt unter dem Stoff an der rechten Seite des Interfaces sehen Sie ein Symbol, das die offizielle Religion Ihres Landes darstellt. Wir werden uns die verschiedenen Arten ansehen, mit denen *Europa Universalis III* die diversen Religionen der Welt darstellt, wenn wir über das Register „Religion“ später in diesem Kapitel reden. Auf dem Überblicksbildschirm dient das Symbol Ihrer eigenen Religion nur als Erinnerungstütze.

Ruf

Die untere Hälfte des Landesverwaltungs-Interfaces ist in zwei Hälften geteilt. Die linke Seite liefert Informationen über den Ruf Ihres Landes und etwaige diplomatische Gegebenheiten; die rechte Seite hingegen zeigt eine Liste von Ländern und Ihre Beziehungen zu ihnen.

Wie das Prestige hat der Ruf Ihres Landes einen großen Effekt auf Ihre Bezie-

hungen mit anderen Nationen und die Art und Weise, wie diese wahrscheinlich auf Sie reagieren werden. Ihr Ruf spiegelt wider, wie sehr andere Reiche Ihnen vertrauen und Ihren Grad der internationalen Verwicklung in Kriege. Der Ruf Ihres Reiches ist in Form von Text im Interface angezeigt, wenn Sie mit der Maus darüber fahren, liefert Ihnen ein Tooltipp die numerischen Werte.

Ihr Ruf wird leiden, wenn Sie ohne territoriale Ansprüche oder Provokation Kriege erklären oder wenn Sie den Besitz über eine Provinz erlangen, während Sie noch in Friedensverhandlungen stehen. Er wird auch leiden, wenn Sie diplomatische Drohungen aussprechen oder wenn Sie bei der Ausübung von Spionageaktivitäten erwischt werden. Das Zwingen einer anderen Nation, ein Vasall von Ihnen zu werden, wird als feindlicher Akt empfunden. Die Annexion eines Landes ist die schlimmste aller Aktionen, die Sie unternehmen können.

Wenn Sie einen schlechten Ruf haben, sehen andere Länder Ihr Reich als eine Bedrohung für deren Sicherheit und Überleben an. Und sie werden immer abgeneigter, diplomatische Angebote von Ihnen anzunehmen. Falls Ihr Ruf ins Bodenlose fällt, können Sie "in der gesamten bekannten Welt geächtet" werden, und Länder vereinigen sich vielleicht in dem Versuch, Sie zu zerstören.

Als Randnotiz sei gesagt, dass Sie in unseren Community-Foren oft auf den Begriff "Badboy" stoßen, der den numerischen Wert des Rufes Ihres Landes beschreibt. Ein „Badboy-Krieg“ ist das Ergebnis dessen, wenn der Ruf eine Schwelle im Spiel unterschreitet, die normalerweise zum internationalen Zusammenschluss zu einer Vendetta gegen Sie auslöst.

Diplomatieüberblick

Alle aktuellen diplomatischen Gegebenheiten werden unter Ihrem Ruf angezeigt. Dies können Bündnisse sein, Kriege, Staatsehen oder andere spezielle Beziehungen, die Sie mit anderen Staaten unterhalten. Der Großteil davon werden Abkommen sein, die Sie mit anderen Ländern haben, indem Sie Diplomaten mit einem Angebot in diese Länder schicken. Es kann jedoch sein, dass bestimmte Beziehungen anders zustande kommen. Die wichtigsten sind der „erzwungene Friede“ und der „casus belli“.

Ein „casus belli“ is Latin für „Kriegsgrund“. Er zeigt an, dass ein Reich einen anerkannten, legitimen Grund hat, in den Krieg zu ziehen. Wenn ein anderes Land eine Ihrer Kernprovinzen unter seine Kontrolle gebracht hat, haben Sie automatisch einen Kriegsgrund gegen dieses Land. Während das der häufigste Kriegsgrund ist, gibt es mehrere diplomatische Aktionen, die ebenfalls in einem Kriegsgrund resultieren können. Einem Land, gegen das Sie einen Kriegsgrund haben, den Krieg zu erklären, wird nicht als unehrenhaft angesehen, daher wird dies Ihrem Ruf bei weitem nicht in dem Maße schaden, als wenn Sie ohne Kriegsgrund einem Land den Krieg erklären würden. Wenn Sie ein Land mehrmals hintereinander besiegen, haben alle Ihre aus den Friedensverhandlungen resultierenden territorialen Zugewinne kaum einen negativen Einfluss auf Ihren Ruf. Nach einem Friedensabkommen herrscht für fünf Jahre ein erzwungener Friede zwischen den beteiligten Parteien. Es ist möglich, die Waffenruhe zu brechen, doch der Ruf der den Frieden brechenden Nation wird schwer darunter leiden. Im Kapitel über Diplomatie wird dies genauer behandelt.

Beziehungen

Die Liste auf der unteren Seite des Interfaces zeigt Ihren aktuellen "Beziehungswert" mit allen Ländern der Welt, mit denen Sie bis dato im Spiel zu tun hatten. Dies ist ein numerischer Wert, der sich zwischen -200 (das Land verachtet uns bis auf's Mark) und +200 (wir sind die dicksten Freunde) bewegt. Ein Mittelwert von 0 bedeutet, dass das Land uns neutral gegenüber steht. Im Laufe der Zeit bewegen sich diese Werte in Richtung Mittelwert, wenn keine anderen Faktoren hinzukommen.

Es gibt viele Dinge, die Ihre Beziehungen zu anderen Ländern beeinflussen, die offensichtlichsten sind diplomatische Interaktionen, die Sie vielleicht untereinander gerade haben. Ihr Ruf spielt hier eine Schlüsselrolle. Wenn Sie einen schlechten Ruf haben, vergessen Sie die anderen Länder schneller und vergeben Ihnen weniger. Ein sehr schlechter Ruf kann dazu führen, dass andere Länder Sie verachten, ganz gleich, welche diplomatischen Bemühungen Sie unternehmen. Die Religion hat ebenfalls Einfluss auf Ihre

Beziehungen. Wenn Sie dieselbe Religion wie ein anderes Land haben, tendieren Sie beide dazu, sich näher zu stehen; wenn ein anderes Land dagegen eine Religion hat, die Sie nicht akzeptieren, kann es sein, dass dieses Land zu einem fanatischer Gegner von Ihnen wird. Wie weiter oben erwähnt, ist Prestige ebenfalls ein Faktor. Und wie wir gleich sehen werden, beeinflussen die diplomatischen Fähigkeiten Ihres Herrschers ebenfalls die Sichtweise anderer Länder auf die Beziehungen, die Sie mit Ihnen unterhalten.

Eine gute Beziehung zu einem anderen Land macht dieses geneigter, diplomatische Angebote von Ihnen anzunehmen und verringert die Wahrscheinlichkeit, dass es Feindseligkeiten gegen Sie unternehmen wird. Entsprechend Gegenteiliges trifft auf schlechte Beziehungen zu. Andere Länder werden weniger empfänglich für diplomatische Angebote und sehen in Ihnen möglicherweise Gegenstand einer Kriegserklärung. Auch damit werden wir und genauer im Kapitel über Diplomatie befassen.

Mit den zwei Schaltflächen über der scrollbaren Liste mit Beziehungswerten können Sie die Liste alphabetisch oder numerisch nach Beziehungswerten sortieren. Die Liste kann der Reihenfolge nach umgekehrt sortiert werden, wenn Sie die Schaltfläche ein zweites Mal klicken.



Schaffen eines Vasallen

Die Schaltfläche "Vasallen erstellen" in der unteren linken Ecke des Landesüberblicksmenüs ist der einzige Teil des Interfaces, in dem Sie etwas „direkt“ steuern können. Hier können Sie ein neues Land schaffen, indem Sie ihm eine Anzahl passender Provinzen zuweisen. Dieses Land wird zu einem Vasallenstaat Ihres Landes und wird einen Teil seiner Einnahmen in Ihrer Staatskasse abliefern. Anders als ein Land, das Sie am Ende eines Krieges in die Vasallenschaft gezwungen haben, ist ein Vasallenstaat, der von Ihnen freiwillig aus Ihrem Reich gelöst wurde, dankbar für seine Freiheit und wird hervorragende Beziehungen mit Ihnen unterhalten. Der Vorgang der freiwilligen Abgabe von Land wird von anderen Ländern als sehr ehrenvoll angesehen, wodurch Ihr Ruf steigt.

Um einen Vasallenstaat zu schaffen, klicken Sie auf die Schaltfläche, um sich eine Liste mit Ländern anzeigen zu lassen, die Sie erschaffen können, einschließlich der Provinzen, die diesen zugewiesen werden können. Die Schaltfläche ist grau unterlegt, falls Sie über keine passenden Provinzen verfügen. Die Schaffung eines Vasallenstaates ist ebenfalls unterbunden, wenn Sie sich gerade im Krieg befinden. Wählen Sie einen neuen Vasallen, den Sie sich schaffen wollen, indem Sie auf sein Wappen klicken. Sie werden nach einer Bestätigung Ihrer Aktion gefragt, nach Ihrer Bestätigung wird das



neue Land geschaffen und die aufgelisteten Provinzen gehen in den neuen Besitz über. Mehr Informationen über Vasallen können Sie im Kapitel über Diplomatie nachlesen.

Der eigene Hof

Die zweite Seite des Bildschirms mit der Landesverwaltung ist das Hofmenü, das Sie mit einem Klick auf das Kronensymbol aufrufen. Dieser Teil des Interfaces liefert Ihnen genaue Informationen über Ihren aktuellen Herrscher und gibt Ihnen die Möglichkeit, neue Berater anzuwerben, die Ihnen bei der Entwicklung Ihres Landes zur Seite stehen.

Herrscher

Jedes Land besitzt einen Herrscher. Zu Beginn Ihres Spiels ist das die Person, die, historisch korrekt, zu Ihrem gewählten Startdatum das jeweilige Land beherrscht. Stirbt dieser Herrscher, werden alle künftigen Staatsoberhäupter zufällig gewählt und mit Namen versehen, die zu Ihren jeweiligen Ländern passen. Die meisten Herrscher werden männlichen Geschlechts sein, es kommt jedoch ab und zu vor, dass eine Frau einen Thron besteigt. Der Titel des Herrschers oben an der Anzeige entspricht der Staatsform, die aktuell in dem jeweiligen Land herrscht, ebenso wie der Region der Welt, in der dieses Land liegt.

Herrschereigenschaften

Jeder Herrscher verfügt über individuelle Eigenschaften, die sein Land beeinflussen: Regierungsgeschick, diplomatisches Geschick und militärisches Geschick. Die Bewertung dieses Herrschers für jede dieser Eigenschaften wird in Form einer Anzahl Sterne im Interface angezeigt, der genaue numerische Wert erscheint im Tooltipp, dass erscheint, wenn Sie mit der Maus darüber fahren.

- **Regierung:** Dieses Attribut spiegelt die allgemeine Fähigkeit des Herrschers wider, alltägliche Regierungsaufgaben zu meistern. Ein großes Regierungsgeschick verringert die Kosten für das Entsenden von Händlern in die Handelszentren der Welt und verbessert deren Wettbewerbsfähigkeit; es erhöht die Wahrscheinlichkeit, mit der Kolonien aufgebaut und erweitert werden; es erhöht die Wahrscheinlichkeit, mit der es einem Missi-

onar gelingt, die Bevölkerung einer Provinz zu Annahme der Staatsreligion zu bewegen; es beeinflusst die Rate, mit der etwaige Verluste an Stabilität wieder wettgemacht werden; und es erhöht die Geschwindigkeit, mit der neue Verbesserungen in Politik, Produktion und Handel erforscht werden.

- **Diplomatie:** Der Stellenwert des Herrschers bezüglich seiner diplomatischen Fähigkeit zeigt an, wie gut er im Umgang mit anderen Ländern ist. Großes diplomatisches Geschick trägt zu Verbesserung all Ihrer Beziehungen bei; es erhöht die Anzahl der Diplomaten, die Sie in Verhandlungen schicken können; es mildert die Auswirkungen eines schlechten Rufes; es steigert die Fähigkeit, sich von einem schlechten Ruf zu erholen; es erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Spione ihre Missionen erfüllen; und es verringert das Revoltenrisiko in Ihren Provinzen, wenn Sie sich für längere Zeit im Krieg befinden.
- **Militär:** Ihr militärisches Geschick erhöht die Moral Ihrer Armeen und Flotten; es trägt zur Erhöhung der Geschwindigkeit bei, mit der neues Land entdeckt wird und Flottentechnologien entwickelt werden, die wiederum stärkere Truppen hervorbringen; Es hat noch einen Vorteil, über den wir am Ende dieses Kapitels sprechen werden: ein männlicher Herrscher mit großem militärischen Geschick ist normalerweise ein viel besserer Befehlshaber, wenn er sich dazu entscheidet, eine Armee persönlich anzuführen.

Zu Beginn jedes Spiels ist der Herrscher die historisch korrekte Person, die zu Ihrem gewählten Startdatum ein Land geführt hat. Seine oder ihre Eigenschaften sind daher Annahmen, die auf historischen Tatsachen beruhen. Alle folgenden Herrscher verfügen über zufällig zugeteilte Eigenschaften.

Herrschernachfolge

Wie es auch in Wirklichkeit der Fall war, ist die Lebensspanne eines Herrschers unmöglich vorherzusagen. Einige sitzen für viele Jahre auf dem Thron, während andere nur einige Monate regieren, bevor sie sterben. Sogar Ihr Herrscher zu Beginn des Spiels wird wahrscheinlich nicht an seinem historisch überlieferten Datum sterben,

da das Spiel auf einen gewissen Grad an Zufall zurückgreift, um zu bestimmen, wann ein Nachfolger in Erscheinung tritt.

Das Hofmenü zeigt das Datum an, an dem Ihr(e) Herrscher(in) mit seiner oder ihrer Regentschaft begann. Die meisten Monarchen, Diktatoren und Despoten regieren viele Jahre lang, aber es besteht die Wahrscheinlichkeit einer Periode schwankender Stabilität, die mit deren Nachfolge einhergeht. Republiken, Theokratien und Föderationen tendieren dazu, viel kürzer zu bestehen, haben jedoch stabilere Zeiten der Herrschaftsübergabe. Wenn ein König, eine Königin, ein Diktator oder ein Despot stirbt, wird Eines der folgenden Dinge passieren:

- Sofort wird ein neuer Herrscher den Thron besteigen, das Thema "Thronfolge" wird dabei nicht thematisiert. Dies ist der wahrscheinlichste Vorgang und ist die einzige Art der Herrschaftsübergabe für Republiken, Theokratien und Föderationen.
- Es gibt die Möglichkeit eines Regentschaftsrats, der eine Nation über mehrere Jahre hinweg regiert, während der Zeit das Land jedoch nur begrenzt Möglichkeiten hat, Aktionen durchzuführen. Ein Land, welches von einem Regentschaftsrat regiert wird, kann keinen Krieg erklären, es kann kein Seniorpartner einer Personalunion werden oder ein anderes Land beerben. Wenn der momentane Heilige Römische Kaiser stirbt, kann ein Land, das von einem Regentschaftsrat regiert wird, unmöglich den nächsten Kaiser stellen. Es ist auch nicht möglich, einen Regentschaftsrat zu einem militärischen Befehlshaber zu machen.
- Das Land kann durch eine Staatsehe von einem anderen Land geerbt werden; es ist jedoch nicht möglich, dass das Land des Spielers vererbt wird, da dies zu einem vorzeitigen (und ärgerlichen!) Ende des Spiels führen würde. Das Land des Spielers kann ein KI-kontrolliertes Land erben, was bedeutet, dass sich Ihr Reich ohne Blutvergießen vergrößert. Bevor Sie sich allerdings für diese Form der Gebietsvergrößerung entscheiden und so viele Staatsehen wie möglich arrangieren, sollten Sie die möglichen Konsequenzen bedenken (siehe unten).

- Wenn ein Land eine Staatsehe mit einem anderen Land eingeht, besteht die Wahrscheinlichkeit, dass die beiden Reiche zeitweise eine „Personalunion“ miteinander eingehen. Das Land, dessen Herrscher gestorben ist, wird zum „Juniorpartner“ dieser Union, das andere Land wird zum „Seniorpartner“. Der Herrscher dieses Landes wird als Oberhaupt beider Staaten gelistet, obwohl die Kontrolle über jedes der beiden Länder unabhängig bleibt (d.h., der Spieler kann der „Juniorpartner“ einer Personalunion werden). Die einzige Einschränkung eines Seniorpartners ist die, dem Juniorpartner seiner Personalunion keinen Krieg erklären zu können. Der Juniorpartner kann keine Staatsehen eingehen oder Bündnisse schließen. Es ist auch nicht möglich, ein anderes Land zu erben, der nächste Heilige Römische Kaiser zu werden oder seinen Herrscher zum militärischen Befehlshaber zu machen; es kann jedoch Krieg erklären. Die Personalunion existiert so lange, bis der Herrscher beider Länder stirbt. Dann erhalten beide Länder einen neuen (und jeweils unterschiedlichen) Monarchen und die Union ist aufgelöst.
- Wenn ein Reich eine Staatsehe mit zwei oder mehr Ländern eingeht, besteht auch die geringe Wahrscheinlichkeit eines Erbfolgekrieges, wenn der Herrscher stirbt. Dann machen die beiden mächtigsten Länder die Nachfolge unter sich aus. Das Land, dessen Herrscher gestorben ist, muss sofort entscheiden, welches der beiden anderen Länder es unterstützt, und wird zum Juniorpartner einer Personalunion mit diesem Reich. Die beiden verbündeten Länder führen gegen das verbliebene Land gemeinsam Krieg, bis die Frage der Herrschaftsnachfolge geklärt ist. Der Konflikt endet dann, wenn einer der Anspruchsteller die Friedensbedingungen akzeptiert, die den anderen zum Thronfolger machen.

Republiken, Theokratien und Föderationen sind immun gegenüber Erbfolge- oder Nachfolgekrisen. Diese Staatsformen können jedoch keine Staatsehen eingehen, was deren diplomatische Möglichkeiten etwas einschränkt. Wir werden wieder darauf zu sprechen kommen, wenn es um

Staatsformen geht und im Kapitel über Diplomatie.

Berater

Jedes Land kann bis zu drei "Hofberater" zum Wohle des Reiches anwerben. Jeder Berater hat ein Spezialgebiet und einen bestimmtes Niveau an Fähigkeiten. Je fähiger der Berater ist, desto mehr kann er zur Entwicklung des Landes beitragen, das ihn angeheuert hat. Ein Berater verlangt für die Zeit seiner Anstellung ein gewisses Gehalt sowie einen monatlichen Betrag, den Sie ihm zahlen müssen, um ihn zu behalten. Beide Beträge sind von seinem Niveau an Fähigkeiten abhängig, was es teurer macht, einen sehr fähigen Berater anzuwerben als einen mittelmäßigen. Es gibt zwölf verschiedene Arten von Beratern:

- **Philosoph:** Wenn ein solch hoch-respektierter Berater an Ihrem Hof arbeitet, steigt das Prestige Ihres Landes monatlich.
- **Naturwissenschaftler:** Dieser Berater trägt monatlich zu Ihrer Erforschung von Produktionstechnologien bei.
- **Künstler:** Die Schönheit des Werks dieses Beraters trägt mit seiner Erhabenheit jeden Monat zu einer Steigerung der Stabilität Ihres Landes bei.
- **Staatsmann:** Das Beschäftigen eines Staatsmannes trägt monatlich zur Erforschung diplomatischer Technologien bei.
- **Schatzmeister:** Dieser Berater hilft bei der Erforschung von Handelstechnologien.
- **Flottenreformer:** Durch diesen Berater erhalten Sie schneller neue Flottentechnologien.
- **Armee reformer:** Durch diesen Berater erhalten Sie schneller neue Armeetechnologien.
- **Händler:** Dieser Berater erhöht die Geschwindigkeit, mit der neue Händler in Ihrem Pool zur Verfügung stehen.
- **Theologe:** Ihr Missionars-Pool wird schneller gefüllt, wenn Sie diesen Berater anwerben.
- **Meisterspion:** Mit diesem Berater füllt sich

Ihr Spion-Pool schneller auf.

- **Kolonieberater:** Wenn dieser Berater Mitglied Ihres Hofes ist, füllt sich Ihr Kolonisten-Pool schneller.
- **Diplomat:** Ein diplomatischer Berater erhöht die Rate, mit der sich Ihr Diplomaten-Pool füllt.

Auch bestimmte zufällige oder historische Ereignisse verlangen nach einer bestimmten Art von Beratern an Ihrem Hof oder werden durch die Art von Beratern an Ihrem Hof beeinflusst. Das historische Ereignis, das die Reformation auslöst, kann kein Land beeinflussen, das keinen Theologen an seinem Hof beschäftigt. Ein Kolonieberater kann Sie gelegentlich mit einem "kostenlosen" Kolonisten versorgen, dank eines zufälligen Ereignisses. Es gibt eine ganze Reihe solcher Ereignisse, die sich im Laufe des Spiels ereignen können.

Wenn Sie mit dem Spiel beginnen, werden Sie bestimmt einen Berater an Ihrem Hof haben, wenn das historisch korrekt ist. Es gibt auch andere historische Figuren, die Sie anwerben können. Alle folgenden Berater, die im Laufe des Spiels in Erscheinung treten, werden per Zufall generiert und erhalten Namen, die der Region entsprechen, in der sie „geboren“ wurden.

Ihre aktuellen Berater werden in den drei großen Fenstern im Hofmenü des Interfaces der Landesverwaltung angezeigt. Sie sehen den Namen jedes Beraters, dessen Fachgebiet und einen Überblick über die Vorteile, die er Ihnen bringt. Sie sehen auch sein monatliches Gehalt und wie lang er schon für Sie arbeitet. Die meisten Berater haben eine Lebenserwartung von mindestens 20 Jahren, daher sollten Sie sich nach einem Nachfolger für ihn umsehen, wenn er diese Schwelle überschritten hat.

Es kann sein, dass ein Berater für Ihr Reich nicht mehr länger nützlich oder praktikabel ist. Sie können ihn daher entlassen, wenn Sie wollen. Er kann dann von jedem anderen Land angeworben werden, er ist also vielleicht noch zu haben, falls Sie Ihre Meinung ändern sollten.

Anwerben und Entlassen von Beratern

Jedem Berater ist bei dessen Geburt eine „Heimatprovinz“ zugeteilt. Sie erhalten eine Nachricht, in der Ihnen mitgeteilt wird, dass ein neuer Berater „geboren“ wurde und erhalten das exklusive Recht, ihn seine ersten 30 Tage an Ihrem Hof zu beschäftigen. Wenn Sie ihn nicht anwerben wollen, kann er von jedem anderen Land in der Region angeworben werden. Das heißt auch, dass es auch anwerbbar Berater aus anderen Reichen gibt, von denen Ihnen aber nichts mitgeteilt wurde. Ist ein Berater erst einmal an einem Hof verpflichtet, wird er ihn nicht freiwillig wieder verlassen.

Klicken Sie auf ein leeres Beraterfenster, um zu prüfen, wer Ihnen gerade zur Verfügung steht. Es erscheint eine scrollbare Liste mit Beratern mit Informationen über deren Art, die Vorteile, die Sie bringen können, und ihrem Grad an Fähigkeiten. Jeder Berater verlangt ein Einstiegsgehalt, um an Ihrem Hof zu arbeiten, sowie ein monatliches Gehalt, das aus Ihrer Staatskasse bezahlt wird. Um einen Berater anzuwerben, klicken Sie einfach auf ihn.

Klicken Sie auf ein Fenster, das bereits von einem Ihrer Berater besetzt ist, haben Sie die Möglichkeit, ihn zu entlassen. Das entfernt ihn von Ihrem Hof und bringt ihn zurück in den Pool der verfügbaren Berater. Sie müssen einen Berater nicht entlassen, bevor Sie ihn ersetzen. Klicken Sie einfach auf den neuen Berater und der Austausch findet automatisch statt. Es gibt keine Strafpunkte für das Entlassen eines Beraters, er wird aber wieder sein volles Einstiegsgehalt verlangen, wenn Sie ihn später erneut anstellen.



Binnenwirtschaft

Die Wirtschaftsseite des Landesverwaltungs-Interfaces wird durch einen Klick auf das Register mit dem Goldbeutelensymbol aufgerufen. Diese Seite zeigt einen Überblick über Ihre gesamten Einnahmen aus Provinzsteuern und Handel, die dann in die Erforschung neuer Technologien oder die Verbesserung der Landesstabilität investiert werden können. Die Entscheidungen, die Sie über dieses Interface treffen, haben einen signifikanten, lang anhaltenden Effekt auf Ihr Land, daher werden Sie dieses Interface wahrscheinlich regelmäßig aufrufen.

Einnahmenüberblick

Die Bildlaufleiste auf der linken Seite des Bildschirms stellt einen Überblick über das monatliche Gesamtbudget Ihres Landes dar. Der Betrag Ihrer Steuereinnahmen ist der Gesamtwert aus all Ihren Provinzen zusammen. Das gleiche gilt für Einnahmen aus Produktionen. Die Einnahmen aus dem Handel bestehen aus zwei Teilen, die ein Tooltipp darstellt, wenn Sie mit der Maus über den Betrag fahren. Ein Teil Ihrer Handelseinnahmen stammt aus dem Verkauf der Handelswaren aus Ihren einzelnen Provinzen; der Betrag wird von Ihren Händlern in den Handelszentren der Welt generiert. Falls Sie eine Provinz besitzen, deren primäres Handelsgut Gold ist, wird das in den „Goldeinnahmen“ des Archivs vermerkt. Ihre aktuelle Effizienz, jeden einzelnen dieser Beträge zu sammeln, wird in Klammern neben jedem Objekt angezeigt und ist abhängig vom Technologielevel, das Sie auf dem jeweils entsprechenden Forschungsgebiet aufweisen. Einnahmen werden auch verringert, wenn eine Provinz eine Überseekolonie ist oder wenn ein Hafen Ihres Landes durch eine feindliche Flotte blockiert wird.

Am 1. Januar jeden Jahres erhalten Sie eine große Summe einer per capita-Steuer (Pro Kopf-Steuer), die mit dem „Zehnten“ vergleichbar ist. Die Pro Kopf-Steuer wird nicht im Budget angezeigt und geht direkt in Ihre Staatskasse über. Falls Sie über Vasallen verfügen, werden deren Zahlungen an Sie in den Steuereinnahmen des Budgets vermerkt. *Europa Universalis III* verwendet „Dukaten“ als Währungseinheit, die Summe am Ende des Einnahmenüberblicks ist daher die Anzahl an Dukaten, die Ihr Land monatlich generiert.



Sie Ihre fixen monatlichen Ausgaben und führen den Überschuss in Ihre Staatskasse über.

Investitionen in Technologie

In *Europa Universalis III* ist Technologie ein abstraktes Konzept. Forschung ist in fünf primäre Interessensfelder aufgeteilt, wobei jedes Feld bis zu 60 aufeinander folgende Leistungsstufen aufweist. Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich auf „Stufe 0“ in den meisten (wenn nicht in allen) Feldern. Wenn Sie einen Teil Ihrer Einnahmen in jedes Gebiet investieren, steigen Sie langsam auf. Dies

wird die Wirtschaft Ihres Landes verbessern, neue Provinzverbesserungen ermöglichen sowie neue Staatsformen und den Wirkungsgrad Ihrer Truppen im Kampf erhöhen. Sehen wir uns jede dieser fünf Disziplinen an:

- **Regierungs-Technologien** schalten neue Provinztechnologien frei und neue Staatsformen steigern die Stabilität Ihres Landes, die diplomatischen Fähigkeiten und Ihre Einnahmen. Sogar noch wichtiger: Sie müssen normalerweise Regierungsstufe 1 erreicht haben, bevor Sie Ihre erste „nationale Idee“ adaptieren können. Höhere Technologiestufen ermöglichen es Ihnen, bis zu neun zusätzliche nationale Ideen anzunehmen. Über diese werden wir sprechen, wenn wir uns das Menü der Regierung im Landes-Interface in diesem Kapitel ansehen.
- **Produktions-Technologien** führen auch zu mehreren neuen Provinzverbesserungen, ihr größter Effekt ist jedoch die allmähliche Steigerung der Produktionseffizienz aller Ihrer Provinzen, welche abwechselnd zu signifikanten Steigerungen Ihrer monatlichen Einnahmen führen.
- **Handels-Technologien** auf Stufe 1 wird benötigt, wenn Sie Händler in die Handels-

Budgetzuweisungsregler

Unter dem Einnahmenüberblick sehen Sie einen Investitionsbetrag und eine Reihe fixer monatlicher Ausgaben. Diese werden von Ihren monatlichen Einnahmen abgezogen und etwaige Überschüsse werden in Ihre Staatskasse überführt. Der Betrag in der Investitionszeile wird bestimmt durch die Position der sieben „Budgetzuweisungsregler“ auf der rechten Seite des Interfaces. Sehen wir uns diese genauer an und kehren dann wieder auf das Thema Ihrer fixen monatlichen Ausgaben zurück.

Im Allgemeinen werden Sie einen großen Teil Ihrer monatlichen Einnahmen in die Erforschung neuer Technologien stecken, die Ihrem Reich in der Zukunft zugute kommen sollen. Die ersten fünf Schieberegler steuern den Anteil Ihrer Einnahmen, den Sie für die Forschung auf den Gebieten des Regierens, der Produktion, des Handels, der Flotte und der Landestechnologien ausgeben. Mit dem sechsten Regler können Sie einen Betrag direkt an Ihre Bevölkerung zurückgeben. Dies resultiert in weniger Einnahmen für Sie, aber es macht Ihre Untertanen zufriedener und steigert daher die Stabilität Ihres Landes. Der letzte Regler bestimmt, wie viel Ihrer Einnahmen in bar eingenommen werden. Mit diesem Geld begleichen

zentren der Welt entsenden wollen. Während Sie sich auf dem Gebiet der Forschung weiter hocharbeiten, werden Ihre Händler immer effektiver im Wettbewerb des Handels und tun sich leichter, sich in den Handelszentren der Welt zu etablieren. Es gibt auch mehrere Provinzverbesserungen, die ebenfalls eine gewisse Stufe der Handelstechnologie benötigen, um implementiert werden zu können. Handel wird genauer im Kapitel über Handel beleuchtet.

- **Marine-Technologien** steigert nach und nach die Kampf- und operativen Fähigkeiten Ihrer Schiffe. Zusammen mit Ihrem Stufenanstieg werden Ihre Schiffe immer größer und mächtiger. Sie werden auch in der Lage sein, länger und weiter zu reisen, ohne einen befreundeten Hafen anzusteuern und frische Vorräte an Bord nehmen zu müssen. Im Militärteil dieses Handbuchs werden wir dies genauer besprechen.
- **Land-Technologien** resultieren in ähnlichen Verbesserungen für Ihre Landtruppen. Während Sie in der Landtechnologie aufsteigen, werden die Schwerter und Piken Ihrer Infanterie durch diverse Arten von Schießpulverwaffen ersetzt. Ihre Kavallerie wird ebenfalls stärker, ihre elitäre, Infanterie zerstörende Macht, die sie bei Spielbeginn ist, wird schwinden. Die vielleicht wichtigsten Fortschritte macht Ihre Artillerie durch. Haben Sie Stufe 5 erreicht, stehen Ihnen Artillerieregimenter zur Verfügung, die sehr effektiv sind, wenn es darum geht, feindliche Befestigungsanlagen niederzureißen. Auf dem Schlachtfeld sind sie anfangs nicht sehr nützlich, später im Spiel aber dafür umso mehr. Darüber werden wir im Kapitel über Militär sprechen.

Ihre aktuelle Technologiestufe auf jedem Forschungsgebiet ist die große Zahl, die Sie am rechten Ende jedes Schiebereglers sehen. Um eine neue Technologiestufe zu erreichen, müssen Sie solange einen Teil Ihrer Einnahmen investieren, bis Sie die nächste Stufe erreicht haben. Der genaue Investitionsbetrag hängt ein bisschen davon ab, wie groß der Technologieschritt ist, aber auch davon, wie nahe Sie im aktuellen Spieldatum dem historischen Datum sind, zu dem diese Techno-

logie zum ersten Mal in Erscheinung getreten ist. *Europa Universalis III* verwendet einen Mechanismus, der es sehr schwer, wenn nicht gar unmöglich macht, eine Technologie anzuwenden, die der tatsächlichen Historie zu weit voraus ist; derselbe Mechanismus macht es andererseits aber auch sehr unwahrscheinlich, dass Sie Ihrer Zeit zu sehr hinterherhinken.

Um einen Teil Ihrer Einnahmen in ein Forschungsgebiet zu investieren, schieben Sie den Regler einfach auf die gewünschte Position. Um große Änderungen vorzunehmen, klicken Sie den Regler mit Ihrer Maus, oder klicken Sie auf die Pfeile an den Enden der Schieberegler, um kleine Änderungen vorzunehmen. Wenn Sie eine Investition bei einem Regler erhöhen, müssen Sie diesen Betrag anderswo in Ihrem Budget wieder abziehen. Dadurch kann es passieren, dass mehrere Regler leicht nach unten rutschen, wenn Sie einen Regler weit nach oben schieben. Sie können die Position eines Reglers festsetzen oder freischalten, indem Sie einen Doppelklick oder einen Rechtsklick darauf ausführen.

Am rechten Ende jedes Reglers sehen Sie den monatlichen Betrag aus Ihrem Budget, den Sie dieser Technologie zugewiesen haben. Wenn Sie mit der Maus über irgendeine Stelle des Reglers fahren, zeigt ein Tooltipp den Gesamtbetrag an, der zum Aufstieg zur nächsten Stufe benötigt wird sowie den Betrag, der bereits investiert wurde. Der Regler selbst ist farblich gekennzeichnet, um Ihnen schnell anzuzeigen, wie weit Sie in Ihrem Bemühen vorangeschritten sind, die nächste Stufe zu erreichen. Zu Beginn jeder Stufe ist der Regler rot, während Sie investieren, wechselt die Farbe langsam von links nach rechts ins Grüne. Wenn Sie es eilig haben, klicken Sie das kleine Blitzsymbol rechts am Regler an. So können Sie eine Investition vornehmen, die es Ihnen erlaubt, die nächste Stufe etwas schneller zu erreichen, die Rücklaufquote beträgt allerdings nur die Hälfte der Investition.

Wie wir bereits gesehen haben, gibt es eine Reihe von Beraterarten, die monatlich zu Ihrer Investition auf einem Forschungsgebiet beitragen. Der genaue Betrag hängt von der Fähigkeitsstufe des Beraters ab und wird zugewiesen, selbst wenn Sie selbst keinen Betrag investieren. Ihr Herrscher wird ebenfalls monatlich einen „kostenlosen“ In-

vestitionsbetrag beitragen, wenn das Gebiet seinen Eigenschaften entspricht.

Der Tooltipp des Zuweisungsreglers kann auch einen „Nachbarsbonus“ anzeigen. Dies ist ein anderer Mechanismus im Spiel, der die automatische Ausbreitung einer Technologie über Landesgrenzen hinweg simuliert. Wenn ein Land in der Region eine höhere Technologiestufe als Sie erreicht hat, sickert das Wissen darüber langsam in Ihre Nation und trägt einen Teil zur Investition bei. Dies zieht keine Einnahmen aus Ihrem Land ab, Sie verlieren auch kein Geld, wenn ein anderes Land von Ihrem Technologiefortschritt profitiert.

Es gibt noch einen Faktor, der Ihren technologischen Fortschritt beeinflusst: die Technologiegruppe Ihres Landes. Dies ist ein Teil des Spiels, der für realistischere Gesamtergebnisse sorgt. Nationen, die Teil einer bestimmten Technologiegruppe sind, erhalten einen Modifikator, der die Gesamtsumme, die für den Aufstieg zur nächsten Stufe nötig ist, ändert. Dies stellt einigermaßen sicher, dass Länder in demselben Maße Fortschritt erfahren, wie es auch historisch gesehen der Fall war. Es verhindert auch, dass unmögliche Dinge passieren wie z.B., dass Ihr französischer Entdecker des 16. Jahrhunderts in Nordamerika einer mit Artillerie bewaffneten Irokesenarmee gegenüber steht. Technologiegruppen sind nicht als Verunglimpfung von Nationen in „niederer“ Gruppen gedacht und sollen nur für ein realistischeres Spielgefühl sorgen. Genaueres über die Modifikatoren können Sie in Anhang D nachlesen.

Investition in Stabilität

Mit dem sechsten Regler investieren Sie einen Teil Ihrer Einnahmen in die Verbesserung Ihrer Landestabilität. Sie können das jederzeit tun, bis Sie die höchste Stabilitätsstufe erreicht haben (+3). Wie Sie sich erinnern, verringert eine hohe Stabilität das Revoltenrisiko in den Provinzen und steigert auch den Produktionsumsatz, den Sie aus den Provinzen ziehen können. Sehen Sie dies als eine Verschiebung von Steuern an, um Ihre Bevölkerung zufriedener zu machen. Die Höhe der Kosten für eine Verbesserung der Stabilität um eine Stufe hängt von einer Reihe Faktoren ab:

- Große Reiche benötigen größere Investitionen, wohingegen kleine Länder mit nur

wenigen Provinzen viel weniger aufwenden müssen.

- Länder mit einer größeren Vielfalt an Provinzkulturen sind teurer im Unterhalt, vor allem, wenn einige der Provinzkulturen auf nationaler Ebene nicht akzeptiert werden.
- Die Anzahl an Provinzen, die eine andere Religion als die Staatsreligion haben, erhöhen ebenfalls die Kosten.
- Die aktuelle Staatsform kann sich auch negativ oder positiv auf die Höhe der Kosten auswirken.
- Das Regierungsgeschick Ihres Herrschers trägt automatisch zur Wiedererlangung der Stabilität bei.
- Ein Künstler als Berater am Hof trägt zur monatlichen Investition bei. Der genaue Betrag hängt von der Leistungsstufe des Beraters ab.
- Mitglieder des Heiligen Römischen Reiches erhalten einen kleinen monatlichen Bonus zu ihrer Stabilitätsinvestition hinzu. Der Kaiser erhält einen zusätzlichen Bonus für jedes Mitglied des Reiches.
- Jeder der Kurienkardinäle, der Ihr Land unterstützt, trägt zu Ihrer Landestabilität bei. Der aktuelle Kontrolleur des Heiligen Stuhls erhält einen großen Bonus.

Man kann die Wichtigkeit eines einigermaßen hohen Stabilitätswertes nicht oft genug betonen. Es kann sich sehr wohl auszahlen, einen großen Teil Ihres monatlichen Budgets in eine Erhöhung der Stabilität zu investieren, wenn diese zu niedrig zu werden droht. Wenn Sie sich auf dem Maximum von +3 befinden, rutscht dieser Regler automatisch auf 0 Investition, und alle vorgenommenen Zuweisungen werden gleichmäßig auf alle übrigen Regler verteilt. Ihr Stabilitätsniveau wird stets in der obersten Leiste des Haupt-Interfaces angezeigt sowie rechts neben diesem Schieberegler.

Investition in die Staatskasse

Der Betrag an „Investitionen“ im Budgetüberblick ist die Summe der Beträge, die Sie auf alle fünf Technologieregler verteilt haben sowie in eine Investition in Stabilität. Der Überschuss aus Ihren monatlichen Einnahmen wird automatisch Ihrem Staatskassenregler zugewiesen, um Münzen zu prägen. Mit diesen Dukaten werden Ihre monatlichen Fixkosten beglichen, und jeder

Überschuss daraus wird direkt in Ihre Staatskasse überführt. Das Investieren in Ihre Staatskasse verursacht einen kleinen, aber konstanten Anstieg in die aktuelle Inflationsrate Ihres Landes, worüber wir bald sprechen werden. Der Überschuss, der in der Budgetüberblicksliste angezeigt wird, ist die der Staatskasse zugewiesenen Gesamtsumme nach der Begleichung aller Fixkosten. Er wird automatisch aktualisiert, wenn Sie die Position des Staatskassenreglers ändern.

Es ist möglich, dass Ihr monatlicher Überschuss nach Abzug der fixen Ausgaben ein Defizit aufweist, es ist jedoch nicht ratsam, diesen Zustand für längere Zeit beizubehalten. Während es keine direkten Strafpunkte für einen negativen Überschuss gibt, wird jede Differenz direkt aus Ihrer Staatskasse beglichen. Wenn Sie nicht über die notwendigen finanziellen Mittel verfügen, um Ihre monatlichen Fixkosten zu decken, werden Sie automatisch gezwungen, einen Kredit aufzunehmen. Bis dieser zurückgezahlt ist, sind Sie gezwungen, zusätzlich monatlich Zinsen zu zahlen, was es noch schwerer macht, Ihr Konto auszugleichen und Sie möglicherweise in den Bankrott treiben kann. Wir werden uns diesen Teufelskreis näher ansehen, wenn wir über Ihre Fixkosten sprechen.

Fixkosten

Es gibt drei fixe Ausgaben, die in der Liste des Budgetüberblicks links auf dem Bildschirm angezeigt werden. Der Beraterbetrag ist das monatliche Gehalt, das Sie zahlen müssen, um sich der Dienste Ihrer angeworbenen Berater zu versichern. Der Betrag „Militärischer Unterhalt“ sind die monatlichen Kosten, um Ihre aktuellen Armeen und Flotten zu unterhalten, und ist Gegenstand der nächsten Seite des Landes-Interfaces. Der Betrag „Zinsen“ wird nur dann angezeigt, wenn Sie freiwillig (oder gezwungenermaßen) ein Darlehen aufgenommen haben, und spiegelt den monatlichen Betrag wider, den Sie an monatlichen Zinsen für die geliehene Summe zahlen müssen [siehe unten].

Monatliche Budgetbilanz

Wenn Ihre Fixkosten von Ihrer Staatskasseninvestition abgezogen worden sind, wird die Monatsbilanz unten auf der Liste angezeigt, und Sie se-

hen die die Anzahl der Dukaten, die monatlich in Ihre Staatskasse überführt werden. Mit diesem Geld können Sie neue Truppen ausheben, Söldner anheuern, Schiffe bauen, neue Provinzverbesserungen implementieren, diplomatische Gespräche führen, neue Handelsunternehmungen durchführen, Kolonien gründen und erweitern sowie viele andere Dinge erledigen, die Geld kosten. Falls Ihre Monatsbilanz negativ ausfällt, wird der Betrag in Rot angezeigt und von Ihrer Staatskasse abgezogen. Falls Sie nicht über die nötigen finanziellen Mittel verfügen, um Ihre monatlichen Fixkosten zu decken, sind Sie gezwungen, ein Darlehen aufzunehmen.

Inflation

Europa Universalis II bezieht einen Grundmesser für Inflation ins Spiel ein, der die Tendenz widerspiegelt, mit der Dinge im Laufe der Zeit allmählich immer teurer werden. Der Betrag in der Inflationszeile des Budgetüberblicks ist der aktuelle prozentuale Aufpreis einer großen Zahl an Dingen, die Sie erwerben können. Es ist kein Zinswert, daher bedeutet ein Inflationswert von 10 % nur, dass Sie momentan 10 % Aufpreis auf den Grundpreis eines Objektes zahlen, nicht, dass dieses Objekt jedes folgende Jahr 10 % teurer wird.

Ihre Inflationsrate ändert sich aufgrund einer Reihe von Ursachen:

- Die Inflation steigt langsam für jeden Dukaten, der aufgrund der aktuellen Position Ihres Staatskassenreglers geprägt wird. Je mehr Gold Sie prägen lassen, desto schneller steigt Ihre Inflationsrate, ebenso der Preis für Dinge, die Sie kaufen können sowie für Investitionen. Eine geringe Inflationsrate ist unvermeidbar, außer in Notfällen sollten Sie jedoch drastische Einstellungen des Reglers vermeiden und diese Periode so kurz wie möglich halten.
- Wenn Sie eine Provinz mit Gold als primärer Handelsressource besitzen, steigt Ihre monatliche Inflationsrate leicht. Der Anstiegsbetrag hängt von den Gesamteinnahmen Ihres Landes ab. Sind die Goldeinnahmen im Gegensatz zu den Einnahmen aus Ihren anderen Provinzen gering, ist der Anstieg der Inflationsrate beinahe vernachlässigbar. Stellen die

Goldeinnahmen einen signifikanten Beitrag innerhalb Ihrer Gesamteinnahmen, kann die Inflationsrate in fast ungeahnte Höhen steigen.

- Jede Steuerschätzer-Provinzverbesserung, die Sie implementieren, verringert die Inflationsrate Ihres Landes. Besitzen Sie eine ausreichende Anzahl, kann die Inflationsrate Ihres Landes sogar leicht sinken.
- Ähnlich verringert die nationale Idee des "nationalen Bankwesens" den Wert, um den Ihre Inflationsrate steigt oder kann diese auch zum Sinken bringen.
- Es gibt eine Handvoll zufälliger und historischer Ereignisse, die Ihre Inflationsrate beeinflussen können, sei nach unten oder nach oben.

Die Inflationsrate betrifft die Kosten aller Provinzverbesserungen, die aller Rekrutierungen von Truppen, aller Händlerentsendungen und Missionarskosten, die Kosten für die Gründung oder Expansion einer Kolonie sowie die zur Erforschung neuer Technologien nötigen Investitionskosten. Es ist eine gute politische Linie, die Inflationsrate so niedrig wie möglich zu halten und nur einen minimalen Anstieg der Rate zuzulassen, außer Sie haben einen triftigen Grund, gegenteilig zu handeln.

Darlehen

Es kann Zeiten extremer Not geben, in denen Ihr Land sich gezwungen sieht, sehr große Geldsummen in sehr kurzer Zeit bereitzustellen. Falls nötig, können Sie sich dazu entscheiden, ein Darlehen aufzunehmen. Sie können auch gezwungen sein, ein Darlehen aufzunehmen, wenn Ihr monatliches Budget rote Zahlen schreibt und Ihre Staatskasse die Differenz nicht begleichen kann. Dies geschieht automatisch; Sie erhalten jedoch eine Warnung, wenn sich in Ihrer Staatskasse sehr wenig Geld befindet und Sie rote Zahlen schreiben; sowie eine Benachrichtigung, nachdem Sie das erzwungene Darlehen aufgenommen haben.

Um freiwillig ein Darlehen aufnehmen zu können, klicken Sie auf die Schaltfläche "Darlehen aufnehmen" unter der Liste des Budgetüberblicks. Zu Beginn des Spiels beträgt ein Darlehen 200 Dukaten, dies kann sich im Laufe des Spiels jedoch erhöhen. Ein Darlehen muss nach

fünf Jahren in voller Höhe zurückgezahlt werden. Während dieser Periode von 60 Monaten müssen Sie monatliche Zinsen zahlen, die als Fixkosten in Ihrem Budgetüberblick angezeigt werden. Diese Zinszahlungen verringern den eigentlichen Schuldbetrag nicht, so wird ein Darlehen von 200 Dukaten nach monatlichen Zinszahlungen über fünf Jahre verlangen, und die 200 Dukaten müssen zurückgezahlt werden, wenn die Zahlung fällig ist.

Etwa drei Monate vor Fälligkeit erscheint eine Warnung oben auf Ihrem Bildschirm. Ein Klick ruft eine Seite Ihres Landesarchivs auf, die den Darlehensbetrag und das Fälligkeitsdatum anzeigt. Falls Sie nicht über die finanziellen Mittel verfügen, um das Darlehen bei Fälligkeit zurückzuzahlen, sind Sie gezwungen, ein zusätzliches Darlehen aufzunehmen, um das erste zu begleiten; das wird Ihnen durch eine Nachricht auf Ihrem Bildschirm mitgeteilt. Es überrascht nicht, dass Gläubiger dies als erhöhtes Risiko ansehen und einen Zinssatz von monatlich zusätzlichen 3 % verlangen.

Die maximale Anzahl an Darlehen, die Sie gleichzeitig aufnehmen können, hängt von Ihrer Möglichkeit ab, die monatlichen Zinsen zu zahlen. Jedes zusätzliche Darlehen zieht einen etwas höheren Zinssatz als der vorherige nach sich. Die Grundrate für Ihr erstes Darlehen beträgt 5 %, die Zinsen für jeden folgenden Darlehen steigt um jeweils 2 % (so würde Ihr zweites Darlehen 7 % Zinsen verlangen, Ihr drittes 9 % usw.). Wenn Sie ein Darlehen zurückzahlen, sinkt die Zinsrate für den nächsten um 2 %.

Es wird verhindert, dass Sie ein neues Darlehen aufnehmen können, wenn die Wirtschaft Ihres Landes nicht genug Einnahmen generiert, um die monatlichen Zinsen für alle ausstehenden Darlehen zu begleichen. Diese Rechnung basiert auf der Geldmenge, die Ihr Land generieren würde, stünde Ihr Staatskassen-Investitionsregler auf 100 %. Daher ist es noch möglich, ein Darlehen aufzunehmen, wenn Ihr Budget ein Defizit aufweist, vorausgesetzt, die Zinsen beliefen sich auf weniger als Ihre monatlichen Einnahmen.

Bankrott

Es ist ausgesprochen gefährlich, die maximale Anzahl an Darlehen, die Ihr Land aufneh-

men kann, auch zu nutzen. Sollten Sie aus irgendeinem Grund einen weiteren Betrag zahlen müssen, für den Sie ein Darlehen benötigen, so ist Ihr Land bankrott. Dies kann beispielsweise passieren, wenn Sie ein monatliches Budgetdefizit einfahren, bei einem Darlehen in Verzug geraten oder wenn ein zufälliges oder historisches Ereignis eine Zahlung erforderlich macht. Geht Ihr Land bankrott, werden Sie über eine Nachricht auf dem Bildschirm auf den Bankrott und seine verheerenden Auswirkungen hingewiesen:

- All Ihre aktuellen Darlehen werden eliminiert, wie auch die geschuldete Summe, die den eigentlichen Bankrott verursacht hat.
- In jeder Provinz Ihres Landes steigt das Risiko einer Revolte für die nächsten fünf Jahre um +1.
- Ihre Armeen und Flotten sind demoralisiert und die Wahrscheinlichkeit steigt, dass sie in den nächsten fünf Jahren vor Kämpfen davonlaufen.
- Der Zinssatz aller neuen Darlehen, die Sie in den nächsten fünf Jahren aufnehmen, ist um 10 % höher als der, den Sie normalerweise zahlen.
- Die aktuelle Inflationsrate Ihres Landes steigt um 5 % plus ein zusätzliches Prozent für jedes Darlehen, das nicht zurückgezahlt werden konnte.
- Alle Berater, die momentan an Ihrem Hof dienen, reisen ab, da Sie sich als unfähig er-

wiesen haben, sie für ihre Dienste zu bezahlen.

- Alle Söldner, die im Moment Teil Ihres Militärs sind, werden sofort aus Ihren Diensten entlassen. Dies geschieht auch, wenn sie gerade in Kampfhandlungen verwickelt sind.

Natürlich sollten Sie den Bankrott um jeden Preis vermeiden. Ist Ihr Land bankrott, dann sollten Sie sich in den kommenden fünf Jahren aus allen Kriegen heraushalten und möglichst unauffällig bleiben.

Kriegssteuern

Kriege können ziemlich kostspielig werden, da außergewöhnliche Ausgaben für die Aufbringung und den Unterhalt neuer Streitkräfte erforderlich sind. In der vom Spiel behandelten Zeit war es nicht ungewöhnlich, „Kriegssteuern“ zu erheben. Durch einen Rechtsklick auf die Schaltfläche „Kriegssteuern erheben“ steigen Ihre Steuereinnahmen für ein Jahr um 50 %, allerdings sinkt dafür die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung und das Risiko einer Rebellion in all Ihren Provinzen ist für ein Jahr deutlich erhöht. Daher sollten Sie dies nur im Notfall tun, vorzugsweise wenn die Stabilität Ihres Landes hoch genug ist, um die negativen Effekte auszugleichen.

Sie können nur Kriegssteuern erheben, wenn sich Ihr Land auch im Krieg befindet. In Friedenszeiten oder wenn Sie innerhalb der letzten 12 Monate Kriegssteuern erhoben haben, ist die Schaltfläche ausgegraut.

Eigenes Militär

Das vierte Register im Innenpolitik-Interface enthält eine Zusammenfassung Ihrer gesamten Militärstärke; hier können Sie zwischen den Militäreinheiten wechseln und festlegen, wie hoch das Budget Ihrer Armeen und Flotten sein soll. Da sich diese Seite auf Ihre Militärstreitkräfte bezieht, werden wir sie in diesem Abschnitt nur kurz erwähnen und die entsprechenden Konzepte und Auswirkungen in einem separaten Kapitel unter „Das Militär“ behandeln [ab Seite 67].

Einheitenkategorien und –typen

In *Europa Universalis III* gibt es eine Vielzahl verschiedener Einheitentypen, die die regionalen und technologischen Unterschiede auf der ganzen Welt in der behandelten Ära widerspiegeln. Mitte des 15. Jahrhunderts wurden Armeen in Europa i. A. nur saisonal aufgestellt und bestanden aus schwer gepanzerten Rittern, die von schlecht bewaffneten Bauern begleitet wurden, die man nur für einen bestimmten Feldzug aushob. Als Waffen kamen in der Regel Schwerter, Speere und verschiedene Bogenarten zum Einsatz; und zur Belagerung wurden die schweren Maschinen verwendet, die schon seit einigen Jahrhunderten in Gebrauch waren. Innerhalb von einhundert Jahren setzen sich dann professionelle Armeen und auf Schießpulver basierende Waffen durch, und gegen Ende des Spiels dominieren Musketen und Artillerie die Schlachtfelder ganz Europas. Der technologische Fortschritt geht nicht überall gleich schnell voran, sodass die Waffenarten und Taktiken regional sehr verschieden sein können.

Wie wir im vorherigen Kapitel gesehen haben, spielen sich Budgeterhöhungen in den Bereichen Land- und Marinetechnologie wider,

indem so neue und mächtigere Militäreinheiten freigeschaltet werden können. Jede Einheit gehört einer der sieben Kategorien an: Landbasierte Einheiten fallen alle in die Klassifizierung Infanterie, Kavallerie oder Artillerie, während Marineeinheiten entweder Transportschiffe sind oder einer der drei Schlachtschiffarten angehören. Jede Einheit hat eine Reihe gewisser Eigenschaften, die näher genauer betrachtet werden, im Folgenden konzentrieren wir uns auf die „Moral“.

Die Moral gibt an, wie bereit Ihre Einheiten sind zu kämpfen. Einheiten, die in Kämpfe verwickelt sind, erleiden nach und nach Verluste, und ebenso sinkt auch ihre Moral. Ist die Moral einer Einheit zu niedrig, dann „bricht“ sie, d. h. sie zieht sich aus dem Kampf zurück und versucht, sich in Sicherheit zu bringen. Nur wenige Schlachten ziehen sich so lange hin, dass eine Seite komplett vernichtet wird, daher ist die Moral meist der wichtigste Faktor, um herauszufinden, wer am Ende als Sieger daraus hervorgehen wird. Die Moral der Einheiten, die nicht direkt in den Kampf eingreifen, erholt sich mit der Zeit wieder, auch wenn dieser Prozess Monate dauern kann, sofern sie wirklich demoralisiert waren. Wenn wir den Unterhalt von Armee und Flotten betrachten, kommen wir noch einmal auf die Moral zurück.



Bevorzugter Einheitentyp

Die obere Hälfte des Militärbildschirms erfüllt eine Doppelfunktion: Hier sehen Sie Ihre gesamte militärische Stärke und können für jede der drei Kategorien der Landstreitkräfte Ihren „bevorzugten Einheitentyp“ festlegen. Der bevorzugte Einheitentyp stellt den Regimenttyp dar, den Ihr Land als offizielle Militäreinheit auserkoren hat.

Wie wir im Kapitel über das Militär sehen werden, bestehen Ihre Armeen aus Regimentern, die aus Ihren Provinzen rekrutiert wer-

Die einzigen Feldregimenter, die aktualisiert werden, sind jene, die dem alten bevorzugten Typ angehören. Haben Sie Regimenter rekrutiert, die dem bevorzugten Einheitentyp eines anderen Landes angehören, so sind diese nicht davon betroffen. Vergessen Sie nicht, dass jedes andere Land, das eine Provinz besitzt, die zu Ihren Kernprovinzen gehört, Ihren neuen bevorzugten Einheitentyp ebenfalls rekrutieren kann; haben diese allerdings bereits mehrere Regimenter rekrutiert, so werden diese nicht aktualisiert, wenn Sie den bevorzugten Einheitentyp wechseln. Ebenso werden Ihre Regimenter, die Sie vom bevorzugten Einheitentyp eines anderen Landes rekrutiert haben, nicht aktualisiert, wenn dieser wechselt; besitzen Sie aber noch eine der Kernprovinzen jenes Landes, so können Sie dann Regimenter des neuen Typs rekrutieren.

Bevorzugte Schiffstypen werden nicht auf dieselbe Weise gehandhabt. Ihr bevorzugter Schiffstyp ist immer das mächtigste Schiff, das Sie in jeder der vier Kategorien erforscht haben. Wird ein neuer Typ freigeschaltet, so gehören alle neuen Schiffe, die Sie in Ihren Kernküstenprovinzen bauen, dem neuen und verbesserten Typ an. Bestehende Schiffe werden nicht aktualisiert, da sich die technologischen Fortschritte größtenteils auf die Bereiche Hülle und Takelage beziehen. Um einen neuen Marineeinheitentyp zu nutzen, müssen Sie eine neue Flotte bauen und die veralteten Modelle versenken.

Unterhalt von Armee / Marine

Jeden Monat fallen Kosten für den Unterhalt Ihres Militärs an, das Sie ernähren und dessen Ausrüstung Sie instand halten müssen. Diese Unterhaltskosten können sehr hoch sein, wenn Sie stets eine große Armee oder eine ansehnliche Flotte im Feld haben. Hat ein Regiment im Kampf Verluste erlitten oder wurde ein Schiff beschädigt, so fallen der Ersatz für die Verluste oder die Reparatur ebenfalls unter die Unterhaltskosten.

Jeden Monat müssen Sie eine fixe Summe für den Unterhalt jedes Regiments und jedes Schiffes aufbringen. Die Gesamtkosten für den Unterhalt aller Land- und Seestreitkräfte ist der „Militärunterhalt“, den wir im Register Wirtschaft des Innenpolitikfensters gesehen haben. Sie können den Unterhalt für Ihr Militär nach Belieben verändern, indem Sie mit dem Schieberegler im Re-

gister Militär zwischen dem Minimum 50 % und dem Maximum von 100 % der benötigten Ausgaben, um in perfektem Zustand zu bleiben, variieren. Bei einem Wert unter 100 % sinken zwar die monatlichen Unterhaltskosten, es kommt aber auch zu zwei negativen Effekten:

- Die Unterhaltseinstellung begrenzt auch die Moralstufe Ihrer Einheiten auf denselben Prozentsatz des Maximalwerts. Eine Einheit, die nur 50 % der Unterhaltskosten erhält, bricht einen Kampf auch viel schneller ab, allerdings wird die Rate, in der sich die Moral nach dem Kampf erholt, nicht von der Unterhaltseinstellung beeinflusst.
- Die Unterhaltseinstellung für Landeinheiten verringert auch die Rate, in der sich die Regimenter nach Verlusten wieder erholen, während bei Marineeinheiten die Geschwindigkeit der Reparaturen nach Beschädigung der Schiffe verringert wird. Die Einstellung wirkt sich jedoch nicht auf die gesamte Kampfstärke einer Einheit aus, sowohl Land- als auch Marineeinheiten erreichen letztendlich wieder ihre volle Stärke.

Zu Friedenszeiten empfiehlt es sich, die Unterhaltseinstellung auf einen niedrigeren Wert zu setzen, da Sie so einen Teil Ihres Geldes für andere Dinge ausgeben können. Sie können beispielsweise mehr in die Forschung investieren oder Ihre Staatskasse aufstocken, um Verbesserungen für Ihre Provinzen oder andere Ausgaben zu finanzieren. Während dieser Zeit sinkt die Moral Ihrer Truppen gewaltig und es dauert länger, bis sie wieder ihre volle Stärke erreicht haben, daher sind sie auch anfälliger für Überraschungsangriffe. Wenn Sie glauben, dass ein Krieg kurz bevor steht, dann sollten Sie die Schieberegler sofort wieder auf den Maximalwert stellen, damit Ihre Streitkräfte schnell die maximal mögliche Moralstufe und ihre optimale Kampfstärke erreichen.

Im oberen Teil des Bildschirms erscheint eine Benachrichtigung, wenn Ihr Land in einen Krieg verwickelt wird und Sie nicht die optimale Unterhaltsstufe eingestellt haben. Wenn Sie darauf klicken, öffnet sich automatisch das Innenpolitikfenster, in dem Sie die Unterhaltsstufe anpassen können. Vergessen Sie nicht, dass eine höhere Unterhaltsstufe nur den maximalen Moralwert Ihrer Einheiten erhöht und es einige Zeit dauert, bis Ihre Einheiten diesen Wert auch erreicht haben.

Eigene Religion

Das Thema Religion gehört zweifellos zu den brisantesten unserer Geschichte. Aufgrund religiöser Streitigkeiten oder Missverständnisse sind schon zahllose Kriege ausgetragen worden, und nicht wenige davon fanden zu der Zeit statt, die in *Europa Universalis III* behandelt wird. Die Religion gänzlich aus dem Spiel wegzulassen, wäre jedoch ein elementarer Fehler, auch wenn man so riskiert, den Glauben unserer Kunden versehentlich falsch dazustellen oder zu trivialisieren.

Wir sind der Meinung, dass die Religion zu dieser Zeit zu wichtig war, als dass man sie ignorieren könnte, daher haben wir sie als Element des Spiels aufgenommen. Es hat im Verlauf der Geschichte hunderte verschiedener Glaubensrichtungen gegeben, die unmöglich alle im Spiel repräsentiert werden können, daher haben wir uns für eine sehr vereinfachte Form der Religion entschieden, die ein hohes Maß an Generalisierung und das Weglassen vieler anerkannten Weltreligionen erfordert. Wir möchten Ihnen versichern, dass dies allein im Interesse des Spielflusses geschehen ist und wir keinen Glauben und keine Kultur missachten wollen.

Religionen der Welt

Europa Universalis III beinhaltet vier fundamentale Religionsgruppen, die während dieser Zeit sehr viele Anhänger hatten: „Christlich“, „Muslim“, „Östliche Religionen“ und „Heidnisch“. Wir haben dieses Thema zugegebenermaßen von einem europäischen Standpunkt aus betrachtet, da sich das Spiel auch vorrangig auf europäische Nationen konzentriert. Jede dieser Hauptgruppen ist in zwei oder mehr religiöse „Untergruppen“ unterteilt, und jede hat eigene Charakteristika, die das Spiel beeinflussen. Zu Spielbeginn im Jahre 1453 sind nicht alle religiösen Untergruppen verfügbar, da einige von ihnen erst später entstanden sind. Die komplette Liste aller religiösen Untergruppen und ihrer Effekte finden Sie in Anhang E.

Reichsreligion

In jedem Land wird eine bestimmte religiöse Untergruppe als „offizielle“ Religion des Reiches angesehen. Die Nation ist sich auch des Unterschieds zwischen den anderen Untergruppen bewusst, die innerhalb derselben Religionsgruppe existieren, aber die Untergruppen anderer Hauptgruppen werden so behandelt, als würden sie sich nicht voneinander unterscheiden. Ein Beispiel:

Die Grafik entstammt einem Spiel, in dem wir Frankreich spielen und der Katholizismus unsere offizielle Reichsreligion ist. Als Untergruppe des Christentums kann das katholische Frankreich zwischen den anderen christlichen Untergruppen „Protestantisch“, „Reformiert“ und „Orthodox“ unterscheiden, versteht aber nicht, dass es einen Unterschied zwischen den religiösen Untergruppen „Sunni“ und „Schiitisch“ gibt und behandelt beide als „Muslim“. Nur ein Land, in dem eine religiöse Untergruppe der muslimischen Religion vorherrscht, könnte den



Unterschied erkennen, würde dafür aber alle vier christlichen Untergruppen als „Christen“ ansehen.

Die offizielle Reichsreligion Ihres Landes ist am Banner in der linken oberen Bildschirmecke zu erkennen sowie auf der ersten Interfacedeite der Innenpolitikübersicht. Zusätzlich zu den Spielmodifikatoren jeder religiösen Untergruppe gibt es in Bezug auf Ihre Reichsreligion noch einige weitere Dinge zu beachten, die wir nachfolgend auflisten und behandeln.

- Sie müssen festlegen, wie tolerant Ihr Land in Bezug auf die anderen Weltreligionen agiert. Dadurch wird das Risiko einer Revolte in einigen Ihrer Provinzen beeinflusst sowie Ihre Beziehung zu allen anderen Ländern der Welt.
- Es kann in einigen Fällen möglich sein, dass Ihr Land von einer offiziellen Weltreligion zu einer anderen konvertiert. Dies ist kurzfristig zwar sehr störend, kann auf lange Sicht aber einige Vorteile bringen.
- Sie können für die religiöse Untergruppe, die Ihr Land offiziell unterstützt, den Titel „Alleiniger Verteidiger des Glaubens“ erhalten. Der Preis dafür ist zwar festgelegt, aber dies bringt Ihnen einige besondere Boni, die das Geld durchaus wert sein können.
- Ihr Land kann nur eine Staatshe mit einem anderen Land eingehen, dessen offizielle Reichsreligion zur selben religiösen Hauptgruppe gehört wie die Ihre. Staatsehen werden im Kapitel „Diplomatie“ genauer behandelt.
- Es gibt einige spezielle historische Ereignisse, die nicht eintreten, wenn Ihr Land eine bestimmte Reichsreligion hat. Einige davon sind vorteilhaft, andere eher nicht. Die Ereignisse, die mit der Reformation zusammenhängen, sind ein gutes Beispiel dafür. Allerdings werden wir hier nicht näher darauf eingehen, da sie Teil des Spielspaßes sind, der Sie im Verlauf des Spiels erwartet.
- Sie erhalten weniger Steuern von jeder Provinz, deren Religion nicht derselben Untergruppe wie Ihre offizielle Reichsreligion angehört. Die exakte Malushöhe finden Sie im Hinweisfenster des Steuereinkommens dieser Provinz.

- Wenn in Ihrem Reich mehrere Religionen vorherrschen, können Sie eine verlorene Stabilität nur schwer wieder ausgleichen. Jede Ihrer Provinzen, deren Religion nicht der religiösen Untergruppe des Reiches entspricht, steigert die Summe, die Sie für die Erlangung der Stabilität ausgeben müssen, allerdings ist der Malus geringer, wenn die Religion der Provinz derselben religiösen Hauptgruppe angehört wie die des Reiches.

Sie können die letzten beiden Effekte ausmerzen, indem Sie einen Missionar ausschicken, der dafür sorgt, dass die Provinz zu Ihrer Religion konvertiert [weitere Informationen dazu auf Seite 26]. Dies kann zwar ein zeit- und kostspieliger Prozess sein, aber die Vorteile eines Reiches mit einheitlicher Religion sind nicht zu verachten.

Religiöse Toleranz

Religiöse Toleranz wirkt sich hauptsächlich in zwei Bereichen aus: der internen Stabilität Ihres Landes und Ihren fortlaufenden Beziehungen zu anderen Nationen. Beides wird mithilfe von Schieberegler gesteuert, mit denen Sie festlegen, wie tolerant Ihr Reich auf jede der Weltreligionen reagiert.

Jede Religion, der Ihr Land bereits begegnet ist, wird im Register Religionen im Innenpolitikfenster durch einen Schieberegler repräsentiert. Es gibt einen Schieberegler für jede Untergruppe der Religion, zu der auch Ihre Reichsreligion gehört, sowie ein zusätzlicher Schieberegler für jede der anderen religiösen Hauptgruppen, die Sie bereits kennen. Lernen Sie eine bisher unbekannte Religion kennen oder wird eine neue gegründet (wie eine der zahlreichen Formen des Protestantentums), so wird ein neuer Schieberegler hinzugefügt.

Sie können jeden Schieberegler auf einen beliebigen Wert einstellen. Wählen Sie eine Position sehr weit links, reagiert Ihr Land sehr feindselig, wenn Sie auf Menschen dieses Glaubens treffen, während es bei einer Einstellung sehr weit rechts sehr tolerant agiert. Es gibt in Bezug auf die Schieberegler keine Restriktionen, aber die Summe Ihrer Toleranzeinstellungen muss immer neutral sein. Wenn Sie einer Religion also extrem tolerant gegenüberstehen, dann müssen Sie entweder ebenso intolerant in Bezug auf eine andere

Religion sein oder eine gewisse Intoleranz gegenüber mehreren an den Tag legen.

Sie passen die Einstellung an, indem Sie den Regler an die gewünschte Position schieben oder indem Sie die Pfeile an jedem Ende des Schiebereglers anklicken. Dabei bewegen sich andere Schieberegler in die entgegengesetzte Richtung, um die Gesamtbilanz automatisch auszugleichen. Sie können verhindern, dass sich ein Schieberegler bewegt, indem Sie ihn an seiner Position blockieren. Wählen Sie den Schieberegler dazu mit einem Rechtsklick oder einem Doppelklick aus und wiederholen Sie diesen Vorgang, um dies rückgängig zu machen. Da Sie insgesamt stets eine neutrale Balance vorweisen müssen, können Sie Ihre Toleranz in Bezug auf eine Religion nur verändern, wenn wenigstens ein weiterer Schieberegler nicht blockiert ist.

Effekt der religiösen Toleranz auf das Revoltenrisiko einer Provinz

Ihre religiöse Toleranz beeinflusst das Risiko einer Revolte in jeder von Ihnen kontrollierten Provinz sehr stark. Wenn Sie einer Provinzreligion tolerant gegenüberstehen, ist die Wahrscheinlichkeit wesentlich geringer, dass diese rebelliert, als wenn Sie ihr mit Intoleranz begegnen. Dieser Effekt hängt allein von Ihren Toleranzeinstellungen ab und nicht von Ihrer offiziellen Reichsreligion, und er bezieht sich überdies auf jede Provinz, die Sie kontrollieren, und nicht nur auf jene, die Sie besitzen. Dies kann im Krieg von entscheidender Bedeutung sein.

Den Unterschied zwischen Besitz und Kontrolle haben wir bereits im Kapitel Provinzverwaltung besprochen, aber wir kommen noch einmal kurz darauf zurück. Sie besitzen jede Provinz, die Teil Ihres Reiches ist, und diese untersteht normalerweise auch Ihrer Kontrolle. Im Krieg kann ein Gegner die Kontrolle über eine Provinz erlangen, wenn er deren Verteidigung besiegen und die Provinzhauptstadt besetzen kann. Wenn dies geschieht, ist das Risiko höher, dass es in dieser Provinz zu einer Revolte kommt, da sich die Bevölkerung der feindlichen Okkupation stets widersetzt. Das Revoltenrisiko ist noch viel größer, wenn der Feind der Provinzreligion intolerant gegenübersteht. Dies sollten Sie beachten, wenn Sie gegen religiöse Gegner Krieg führen. Einige temporäre

Änderungen Ihrer religiösen Toleranz könnten schon bewirken, dass das Revoltenrisiko in Provinzen, die Sie besetzen, deutlich geringer ist.

Effekt der religiösen Toleranz auf das Bevölkerungswachstum

Die Rate, die das Bevölkerungswachstum einer Provinz bestimmt, hängt ebenfalls davon ab, ob das Land, das die Provinz kontrolliert, ihrer Religion mit Toleranz begegnet. Bei einer hohen Toleranzstufe steigt das Bevölkerungswachstum, während es durch eine niedrige gesenkt wird und es sogar zu Bevölkerungsschwund kommen kann. Dieser Effekt wird ebenfalls durch die Kontrolle und nicht durch den Besitz bestimmt.

Effekt der religiösen Toleranz auf zwischenstaatliche Beziehungen

Der Effekt der religiösen Toleranz Ihres Landes ist nicht auf dessen Grenzen beschränkt. Ihre Beziehung zu jedem anderen Land der Welt wird basierend auf Ihren jeweiligen Einstellungen monatlich angepasst. Wenn Sie tolerant gegenüber der Religion eines anderen Landes eingestellt sind, verbessern sich die Beziehungen, bei einer intoleranten Einstellung verschlechtern sie sich. Es ist nicht ungewöhnlich, dass zwei Länder unterschiedliche Toleranzeinstellungen haben, aber ihr kombinierter Effekt bestimmt die monatlichen Veränderungen der Beziehung. Die Beziehungen zweier Länder, die der Religion des jeweils anderen intolerant gegenüberstehen, verschlechtern sich rapide und es kann sogar zum Krieg kommen.

Religionswechsel

An einem bestimmten Punkt des Spiels wird sich mit ziemlicher Sicherheit eine Reihe historischer Ereignisse zutragen, die den Beginn der Reformation simulieren und in jedem katholischen Land, das einige spezielle Bedingungen erfüllt (die wir hier nicht offenlegen, da wir Ihnen die Überraschung nicht verderben wollen) stattfinden können. Diese Ereignisse beginnen normalerweise irgendwann im 16. Jahrhundert, und die Konditionen, die sie auslösen, entsprechen jenen, die Luther, Zwingli, Calvin und andere zur historischen Reformation inspiriert haben. Danach werden die religiösen Untergruppen des Christentums, die

Protestanten und Reformisten, eingeführt, die die katholische Welt höchstwahrscheinlich gravierend verändern.

Wenn es Ihrem Reich möglich ist, freiwillig zu einer anderen Nationalreligion zu wechseln, dann wird die Schaltfläche „Konvertieren“ neben einer verfügbaren Religion goldfarben markiert. Dies geschieht allerdings erst, wenn in Ihrem Land eine sehr hohe Stabilität herrscht. Wie Sie sich denken können, führt eine neue Religion zu sozialen Unruhen, daher sollten Sie vor der Konvertierung sicherstellen, dass Sie einen sofortigen Abfall der nationalen Stabilität um 5 Stufen sowie die Möglichkeit, dass es in einigen Ihrer Provinzen zu Revolten kommt, verkraften können.

Vergessen Sie nicht, dass der Wechsel Ihrer offiziellen Reichsreligion nicht dazu führt, dass eine Ihrer Provinzen konvertiert. Sie müssen erst einen Missionar in jede Provinz schicken, die Ihren neuen Glauben nicht teilt. In der Zwischenzeit sollten Sie die Einstellungen Ihrer religiösen Toleranz sorgfältig anpassen, damit es nicht zu vielen internen Rebellionen kommt.

Ein freiwilliger Religionswechsel ist auf die wenigen Religionen begrenzt, zu denen Nationen in der Geschichte bereits friedlich konvertiert sind. Sie können über dieses Interface nur zwischen den Untergruppen „Katholisch“, „Protestantisch“ und „Reformiert“ wechseln. Reiche, die einer der anderen Religionen angehören, können nur aufgrund einer erzwungenen Konvertierung oder eines historischen oder zufälligen Ereignisses die Religion wechseln. Eine erzwungene Konvertierung kann einem Land beispielsweise als Teil eines Friedensabkommens aufgewungen werden, die neue Religion muss dabei allerdings derselben religiösen Hauptgruppe angehören. Wir werden hier nicht genauer auf die historischen und zufälligen Ereignisse eingehen, um Ihnen nicht die Überraschung zu verderben, aber nur durch sie kann ein Land zu einer Religion einer anderen Hauptgruppe konvertieren.

Verteidiger des Glaubens

Jede religiöse Untergruppe kann ein Land haben, das als „Verteidiger des Glaubens“ anerkannt wird. Hat momentan kein Land diesen Titel inne, wird im Interface „Nationalreligion“ die Schaltfläche

„Titel Verteidiger des Glaubens annehmen“ goldfarben hervorgehoben. Diese Erklärung kostet zwar 1000 Dukaten, jedoch zahlt sich die Investition in diesen Titel durch die damit verbundenen Vorzüge wieder aus:

- Der Verteidiger des Glaubens erhält gegen jedes Land einen automatischen Kriegsgrund, das sich mit einem Glaubensbruder im Krieg befindet. Wenn Sie einem Glaubensbruder in einem Krieg beistehen, nimmt Ihr Ruf durch die Kriegserklärung geringeren Schaden als normal. Dies gilt auch dann, wenn Sie einem Land aus der gleichen Glaubensgruppe den Krieg erklären.
- Die Armeen und Flotten des Verteidigers des Glaubens erhalten einen moderaten Moralbonus, weshalb sie aus Schlachten viel wahrscheinlicher siegreich hervorgehen.
- Der "Verteidiger des Glaubens" ist ein prestigeträchtiger Titel. Für diesen Titel erhält Ihr Reich zusätzlichen monatlichen Prestigezuwachs.
- Das durch Kriegsmüdigkeit erzeugte Revoltenrisiko ist für den Verteidiger des Glaubens viel geringer. Die Untertanen eines Landes, das sich lange Zeit im Krieg befindet, werden der Kämpfe schließlich überdrüssig und gewinnen ihre Kriegslust nach Abschluss eines Friedensabkommens nur langsam wieder. Diese Kriegsunlust ist für den Verteidiger des Glaubens geringer, da die Bevölkerung aufgrund der Verantwortungen des Landes ein gewisses Maß an Blutvergießen erwartet.

Neben den exorbitanten Kosten gibt es noch zwei weitere Nachteile, sich selbst zum Verteidiger des Glaubens zu erklären: Aufgrund des religiösen Schwerpunkts Ihres Landes wird ein Teil Ihres Investitionsbudget für Produktions- und Handelstechnologien abgeleitet. Dies wird im Bildschirm für die Binnenwirtschaft durch einen 20%igen Aufschlag zum Erreichen der nächsten Stufe in diesen beiden Forschungsgebieten dargestellt. Außerdem gibt es in jeder Provinz, die nicht die gleiche Religion wie Ihr Reich hat, ein erhöhtes Revoltenrisiko.

Nachdem Sie sich selbst zum Verteidiger des Glaubens erklärt haben, behalten Sie den Titel, bis Sie einen Krieg verlieren oder in einem selbst angezettelten Krieg den Kürzeren ziehen. Kriege können durch die Kapitulation einer

Kriegspartei oder durch einen „Weißen Frieden“ (Einstellung der Feindseligkeiten) beendet werden. Wenn Sie sich einem anderen Land ergeben, verlieren Sie ungeachtet der Tatsache, wer den Krieg begonnen hatte, den Titel „Verteidiger des Glaubens“. Wenn Sie zustimmen, einen Krieg durch einen Weißen Frieden zu beenden, verlieren Sie den Titel nur dann, wenn Sie dem anderen Land den Krieg erklärt hatten. Wenn Sie auf Bitten eines Ihrer Verbündeten in den Krieg eingetreten sind, verlieren Sie den Titel nur dann, wenn Ihr Verbündeter den Krieg begonnen hatte. Wie wir im Diplomatiekapitel sehen werden, kann der Führer eines Bündnisses Friedensabkommen schließen, die alle Mitglieder seines Bündnisses betreffen. Wenn Sie nicht als Bündnisführer an einem Krieg teilnehmen, ist es möglich, dass Sie Ihren Titel aufgrund eines vom Bündnisführer ausgehandelten Friedensabkommens unerwartet verlieren.

Landesregierung

Wir haben uns bereits angesehen, auf welche Weise Ihr Herrscher und die Hofberater zu Ihrem Land beitragen. Der Hof stellt die Herrscherelite Ihres Landes dar; die Landesregierung steht für die gesamte Bürokratie und das System, welches das Alltagsgeschäft des Reichs führt.

Die Regierung Ihres Landes ist in drei verschiedene und wichtige Aspekte unterteilt: die momentan von Ihrem Land verwendete Regierungsform; die Innenpolitik, zu der die Regierung angewiesen wurde; und spezielle „nationale Ideen“, mit denen Sie den Kurs Ihres Landes im Verlauf der Jahrzehnte beeinflussen können. Diese drei Aspekte werden über diese Interface-Seite kontrolliert.



Regierungsform

Nahe der Bildschirmoberseite befindet sich eine goldene Schaltfläche, welche die aktuelle Regierungsform Ihres Landes anzeigt. In *Europa Universalis III* gibt es 17 verschiedene Regierungsformen, die alle spezifische Boni und Einschränkungen haben. Details dazu finden Sie in Anhang F. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über Ihre aktuelle Regierungsform halten, werden spezifische Informationen darüber angezeigt.

Jede Regierungsform kann generell als eine Art Ableitung einer Monarchie- oder Republikform angesehen werden. Der Hauptunterschied zwischen diesen beiden Regierungsformen ist die Nachfolgefrage, die bei der Monarchie über das Thronerbe, bei der Republik über Wahlen geregelt wird; die Nachfolge ist gleichzeitig der zweite Faktor, der die Möglichkeit einer „Staatsche“ mit einem anderen Land bestimmt.

In jener Zeit war es zwischen Ländern üblich, durch arrangierte Hochzeiten zwischen Königshäusern enge bilaterale Bande zu schmieden. Dies half oft dabei, die bilateralen Beziehungen zu verbessern; bei den nachfolgenden Generationen konnte dies bezüglich Thronfolgestreitigkeiten aber zu einer erstaunlichen Problemfülle führen. Für die Erstellung einer dynastischen Beziehung verwenden wir den Begriff „Staatsche“. Die beiden Hauptvoraussetzungen für eine Staatsche sind die Zugehörigkeit beider Länder zu gleichen Hauptreligionsgruppe und dynastische Staatsoberhäupter bei beiden Ländern. Die Arrangierung von Staatschen werden wir im Diplomatiekapitel besprechen.

Ländern, denen Staatsehen freigestellt sind, profitieren von den kurzzeitigen Vorzügen verbesserter Beziehungen, setzen sich aber mögli-

cherweise zukünftigem Unfrieden aus. Dieses Potential haben wir schon gesehen, als wir die möglichen Folgen des Todes Ihres Herrschers behandelten. Dazu gehören die Möglichkeiten, das Territorium eines anderen Landes zu erben, zum Juniorpartner in einer Personalunion zu werden oder in gefährliche Thronfolgekriege hineingezogen zu werden. Die meisten republikanischen Regierungen mit einem gewählten Staatsoberhaupt können keine Staatsehen eingehen, da sie keine formell anerkannten Königshäuser haben. Ihre diplomatischen Optionen sind deshalb zwar eingeschränkt, aber sie können sich dafür etwas länger in Sicherheit fühlen.

Änderung Ihrer Regierungsform

Durch Anklicken der Schaltfläche „Regierungsform“ wird eine Liste aller Regierungsformtypen aufgerufen, die Ihnen momentan zur Verfügung stehen. Früh im Spiel haben Sie nur eine sehr begrenzte Auswahl (oder überhaupt keine), da die meisten fortschrittlichen Regierungsformen erst durch Investitionen in Regierungstechnologien erforscht werden müssen. Durch das Erreichen höherer Technologiestufen steht Ihnen eine größere Auswahl zur Verfügung.



Regierungsformwechsel finden Sie in einer Liste in Anhang F.

Nationale Ideen

Wann immer Sie Ihre Regierungsform ändern, erleiden Sie einen geringen Stabilitätsverlust. Dadurch werden bürokratische Übergänge simuliert, die nur selten reibungslos ablaufen. Ihr Land muss eine Stabilitätsstufe von mindestens 0 haben, bevor Sie eine neue Regierungsform wählen dürfen. Darüber hinaus können Sie drastische Änderungen nicht in einem einzelnen Schritt erwirken. Ist eine Regierungsform deaktiviert (grau hinterlegt), müssen Sie bis zu ihrer Verfügbarkeit zuerst ein oder zwei weitere Regierungsformen erforschen. Die erlaubten

Direkt unter der Schaltfläche „Regierungsform“ befinden sich zehn Kästchen für „Nationale Ideen“. Eine nationale Idee ist eine richtungweisende politische Entscheidung für Ihr Land. Mit diesen Ideen können Sie den allgemeinen Charakter Ihres Reichs formen. In *Europa Universalis III* gibt es dreißig einzigartige nationale Ideen, die Ihre Heeres- und Flottenfähigkeiten, Ihre Wertschätzung von Entdeckung und Kolonisation, die Wirtschaft und den Handel Ihres Landes sowie dessen Kultur beeinflussen können.



Jedes Land kann maximal zehn Ideen übernehmen; Sie können jedoch nur so viele Ideen übernehmen, wie Ihre aktuelle Regierungstechnologiestufe gestattet. Wenn Sie ein Spiel im Jahr 1453 beginnen, werden Sie wahrscheinlich nicht über genügend Regierungstechnologie zur Übernahme Ihrer ersten nationalen Idee verfügen. In den meisten Fällen müssen Sie die zum Freischalten des ersten Kästchens erforderliche Regierungstechnologiestufe 1 zuerst über eine kurzfristige, moderate Investition erforschen. Wenn ein Platz verfügbar wird, benachrichtigt Sie das Spiel darüber auf der Hauptkarte; bei Erreichen höherer Technologiestufen werden weitere Ideen verfügbar. Es ist gut möglich, dass Ihr Land zum Ende des Spiels so fortschrittlich ist, dass zehn nationale Ideen angewendet werden können.

Wenn ein Platz für eine nationale Idee frei wird, hebt das Spiel eines der zehn dafür vorgesehenen Kästchen im Bildschirm Landesregierung goldfarben hervor. Durch Anklicken dieses Kästchens wird eine Liste mit allen verfügbaren nationalen Ideen angezeigt. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über eine Idee halten, erhalten Sie über ihren Tooltipp Informationen über ihre Auswirkungen auf Ihr Reich. Da es keine Einschränkungen oder Voraussetzungen zur Auswahl von Ideen gibt, stehen Ihnen sämtliche Ideen während des ganzen Spiels zur Verfügung. Auch die Anzahl der Ideen aus einer bestimmten Kategorie ist nicht beschränkt. Sie können Ihre nationalen Ideen vollkommen frei bestimmen. Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, übernehmen Sie die jeweilige Idee für Ihr Reich, indem Sie sie anklicken. Nun wird die Grafik der Idee im Kästchen angezeigt und ihre Auswirkungen werden sofort auf Ihr Reich angewendet.

Sie sollten Ihre nationalen Ideen sorgfältig auswählen. Die Übernahme einer neuen nationalen Idee muss für Ihr Land keinesfalls störend wirken; wenn Sie sich jedoch entscheiden, von einer Idee zur nächsten zu wechseln, verhält es sich anders.

Sie können eine bereits übernommene nationale Idee wieder verwerfen und eine neue wählen, jedoch erleiden Sie für diese Änderung einen -1 Stabilitätsabzug. Wenn Ihr Reich instabil ist, können Sie ihre nationalen Ideen nicht ändern.

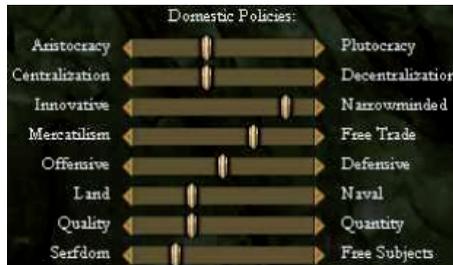
Obwohl es eine vollständige Liste aller nationalen Ideen und ihrer Auswirkungen in Anhang G gibt, möchten wir Ihre besondere Aufmerksamkeit auf die Idee „Suche nach der Neuen Welt“ in der Kategorie Erkundungen lenken. Diese nationale Idee ermöglicht Ihnen, Entdecker und Konquistadoren zu rekrutieren, die Sie mit der Entdeckung unbekannter Provinzen beauftragen können. Bis zur Übernahme der Idee „Suche nach der neuen Welt“ können Sie keine Provinzen erforschen, die als Terra Incognita gelten. Wenn Sie ein weitläufiges Kolonialreich aufbauen möchten, sollten Sie diese Idee möglichst früh im Spiel übernehmen.

Innenpolitik

Auf der Bildschirmunterseite der Interface-Seite „Regierung“ befindet sich eine Reihe von acht „Innenpolitik“-Schieberegler. Die Innenpolitik teilt sich in allgemeine Trends oder Interessensgebiete auf, die Ihr Land verfolgt. Im Gegensatz zu den Schieberegler für Investitionen und Toleranzen können diese Schieberegler nur sehr langsam und unregelmäßig verändert werden, da sie ziemlich drastische Wechsel in der Regierungspolitik des Landes darstellen.

Jeder Schieberegler bietet eine Skala von 11

Schritten, mit denen Sie den politischen Standpunkt Ihres Landes zwischen zwei gegensätzlichen Ansichten bestimmen können. Die meisten Innenpolitikmethoden haben stufenweise Abzüge und Belohnungen, die sich bei



Annäherung der Minimal- oder Maximaleinstellung des Schiebereglers verstärken. Wenn Sie sich dem jeweiligen Extremwert nähern, profitiert Ihr Land dadurch in einem Gebiet auf Kosten von Abzügen in einem anderen. Da dies bei den meisten richtungweisenden Entscheidungen in Euro-

pa Universalis III der Fall ist, gibt es keine „richtige“ oder „falsche“ Innenpolitik. Sie sollten jene Entscheidungen treffen, die den Bedürfnissen Ihres Reiches und Ihrer Spielstrategie am besten genügen.

Wenn Sie den Mauszeiger irgendwo über den Schieberegler halten, können Sie sich die Auswirkungen Ihrer aktuellen Politikeinstellung ansehen; hier können Sie sich außerdem ansehen, wie sich die Veränderungen des Schiebereglers um einen Schritt nach links oder rechts auswirken würden. Die Tabelle in Anhang H enthält detaillierte Auswirkungen jedes Schiebereglers.

Zum Wechsel Ihrer Innenpolitik müssen Sie sich zuerst entscheiden, welche Politik Sie in welche Richtung ändern möchten; klicken Sie dann auf den Pfeil am gewünschten Schieberegler-Ende, um ihn einen Schritt in diese Richtung zu bewegen. Ein Politikwechsel wirkt sich störend auf Ihr Reich aus und Sie werden bei jeder Änderung eine Stabilitätsstufe verlieren. Wenn Ihre aktuelle Stabilität bei -3 ist, können Sie keine Veränderungen vornehmen.

Sie können Ihre Innenpolitik nur alle ein oder zwei Jahrzehnte um einen Schritt verändern; drastische Politikwechsel sind somit fast ausgeschlossen. Der genaue Zeitraum, der zwischen Änderungsmöglichkeiten verstreichen muss, hängt von Ihrer aktuellen Regierungsform ab. Diese Informationen erhalten Sie, wenn Sie den Tooltipp der Schaltfläche „Regierungsform“ aufrufen, indem Sie Ihren Mauszeiger darüber halten. Nach der

Änderung Ihrer Innenpolitik zeigt der Tooltipp jedes Schiebereglers an, wann die nächste Änderung erfolgen kann. Wenn Sie dies vergessen, werden Sie durch eine Benachrichtigung auf der Oberseite der Hauptkarte daran erinnert.

Die Innenpolitik kann auch infolge eines zufälligen oder historischen Ereignisses geändert werden. Manchmal gestatten Ihnen diese Ereignisse drastische Politikwechsel, ohne die damit verbundenen Stabilitätsverluste in vollem Umfang erleiden zu müssen. Jeder durch ein Ereignis erwirkte Politikwechsel hat keine Auswirkung auf den Zeitraum, den Sie bis zur nächsten regulären Politikänderung warten müssen; der Tooltipp des Ereignisses zeigt an, ob mit dem Wechsel Stabilitätsverluste verbunden sind (das Ereignis setzt die normalen Stabilitätsverluste für Innenpolitikänderungen außer Kraft).

Einige Regierungsformen limitieren die Minimal- oder Maximaleinstellung für eine oder mehrere Ihrer Innenpolitikmethoden. Dies wird auf dem Schieberegler als roter Pfeil dargestellt, der auf den Grenzwert der akzeptablen Einstellungen zeigt. Wenn Sie diesen überschreiten -- entweder absichtlich oder durch ein Ereignis bedingt -- wird das Revoltenrisiko jeder Ihrer Provinzen für jeden Politikschritt über den Grenzwert hinaus um 1 erhöht. Dieses erhöhte Revoltenrisiko hat so lange Bestand, bis sich Ihre Politik wieder im erlaubten Rahmen befindet oder sie aufgrund eines Regierungsformwechsels nicht länger limitiert ist.

Eigene Anführer

Die letzte Seite im Innenpolitik-Interface ist der Bildschirm „Anführer“. In diesem Interface sehen Sie die aktuelle Stufe Ihrer Militärtradition; außerdem können Sie hier verschiedene Befehlshaber für Ihre Truppen rekrutieren und überprüfen.

Militärtradition

Die Befehlshaber Ihrer Armeen und Flotten werden meistens unter den existierenden Truppen Ihres Landes rekrutiert. Am einfachsten stellen Sie sie sich als neue, junge Generäle und Admiräle vor, die aus einem niedrigeren Rang „befördert“ wurden. Da *Europa Universalis III* militärische Einzelkarrieren nicht verfolgt, kann unmöglich festgestellt werden, wer der qualifizierteste Kandidat für ein neues Kommando ist. Wir verwenden zur Simulation der Aktivität Ihres Militärs über einen bestimmten Zeitraum stattdessen das Konzept der „Militärtradition“. Dadurch wird wiederum die Wahrscheinlichkeit festgestellt, dass Ihnen bei der nächsten Rekrutierung ein neuer, außerordentlich begabter Befehlshaber zur Verfügung steht.

Jeder Anführer, den Sie rekrutieren, verfügt über eine Reihe von Attributen, die seine Fertigkeit für das Anführen Ihrer Streitkräfte bestimmen. Je höher seine Fertigkeitsstufe, desto effektiver wird er sein. Die Fertigkeitsstufen fast aller Ihrer Kommandanten werden nachhaltig von der militärischen Tradition Ihres Landes in diesem Bereich beeinflusst. Wenn Sie über eine sehr hohe Landtradition verfügen, ist es sehr viel wahrscheinlicher, dass Sie einen General mit hoher Fertigkeit rekrutieren. Wenn Sie nur über eine geringe Flottentradition verfügen, ist es sehr unwahrscheinlich, dass Sie einen Admiral rekrutieren können, der Ihren Flotten einen Kampfvorteil bringt.

Wir werden die genaue Bedeutung und die Auswirkungen der Attribute eines Anführers im Kapitel



zum Militär erläutern.

Sie erhalten militärische Tradition vor allem durch Kampfeinsätze, da es sich hierbei um die Situation handelt, in der Ihre potenziellen Rekruten die erforderliche Erfahrung sammeln können, um zu effektiven Anführern zu werden. Jede Landschlacht, in der Ihre Armeen kämpfen, resultiert in einem Anstieg Ihrer Landtradition, die sich proportional zur Anzahl der getöteten gegnerischen Soldaten und der Größe Ihrer Streitmacht verhält. Ihre Flottentradition steigt jedes Mal an, wenn Sie sich in eine See-

schlacht begeben. Außerdem gibt es Provinzverbesserungen, die Sie zum Verbessern Ihrer Tradition erbauen können, sowie verschiedene nationale Ideen, die denselben Effekt haben.

Sie verlieren Ihre Land- und Flottentradition nach und nach, wenn Ihre Streitkräfte inaktiv sind. Dies passiert sogar, wenn sich Ihr Land im Krieg befindet, obwohl in diesem Fall die monatliche Verlustrate wesentlich niedriger als in Friedenszeiten ist. Auch wenn Sie alle vorteilhaften nationalen Ideen umgesetzt und viele Provinzverbesserungen gebaut haben, um die Traditionsstufen aufrecht zu erhalten, liegt der maximale Traditionsstufe in Friedenszeiten bei 50 %. Wenn Ihre Tradition höher als dieser Stufe ist, sollten Sie über die Rekrutierung von ein oder zwei neuen Anführern nachdenken, auch wenn Sie erwarten, dass in der nahen Zukunft Frieden herrschen wird.

Eine letzte Methode zum Verbessern Ihrer militärischen Tradition ist die Erkundung. Wenn Ihre Marine-Entdecker neue Gewässer kartografieren, verbessern sie damit Ihre Flottentradition. Wenn Ihre Konquistadoren entsprechend neue Länder kartografieren, verbessern sie Ihre Landtradition. Durch keine dieser Aktivitäten kann Ihr Land in Friedenszeiten die Traditionsstufe auf über 50 % steigern.

Militärische Anführer

(Hinweis: Wir werden in diesem Abschnitt ein paar neue Begriffe einführen, die Sie noch nicht gelesen haben, wenn Sie dieses Handbuch von Anfang an lesen. Auch wenn dies etwas verwirrend erscheinen mag, werden wir diese Begriffe hier jetzt nicht erläutern, da sie nur dann Sinn ergeben, wenn sie im Gesamtkontext der Durchführung von Land- und Seegefechten durch die Spiele-Engine erklärt werden. Sie sollten wieder zu diesem Abschnitt zurückkehren, nachdem Sie das Kapitel zum Militär gelesen haben.)

Die Kampffähigkeiten Ihrer Armeen und Flotten werden von Ihren Einheitentypen und Ihrem aktuellen Stufe in der Land- und Marinetechnologie bestimmt. Allerdings sind sie im Kampf normalerweise wesentlich effektiver, wenn sie von fähigen Anführern kommandiert werden. In *Europa Universalis III* können Sie vier verschiedene Arten von Kommandanten rekrutieren:



General: Ein General ist ein Anführer, der sich auf Landgefechte spezialisiert und die Aufgabe hat, eine Ihrer Armeen im Kampf zu kommandieren.

Seine Fern- und Nahkampf-Fähigkeiten werden den Angriffs- und Verteidigungs-Fähigkeiten Ihrer einzelnen Regimenter hinzugefügt, sodass sie wesentlich kampfstärker werden. Der Manöverwert eines Generals wird dem Wert des Regiments nicht hinzugefügt. Stattdessen erhält die Armee, die er kommandiert, auf diese Weise einen Bewegungsbonus. Durch den Belagerungswert eines Generals erhält die Belagerungsfähigkeit seiner Armee einen Bonus, mit dem gegnerische Provinzbesetzungen schneller durchbrochen werden können. Sie benötigen einen Diplomaten, um einen General zu rekrutieren. Die Basiskosten für die Rekrutierung belaufen sich auf 100 Dukaten und können sich durch den Inflationswert Ihres Landes noch erhöhen.



Admiral: Ein Admiral ist ein Marineoffizier, der eine Ihrer Flotten im Gefecht kommandiert. Seine Fern- und Nahkampf-Fähigkeiten werden den Angriffs- und Verteidigungs-Fähigkeiten der einzelnen Schiffe unter seinem Kommando

hinzugefügt. Durch seinen Manöverwert erhält seine Flotte während eines Gefechts einen zusätzlichen Flotten-Positionierungsbonus. Dadurch können Schiffe mit dem Angriff auf eine gegnerische Flotte etwas früher beginnen und ihre Fähigkeit zum Anvisieren eines gegnerischen Schiffs verbessern. Sie benötigen mindestens 100 Dukaten und einen Diplomaten, um einen Admiral zu rekrutieren.



Konquistador: Beim Konquistador, der nach den berühmten spanischen Entdeckern der Neuen Welt benannt wurde, handelt es sich um den einzigen Anführertyp, der eine Armee

kommandieren und zum Vorrücken in eine Provinz angewiesen werden kann, die terra incognita ist. Keine andere Streitmacht kann zum Betreten eines unbekanntes Landbereichs angewiesen werden (der unbekanntes Bereich wird auf Ihrer Karte durch einen weißen Nebel dargestellt). Für das Betreten einer unbekanntes Provinz benötigt die Armee eines Konquistadoren wesentlich länger als normal, da er während des Vorrückens viel Zeit für das Kartografieren aufwenden muss. Davon abgesehen funktioniert er genau wie ein normaler General. Sie können einen Konquistador erst dann rekrutieren, wenn Ihr Land die „Suche nach der Neuen Welt“ als eine nationale Idee übernommen hat. Sie benötigen außerdem einen Kolonisten und mindestens 100 Dukaten, um ihn anzuwerben.



Entdecker: Ein Entdecker ist die Marineversion eines Konquistadoren. Nur ein Flottenkommandant dieses Anführertyps kann einen Seebereich betreten, der noch nicht von Ihrem

Land kartografiert wurde. Außerdem besteht die Möglichkeit, dass ein Entdecker eine unbekanntes Landprovinz, an der er vorbeisegelt, zufällig entdeckt und kartografiert. Dies geschieht allerdings sehr selten. Im Gefecht funktioniert ein Entdecker genau wie ein normaler Admiral. Sie können einen Entdecker erst dann rekrutieren, wenn Ihr Land die „Suche nach der Neuen Welt“ als eine nationale Idee übernommen hat. Außerdem benötigen Sie 100 Dukaten und einen Kolonisten.

Rekrutierung neuer Anführer

Direkt unterhalb der Informationen zur militärischen Tradition gibt es vier Schaltflächen, mit denen Sie die vier unterschiedlichen militärischen Anführer rekrutieren können. So lange die Schaltfläche eine goldene Farbe aufweist, können Sie sie anklicken, um den entsprechenden Anführer zu rekrutieren. Das Rekrutieren eines Generals oder Admirals kostet eine bestimmte Anzahl von Dukaten aus Ihrer Schatzkammer und erfordert die Benutzung eines Ihrer Diplomaten. Wenn Sie keinen Diplomaten in Ihrem Pool oder nicht genügend Gold in Ihrer Schatzkammer haben, wird die Schaltfläche ausgegraut angezeigt. Die Kosten für die Rekrutierung eines Konquistadoren oder Entdeckers sind ähnlich, mit der Ausnahme, dass ein Kolonist statt eines Diplomaten benötigt wird. Die Schaltflächen „Konquistador rekrutieren“ und „Entdecker rekrutieren“ werden ausgegraut, wenn Ihr Land die nationale Idee „Suche nach der Neuen Welt“ noch nicht übernommen hat, da dies eine Voraussetzung für die Verwendung ist.

Wenn Sie einen Anführer rekrutieren, wird Ihre militärische Tradition im entsprechenden Bereich um 20 % oder um ihren aktuellen Wert reduziert, da einer Ihrer vielversprechendsten Kandidaten aus dem Pool der Junior-Offiziere entfernt wurde. Die primären Attribute der neu rekrutierten Anführer werden zufällig bestimmt, werden aber entscheidend von der aktuellen militärischen Tradition des Landes beeinflusst. Eine hohe Landtradition garantiert nicht, dass ein General über außergewöhnliche Attribute verfügt, aber sie erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass er zumindest ein oder zwei recht hohe Attribute besitzt. Mit viel Glück erhalten Sie vielleicht einen Anführer, der äußerst begabt ist. Genau so ist es auch dann möglich, einen guten Admiral zu rekrutieren, wenn die aktuelle Stufe Ihrer Flotten-tradition niedrig ist. Dies ist allerdings eher unwahrscheinlich.

Sobald er rekrutiert wurde, wird der Anführer dem Anführer-Pool Ihres Landes hinzugefügt und in die Liste der Kommandanten unten auf der Seite eingetragen. Später werden wir Ihnen demonstrieren, wie einem Anführer das Kommando über eine Armee oder Flotte zugewiesen wird und wie er die Gefechte dieser Streitmacht beeinflusst. Ein Anführer steht Ihrem Land für eine be-

stimmte Anzahl von Jahren zur Verfügung, erreicht aber schließlich einen Punkt, an dem er in den Ruhestand tritt. Die normale Dienstzeit der meisten Anführer liegt zwischen 15 und 20 Jahren. Einige Anführer treten aber möglicherweise früher in den Ruhestand, während andere Ihrem Land auch wesentlich länger dienen. Außerdem besteht die Gefahr, dass ein Anführer ruhmreich im Kampf fällt und sein Leben im Dienste des Reichs opfert.

Einen Herrscher zum Anführer machen

Es wird Zeiten geben, in denen Sie dringend einen neuen General benötigen, aber keinen Diplomaten oder zu wenig Geld in Ihrer Schatzkammer haben. Möglicherweise zögern Sie auch bei der Rekrutierung eines neuen Generals, wenn sie nur über eine sehr niedrige Landtradition verfügen. Dies gilt besonders, wenn Sie ihn wahrscheinlich sofort aussenden müssen, um sich einer gefährlichen generischen Streitmacht zu stellen. In einem solchen Fall können Sie sich, falls Sie es wagen, dazu entscheiden, den Herrscher eines Landes persönlich eine Armee anführen zu lassen.

Um Ihren Herrscher in einen Anführer umzuwandeln, klicken Sie auf die Schaltfläche „Herrscher zum General machen“. Danach steht er sofort als General im Anführer-Pool Ihres Landes zur Verfügung. Durch diese Aktion fallen weder Kosten an, noch wird Ihre Landtradition reduziert. Die Schaltfläche ist nur dann ausgegraut, wenn Sie Ihren Herrscher bereits in einen General umgewandelt haben, wenn Ihr Reich von einem Regenschaftsrat regiert wird, wenn Sie Juniormitglied einer Personalunion sind oder wenn Sie eine Herrscherin haben (In *Europa Universalis III* ist es nicht möglich, dass Herrscherinnen Armeen direkt anführen, denn noch nie war es einer Königin erlaubt, ihre Streitkräfte persönlich in die Schlacht zu führen).

Wenn der Herrscher in einen General umgewandelt wird, werden seine Gefechtsattribute zufällig bestimmt. Sie werden allerdings wesentlich von seinem Militärattribut (das dritte der drei Herrscherattribute) anstatt von der Landtradition seines Landes beeinflusst. Ein hohes Militärattribut garantiert nicht zwangsläufig, dass der Herrscher ein

hervorragender Schlachtenkommandant sein wird, aber die Chancen hierfür stehen recht gut.

Mit dem Umwandeln eines Herrschers in einen Anführer ist ein beträchtliches Risiko verbunden. Wenn Ihr Herrscher im Kampf fällt, erleidet Ihr Land einen sofortigen Stabilitätsverlust. Außerdem ist es recht wahrscheinlich, dass ein Kampf um die Thronfolge entsteht, falls es sich bei Ihrem Reich um eine Monarchie handelt. Es ist durchaus möglich, dass Ihr Reich eine Zeit lang von einem Regentschaftsrat regiert wird oder dass es zum Juniorpartner einer Personalunion wird. Außerdem besteht die Möglichkeit, dass der Tod des Herrschers einen Thronfolgekrieg auslöst, obwohl dies recht unwahrscheinlich ist.

Wenn Ihr Herrscher alle von ihm angeführten Gefechte überlebt, möchten Sie ihn möglicherweise wieder Ihrem Anführer-Pool hinzufügen, indem Sie einen anderen General so schnell wie möglich mit der Führung seiner Armee beauftragen. Sie können ihn zwar nicht aus dem Pool entfernen, aber so lange er keine Armee kommandiert, besteht auch keine Gefahr für ihn. Wenn Ihr Herrscher einen natürlichen Tod erleidet, wird er aus dem Anführer-Pool entfernt.

Anführerliste

In der unteren Hälfte der Anführerseite des Innenpolitik-Interfaces wird eine scrollbare Liste aller Ihrer Anführer angezeigt. Wenn der Anführer derzeit einer Armee oder Flotte zugeordnet ist, wird der Name dieser Einheit unter seinen Attributen aufgelistet. Wenn unter seinem Namen keine Flotte oder Armee angegeben ist, befindet sich der Anführer momentan im Anführer-Pool Ihres Landes und kann wie gewünscht zugewiesen werden.

Jeder neu rekrutierte Anführer erhält einen zufälligen Namen, der zu seinem Land passt. Ein Herrscher erhält keinen zufälligen Namen, wenn er in einen General umgewandelt wird. Er behält seinen eigenen Namen. Links von den Namen der einzelnen Anführer befindet sich ein Symbol, das angibt, ob er ein General (Handschuh), ein Admiral (blauer „Nelson“-Hut), ein Konquistador (silberner spanischer Helm) oder ein Entdecker (Fernrohr) ist. Rechts von den Namen befindet sich eine grafische Darstellung der jeweiligen Führungsattribute. Außerdem können Sie mit dem Mauszeiger über die einzelnen Namen fahren, um eine Quickinfo mit den numerischen Werten der jeweiligen Attribute einzublenden.

HANDEL

Überblick

In diesem Kapitel wagen wir einen Blick über die Grenzen unseres Landes hinaus. Der Handel kann einen zentralen Faktor für das Einkommen Ihres Reiches ausmachen, besonders wenn Ihr Land klein ist und keine reichen Provinzen besitzt. Einige der mächtigsten Nationen des Zeitalters von *Europa Universalis III* gründeten sich auf enorme Handelseinnahmen, die den Staatssäckel des Landes füllten. Auf diese Weise konnte der Reichtum als Waffe eingesetzt werden, die fast so effektiv wie das Schwert war. Die Holländer, Venezianer, Genueser und viele andere nutzten - in unterschiedlichem Ausmaß - den Handel, um ihren Platz in der Welt zu sichern und Armeen zu finanzieren, die niemals durch landesinternen Reichtum allein hätten unterhalten werden können. Die riesige Macht von England, Frankreich und Spanien gründete sich zumindest teilweise auf ihren Handel mit den Kolonien und dem Orient. Wäre der Handel für die europäischen Nationen nicht von solch großer Bedeutung gewesen, und wären die traditionellen Handelsrouten nicht von feindlichen Streitkräften abgeschnitten worden, hätte es durchaus passieren können, dass Nord- und Südamerika für einige weitere Jahrhunderte unentdeckt geblieben wären.

Europa Universalis III will kein akkurates und detailliertes Model des hochkomplexen Handelsnetzwerks erzeugen, das sich während dieser Zeit entwickelte. Dafür wäre fast ein eigenes Spiel notwendig! Stattdessen haben wir versucht, den aufkeimenden Welthandel dieser Epoche in ein System zu destillieren, das intuitiv und leicht zu verwenden ist, aber trotzdem die Bedeutung widerspiegelt, die der Handel für alle Nationen in dieser Zeit hatte.

Jede Provinz in der Welt produziert eine primäre Ressource, die für den Handel zur Verfügung steht. Dieses „Handelsgut“ wird durch ein nahe gelegenes „Handelszentrum“ verteilt, in dem sich Händler am Wettbewerb um einen Teil des Geschäfts beteiligen können. Sie entsenden einen neuen Händler aus dem Pool Ihres Landes zu einem Handelszentrum, damit er dort versucht, ein Geschäft aufzubauen. Wenn er Erfolg hat, fließt ein Teil des Gesamtwerts des Handels-



zentrums als monatliche Handelseinnahme zurück in Ihr Reich. Der Wettbewerb kann hart, aber die Belohnungen großartig sein! In diesem Kapitel wird die Funktionsweise des Systems beschrieben.

Handelsgüter

Wie wir schon im Kapitel zur Provinzverwaltung gesehen haben, verfügt jede Provinz über eine bestimmte Ressource, die in ausreichender Menge produziert wird, damit ein Überschuss dieser Ware für den Handel zur Verfügung steht. Geschichtlich gesehen produzierte jede Provinz zwar viele Waren in unterschiedlichen Mengen, die sich mit der Zeit änderten, für unser Modell ist es aber einfacher anzunehmen, dass jede Provinz nur über eine Ware verfügt, die im Spielverlauf konstant bleibt. Die von einer Provinz produzierte Menge hängt von der Produktionstechnologie des Landes, dem die Provinz gehört, und von der Bevölkerung der Provinz ab. Diese Informationen werden angezeigt, wenn Sie auf die Provinz klicken und sich dann die Zusammenfassung des Handelsguts rechts vom Interface ansehen. Hierbei handelt es sich um die Ressource, die für den Export an ein nahe gelegenes Handelszentrum gesendet wird.

Angebot und Nachfrage

Im Spiel gibt es ungefähr zwanzig unterschiedliche Handelsgüter, die alle im Anhang I aufgelistet werden. Für jedes Gut finden Sie eine Basispreisliste. Der in der Handelszusammenfassung einer Provinz angezeigte Preis ändert sich allerdings je nachdem, wie viel dieser Ressource aktuell produziert und in die Welt verkauft wird und wie hoch die globale Nachfrage für dieses Gut ist.

Wenn die Produktionstechnologie eines Landes höhere Stufen erreicht und die Bevölkerung einer Provinz anwächst, erhöht sich auch die Fähigkeit einer Provinz zur Produktion größerer Mengen einer Handelsressource. In der Zusammenfassung schlägt sich dies als Anstieg der Anzahl der Einheiten für den Handel und als Anstieg des globalen Angebots nieder. Höhere Angebotsstufen reduzieren den Preis einer Ware, da es weniger Wettbewerb gibt.

Durch einige Provinzverbesserungen, die Länder

bauen können, wird die Nachfrage nach einer Ressource erhöht, was zu einem höheren Preis für dieses Handelsgut führt. Wenn mehr Verbesserungen gebaut werden, steigt der Preis weiter, und das Land mit einer Provinz, die diese Ressource produziert, erhält noch mehr Handelseinnahmen.

Außerdem gibt es eine Reihe von Ressourcen, die als „Neue Welt“-Güter klassifiziert sind und die in der Nachfrage nach einer anderen Ressource resultieren. Sklaven. Natürlich heißen wir den Sklavenhandel und die Gräueltaten, die den Menschen entgegengebracht wurden, die in den Planeten der Neuen Welt arbeiten mussten, keinesfalls gut. Andererseits ist diese „Ressource“ für ein Spiel, das in diesem Zeitalter angesiedelt ist, aber so wichtig, dass wir sie nicht ignorieren konnten. Während der Anfangszeit der Sklaven sehr niedrig sein wird, steigen die Nachfrage und der Preis für Sklaven an, wenn die Neue Welt kolonisiert wird und die Provinzen mit der Produktion der „Neue Welt“-Ressourcen beginnen.

Gold ist eine spezielle Ressource, die nie gehandelt wird. Es wird direkt dem Land zugesandt, das die Provinz besitzt, und seinen monatlichen Einnahmen hinzugefügt. Dies führt außerdem zu einer geringen Inflation, die davon abhängt, wie viel Prozent der Gesamteinnahmen des Landes durch Gold erzielt wird.

Handelszentren

Überall auf der Welt gibt es spezielle „Handelszentren“. Sie fungieren als Sammel- und Verteilungspunkte für die primären Ressourcen der Provinzen in der Nähe und generieren zusätzliche Handelseinnahmen, die zwischen den Händlern verteilt werden, die im jeweiligen Zentrum aktiv sind. Eine Provinz mit einem Handelszentrum verfügt über ein wesentlich höheres monatliches Einkommen und ist ein Ort, zu den Länder ihre



eigenen Händler entsenden können, um sich dort zu etablieren und einen Marktanteil zu erlangen. Ein erfolgreicher Händler sendet einen monatlichen Handelsgewinn an sein Heimatland. Diese Summe

wird als Handelseinnahmen in der Budgetzusammenfassung des Wirtschaftsbildschirms angezeigt und kann einen beträchtlichen Teil der Einnahmen eines Landes ausmachen.

Die einfachste Methode zum Auffinden eines Handelszentrums ist das Umschalten in den „Handelskarten“-Modus, indem Sie auf der Symbolleiste für spezielle Menüs rechts unten im Hauptinterface auf die Handelsschaltfläche klicken. Jede Provinz erhält dann eine Farbe gemäß dem Handelszentrum, das ihre Güter verteilt. Die Provinz mit dem Handelszentrum, der Gesamtwert des Handels in diesem Zentrum und der Wert des Handels, durch den Ihre Händler Ihr Staatssäckel füllen, werden durch einen Tooltipp angezeigt. Wenn Sie über mindestens einen Händler in einem Handelszentrum verfügen, können Sie auch mit dem Outliner direkt zu diesem Ort springen. Eine dritte Methode besteht darin, auf eine beliebige Provinz zu klicken, um die standardmäßige Provinzinformations-Zusammenfassung anzuzeigen. Der Name des lokalen Handelszentrums wird als Schaltfläche dargestellt, die Teil der Handelszusammenfassung der jeweiligen Provinz ist. Sie können auf diese Schaltfläche klicken, um das Händler-Interface anzuzeigen.

Händler-Interface

Im Händler-Interface werden der Gesamtumfang des monatlichen Handels, der momentan über das jeweilige Handelszentrum abgewickelt wird, sowie der Anteil an diesem Handel, der durch Ihre Händler erzielt wird, angezeigt. Der Wert des Handels wächst, wenn die Provinzen

mehr Ressourcen produzieren. Jeder Händler erhält einen Anteil an diesem Handel basierend auf der Gesamtanzahl der Händler, die in diesem Handelszentrum aktiv sind.

Maximal 20 Händler können in einem Handelszentrum gleichzeitig eine Position einnehmen. Die einzelnen im Interface angezeigten Schilde stehen für die Nationalitäten der Händler. Die Position eines Schilds stellt die Anzahl der Händler des entsprechenden Landes dar, die dort Handel betreiben. Das Schild eines Landes mit nur einem aktiven Händler wird in der untersten Reihe angezeigt, das Schild eines Landes mit zwei Händlern in der zweiten Reihe usw. Normalerweise kann ein Land über maximal fünf gleichzeitig aktive Händler in einem Handelszentrum verfügen.

Um einen Händler zu einem Handelszentrum zu entsenden, muss ein Händler im Pool Ihres Landes verfügbar sein. Außerdem benötigen Sie ausreichend Geld in Ihrer Schatzkammer, um den Versuch eines Geschäftsaufbaus durch einen neuen Händlers zu finanzieren. Die Kosten für einen neuen Händler und die Wahrscheinlichkeit, dass er sich etablieren kann, werden neben dem kleinen Symbol „Entsenden“ links vom Diagramm angezeigt. Als zusätzliche Anforderung muss sich das Handelszentrum auf demselben Kontinent wie Ihre Hauptstadt befinden, oder Sie müssen in Ihrem Land über eine Provinz an einer Küste verfügen. Ein Land ohne Meereszugang kann keinen Handel in weit entfernten Zentren unterhalten. Wenn Sie einen verfügbaren Händler und die ausreichende Menge an Gold haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Entsenden“, um Ihren Händler anzuweisen, den Versuch zu unternehmen.

Ihr Händler benötigt einige Zeit, um zum Handelszentrum zu reisen und den Aufbau seines neuen Geschäfts zu versuchen. Dies kann bei einem Handelszentrum innerhalb Ihrer eigenen Grenzen weniger als eine Woche oder auch mehr als einen Monat dauern, wenn sich das Handelszentrum weit entfernt befindet. Es gibt keine Garantie dafür, dass Ihr Händler erfolgreich sein wird, da der Wettbewerb oft hart ist. Die Erfolgswahrscheinlichkeit ist höher, wenn die Provinz mit dem Handelszentrum Teil Ihres Reiches ist oder wenn es weniger als zwanzig aktive Händler im Handelszentrum gibt. Je weiter entfernt

der Standort und je mehr aktive Händler es gibt, desto schwieriger wird es für Ihren Händler, erfolgreich zu sein. Wir werden uns gleich weitere Faktoren ansehen, die dies beeinflussen.

Sobald Ihr Händler den Versuch unternimmt, erhalten Sie eine Nachricht, die Sie darüber informiert, ob er erfolgreich war. Wenn er keinen Erfolg hat, sind der Händler und die für ihn aufgewendeten Kosten verloren. Wenn Ihr Händler erfolgreich ist, erhalten Sie so lange monatliche Handelseinnahmen von diesem Händler, wie er sich im Geschäft halten kann. Außerdem erhalten Sie eine kleine Menge Prestige dafür, dass Sie Ihr Handelsnetzwerk ausgebaut haben. Natürlich werden andere Länder wahrscheinlich versuchen, ihre eigenen Händler zu entsenden. Daher ist es möglich, dass einer oder mehrere Ihrer Händler von einem anderen ersetzt wird bzw. werden. Dies führt zu einem geringen Prestigeverlust für Ihr Reich und Sie erhalten keine Handelseinnahmen mehr von diesem Händler. Ein verdrängter Händler kehrt nicht in den Pool Ihrer Nation zurück, Sie können aber jederzeit einen neuen Händler in der Hoffnung entsenden, dass er Ihre verlorenen Einnahmen reaktiviert. All dies ist Teil des stattfindenden Verdrängungswettbewerbs.

Wettbewerb

Das Etablieren und die Aufrechterhaltung eines Händlers in einem Handelszentrum ist möglicherweise nicht einfach, wenn viele andere Länder dasselbe versuchen. Es gibt einen ständigen Wettbewerb um die begrenzte Anzahl verfügbarer Plätze in jedem Handelszentrum, insbesondere, wenn viel Handel darüber abgewickelt wird oder wenn es in der Nähe viele Länder gibt, die daran teilhaben möchten. Die Wettbewerbsfähigkeit Ihres Händlers hängt von der Handelseffizienz Ihres Landes ab.

Der primäre Faktor, der Ihre Handelseffizienz bestimmt, ist die aktuelle Forschungsstufe im Bereich Handelstechnologie Ihres Landes. Je weiter Sie im Handel fortschreiten, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Händler erfolgreich sind. Dies kann durch bestimmte Regierungsformen, durch Übernahme der nationalen Idee „Nationale Handelspolitik“ und durch Ihre Innenpolitik noch verstärkt werden. Außerdem können Sie diplomatische Abkommen mit

anderen Ländern abschließen, die sich auf Ihre Wahrscheinlichkeit auswirken, erfolgreich gegen andere Händler anzutreten. Schließlich ist es normalerweise einfacher, einen Händler in einem Handelszentrum, das bereits einen oder zwei Ihrer eigenen Händler enthält, zu etablieren und aufrecht zu erhalten. Außerdem ist es häufig sehr schwierig einen Händler aus einem Zentrum zu verdrängen, in dem Sie zuvor noch keinen Handel getrieben haben. Wie Sie sich vorstellen, ist ein anderes Land sicher nicht glücklich darüber, dass einer Ihrer Händler einen Händler dieses Landes verdrängt, da dies ein Einnahmeverlust für die Nation bedeutet. Jedes Mal, wenn Sie einen Händler eines anderen Landes verdrängen, wird Ihre Beziehung zu diesem Land ein wenig schlechter. Sie es können es vermeiden, ein Land auf diese Weise versehentlich zu verärgern, indem Sie auf diplomatischem Wege ein Handelsabkommen zwischen den beiden Nationen abschließen. Dadurch wird sichergestellt, dass sich die Händler der beiden Länder nicht gegenseitig verdrängen. Ein drastischerer Schritt, um Ihren Händlern in Ihren eigenen Handelszentren einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen, besteht in einem diplomatischen Embargo der Händler eines anderen Landes. Dadurch wird dem jeweiligen Land das Recht verwehrt, seinen Geschäften in Ihren Handelszentren nachzugehen. Ein Embargo ist ein drastischer Schritt, der Ihre Beziehung mit diesem Land erheblich verschlechtert. Außerdem erhält das andere Land bis zur Aufhebung des Embargos so einen Kriegsgrund, um Ihnen den Krieg zu erklären.

Monopole

In den Handelszentren gibt es eine spezielle Handelsstufe, die Sie erreichen können: ein Monopol. Sie müssen die Handelstechnologie mindestens bis Stufe 7 erforscht haben, bevor Sie versuchen können, ein Monopol zu erlangen. Außerdem müssen Sie bereits über fünf aktive Händler im jeweiligen Zentrum verfügen. Dann können Sie einen sechsten Händler entsenden, um zu versuchen, ein Monopol zu erlangen. Wenn Sie erfolgreich sind, erhalten Sie einen unverhältnismäßig großen Bonus beim Handelswert, den Sie monatlich von diesem Zentrum erhalten. Außerdem wird es dann noch schwieriger, Ihre Händler zu

verdrängen. Darüber hinaus werden unerfahrene Händler von Ihren Leistungen beeindruckt und bemühen sich sehr darum, für Sie arbeiten zu können. Dies führt dazu, dass Ihrem Pool jedes Jahr ein zusätzlicher Händler pro gehaltenes Monopol hinzugefügt wird.

Handelsunterbrechung

Einnahmen aus Übersee-Handelszentren können heikel sein, wenn Sie nicht in der Lage sind, die Kontrolle über das Meer zu behalten. Ihre Handelseinnahmen aus Überseequellen werden reduziert, wenn die Häfen Ihrer Küstenprovinzen momentan von gegnerischen Flotten blockiert werden. Die Menge des verlorenen Handels ist proportional zum Prozentsatz der blockierten Häfen. Die verlorenen Einnahmen gehen an den Besitzer der blockierenden Flotte. Wenn Ihre Wirtschaft in hohem Maße vom Handel abhängig ist, sollten Sie auf jeden Fall sicherstellen, dass Sie über genügend Marinestreitkräfte verfügen, um Ihre Küsten zu schützen.

Europa Universalis III verfolgt keine speziellen Handelsrouten für die einzelnen Provinzen von der Quelle bis zu Ihrer Hauptstadt. Auch wenn die Gewässer in der Nähe eines Übersee-Handelszentrums blockiert sind oder eine „Handelsroute“ von gegnerischen Flotten versperrt wird, führt dies nicht zu einer Reduzierung Ihrer Handelseinnahmen, so lange die Küste Ihres Landes frei von Feinden ist.

Es gibt umherstreunende Piratenflotten, die von Zeit zu Zeit an Ihrer Küste auftauchen können. Einige von ihnen werden zufällig erzeugt, andere sind möglicherweise das Resultat der Spionagebemühungen einer anderen Nation. Piratenflotten haben dieselben Auswirkungen wie eine gegnerische Blockade, allerdings gehen die Einnahmen nicht an die Piraten sondern einfach verloren. Sie werden keiner anderen Partei gutgeschrieben. Wenn Sie über eine mächtige Flotte verfügen, möchten Sie sich vielleicht selbst in der Piraterie versuchen. Alle Handelseinnahmen, die ein Gegner als Ergebnis einer Blockade Ihrer Flotten verliert, werden direkt in Ihre Schatzkammer transferiert. Auf diese Weise kann ein achtloser Gegner problemlos zur Finanzierung Ihres Krieges benutzt werden.

DIPLOMATIE, KRIEG UND SPIONAGE

Überblick

Nun haben wir die meisten Details zur Verwaltung der internen Affären Ihres Landes besprochen, und es ist an der Zeit, Ihre Aufmerksamkeit auf die Dinge jenseits der Grenzen Ihres Landes zu lenken. In fast allen Spielen von *Europa Universalis III* werden Sie den Großteil Ihrer Zeit auf Ihre Interaktionen mit den anderen Reichen der Welt zu verwenden. Zu Beginn des Spiels sind über 170 Länder über den gesamten Globus verteilt. Gelegentlich kann diese Zahl auf über 200 steigen. Sie werden sie jetzt noch nicht alle kennen, da viele sich an Ecken der Welt befinden, die Sie noch nicht erforscht haben; aber wenn Sie sich nicht gerade ein sehr entferntes und isoliertes Land ausgesucht haben, so haben Sie gewiss eine Handvoll Nachbarn und wissen um die Existenz vieler anderer Nationen. Ihre Interaktionen mit diesen Reichen sind es, die den Charakter Ihres Spiels definieren.

Je nach dem von Ihnen gewählten Land und Ihrem bevorzugten Spielstil werden Sie sich mit verschiedenen Arten von Diplomatie befassen, um Ihre Ziele zu erreichen. Vielleicht wünschen Sie, Ihre Grenzen durch enge Freundschaftsbeziehungen mit Euren Nachbarn zu sichern, wobei Sie ein Bündnis suchen, das Ihnen und einem Nachbarn gegenseitige Hilfe im Angriffsfall gewährt. Sollten Sie etwas kriegslüsterner sein, können Sie über Kriegserklärungen versuchen, Ihr Reich durch militärischen Sieg über Ihre Feinde zu erweitern, und danach seine Provinzen fordern, um sie Ihrem Land anzugliedern. Vielleicht wollen Sie Ihre Handelsbeziehung mit einem anderen Land ändern, um beziehungserschütternden Konkurrenzkampf zwischen Ihren Händlern zu vermeiden; oder Sie könnten sich durch den aggressiven Handel einer Nation auf die Hermelinschleppe getreten fühlen und deren Händlern das Recht verweigern, innerhalb Eurer Grenzen Geschäfte zu machen. Es gibt noch viele andere Optionen, die alle dazu dienen, Ihre Beziehung mit anderen Nationen auf die eine oder andere Weise zu verändern.

Wenn Sie Ihre Ziele weder durch Diplomatie noch durch Krieg erreichen, könnten Sie auch eine weniger ehrenwerte Seite internationaler Angelegenheiten in Betracht ziehen: Spionage. Sie können Ihren Spionen eine ganze Reihe von Nacht-und-Nebel-Aktionen gegen andere Nationen befehlen; allerdings besteht immer das Risiko der Aufdeckung, was wiederum Ihr Engagement in der Sache bloßlegen würde. Diplomatie, Krieg, und Spionage sind die Themen dieses Kapitels.

Das Diplomatie-Interface

Um Diplomatiehandlungen mit einem anderen Land zu beginnen, klicken Sie auf eine Provinz, die zu diesem Reich gehört. Dies ruft ein Interface auf, das die üblichen statistischen Zusammenfassungen zu der Provinz auf der rechten Seite des Bildschirms zeigt; die linke Seite aber enthält das Diplomatie-Interface, mit dem Sie Ihre Absichten dem Herrscher dieses Landes kundtun.

Trotz seiner Kleinheit bringt das Diplomatie-Interface eine ganze Menge nützlicher Informationen auf bemerkenswert geringem Raum unter. Zwar wird nur etwas weniger als die Hälfte des Bereichs zur Anzeige einer nach unten rollbaren Liste diplomatischer Optionen genutzt, doch die Zusammenfassung präsentiert viele der Dinge, die Sie schon aus dem Innenpolitik-Interface kennen.

Allgemeine Informationen

Wir werden die allgemeinen Informationen des Diplomatie-Interface nicht im Detail beschreiben, da sie schon alle in den vorhergehenden Kapiteln behandelt wurden. Über der Liste diplomatischer Handlungen sehen Sie das Wappen des Landes. Rechts davon befinden sich der Name des Landes und die Regierungsform. Hier stehen auch Informationen zu seiner Stabilität, seinem Rang und seinem Prestige.

Name und Attribut seines Herrschers stehen ganz oben links im Bildschirm. Darunter sehen Sie die momentane Beziehung des Landes mit Ihrem Reich, sowie alle diplomatischen Details, welche die Beziehung zwischen Ihren beiden Reichen betreffen. Sie können sofort sehen, ob Sie sich im Krieg befinden, oder Verbündete sind, eine Staatsehe führen, oder sonst eine besondere Beziehung mit diesem Land haben. Auch finden Sie dort den momentanen Ruf dieses Landes. Das

King Mathias
Diplomacy Administration Warfare
** **

Current relation: -199
They are at war with us.
They have an honorable reputation.

Austrian
Land: 17 Naval: 17

At War with France, Brunswick, The Palatinate and Savoy, Royal Marriage with Tuscany. Has the following vassals, Silesia. Has Casus Belli on Transylvania, The Ottomans, Silesia and Wurttemberg.

Send

Austria
Absolute Monarchy
Rank: #128
Prestige: -99

Sue for Peace
Royal Marriage
Offer Alliance
Issue Embargo
Offer Trade Agreement
Offer Vassalisation
Proclaim Guarantee
Send Warning

Symbol der offiziellen Staatsreligion des Landes erscheint links von seiner Staatskultur, und seine momentane Militärtechnologiestufe steht direkt darunter. Hier können Sie sich auch alle diplomatischen Beziehungen ansehen, die dieses Land mit anderen Nationen pflegt, einschließlich einer Liste von Kriegsgründen.

Die Kästchen, die in der Mitte des Fensters von oben nach unten verlaufen, zeigen alle nationalen Ideen, die das Land angenommen hat; und die Kästchen links unten im Bildschirm zeigen alle großen Männer an, die momentan an seinem Hof angestellt sind. Fast alle Informationen im Interface bieten Tooltips mit weiteren Details, und noch mehr Informationen finden Sie in den Seiten Ihres Archivs.

Das Symbol in der linken unteren Ecke sehen Sie jetzt zum ersten Mal. Dies ist die Schaltfläche „Spion entsenden“, die das Spionage-Interface aufruft, das wir gegen Ende dieses Kapitels detaillierter behandeln. Aber vorher wollen wir erst unsere Ärmel aufrollen und uns in die Liste diplomatischer Handlungen stürzen.

Diplomatie anbahnen

Die rechte Seite des Diplomatie-Interface enthält eine Bildlaufleiste der diplomatischen Handlungen, die Sie mit diesem Herrscher anbahnen können, vorausgesetzt, Sie haben einen Diplomaten in den Diensten Ihres Landes. Jede Handlung, die Sie vornehmen, verbraucht einen Diplomaten, daher werden alle Schaltflächen deaktiviert (grau hinter-

legt) sein, sobald Sie keinen mehr verfügbar haben. Sobald Sie eine Option angeklickt haben, wird der Diplomat aus Ihrem Pool entfernt und reist zur Überbringung Ihrer Nachricht in das andere Reich. Wenn die von Ihnen ausgelöste Handlung eine Antwort aus dem anderen Land erfordert, so wird diese Antwort mit Verzögerung eintreffen. Die Länge der Verzögerung hängt von der Distanz zwischen Ihren beiden Hauptstädten ab, und es können mehrere Wochen vergehen, bevor eine Nachricht mit der Reaktion des Herrschers auf dem Bildschirm. Andere Handlungen, wie z. B. eine Kriegserklärung, erfordern keine Antwort aus dem anderen Land und treten sofort in Kraft. Ungeachtet der Zeit, die zur Ausführung der Handlung und bis zum Erhalt einer Antwort vergeht, müssen Sie immer einen vollen Monat verstreichen lassen, bevor Sie eine neue Handlung mit diesem Land ausführen können; bis dahin sind alle Optionen deaktiviert (grau hinterlegt).

Einige Handlungen erfordern Vorbedingungen, die erfüllt werden müssen, bevor sie verfügbar werden. Wenn die Schaltfläche deaktiviert ist, steht Ihnen entweder kein Diplomat zur Verfügung, Sie haben innerhalb der letzten 30 Tage schon Diplomatie mit dem Land betrieben, oder Sie erfüllen nicht alle Kriterien zur Ausführung dieser Handlung. Wenn Sie Ihre Maus über eine Option halten, erscheint ein Tooltip, der die Handlung, ihre Auswirkungen und alle erforderlichen Vorbedingungen oder Kosten beschreibt.

Diplomatische Handlungen

Dieser Abschnitt enthält eine komplette Liste diplomatischer Handlungen, ihre Anforderungen, und ihre Auswirkungen. Obwohl die erste Option im Menü „Krieg erklären“ ist, heben wir uns diese für zuletzt auf, da sie etwas komplexer als die anderen ist und gewisse Aspekte aufweist, die von anderen diplomatischen Handlungen abhängen, die Sie vielleicht schon durchgeführt haben.

Staatshe anbieten/ Familienbande aufbrechen

In der Zeitperiode von *Europa Universalis III* war es gang und gäbe, dynastische Familienbande zwischen den mächtigen Herrscherfamilien verschiedener Länder zu knüpfen. Diese Bande halfen, Bündnisse zu schließen und Beziehungen zu zementieren, unerwünschte Kriege zu vermeiden, und ganz generell die geopolitische Stabilität beider Reiche zu stärken. Leider führte dies manchmal später zu unvorhergesehenen Problemen, wenn Fragen um Erbfolgen unerwartete Konflikte auslösten. Dies wird im Spiel durch die diplomatische Handlung repräsentiert, eine Staatshe einzugehen.

Mehrere Kriterien müssen erfüllt sein, bevor Sie einem anderen Land eine Staatshe anbieten können:

- Sie dürfen noch keine Familienbande mit diesem Land haben.
- Beide Länder müssen einer Staatsreligion aus derselben religiösen Gruppe anhängen. Sie können eine Staatshe zwischen protestantischen und katholischen Ländern arrangieren, aber nicht zwischen Protestanten und nicht-christlichen Staaten.
- Sie können sich nicht im Krieg mit diesem Land befinden.
- Beide Länder müssen eine Regierungsform haben, die Staatsehen erlaubt. Sie können keine Staatshe anbieten, wenn das Land eine Kaufmannsrepublik, eine administrative Republik oder eine konstitutionelle Republik ist. Auch Theokratien und das Papsttum sind aus offensichtlichen Gründen von Staatsehen ausgeschlossen.

Wenn die Schaltfläche "Staatshe anbieten" goldfarben markiert ist, können Sie sie anklicken, um einen Ihrer Diplomaten zur Unterbreitung des Ehevorschlages zu entsenden. Nach einer kurzen Verzögerung erhalten Sie die Antwort des anderen Landes. Ein KI-gesteuertes Land basiert seine Entscheidung über die angebotene Ehe hauptsächlich auf Ihre bestehende Beziehung, das Diplomatie-Attribut Ihres Herrschers, sowie Ruf und Prestige Ihres Landes. Eine Weigerung erzeugt eine leichte Schwächung Ihrer beider Beziehung. Akzeptanz resultiert in einer einmaligen, aber starken Verbesserung der Beziehung zwischen den Reichen, und auch einem leichten monatlichen Anstieg in der Beziehung für die Dauer der dynastischen Bindungen. Während dieser Zeitspanne besteht eine weit geringere Chance darauf, dass die beiden Länder miteinander Krieg führen, da das den Krieg erklärende Land mit -1 Stabilitätspunkten bestraft wird.

Eine Staatshe kann auf mehrere Arten zu einem Ende kommen. Die direkteste Art ist, wenn eins der Länder plötzlich entscheidet, die Bande zu lösen, indem es die diplomatische Handlung "Familienbande aufbrechen" auswählt, die nach der Eheschließung die Schaltfläche "Staatshe" ersetzt. Dies führt zu einem Stabilitätseinbruch von -1 bei dem Land, das die Ehe annulliert, und wird der Beziehung zwischen den beiden Nationen ernsthaft schaden. Die Ehe wird auch automatisch - und straflos - annulliert, wenn entweder das Land seine Regierungsform zu einer der oben aufgelisteten Typen ändert, in der Staatsehen nicht erlaubt sind.

In allen anderen Fällen endet eine Staatshe, wenn der Herrscher eines der beiden Länder stirbt. Wie wir beim Thema Thronfolge gesehen haben, können mehrere Dinge passieren, wenn eine Staatshe endet:

- In den meisten Fällen endet die Staatshe straflos, und ein neuer Herrscher erklimmt den Thron.
- Es besteht eine geringe Chance, dass eines der beiden durch die Ehe verbundenen Länder das andere "erbt", wodurch beide Reiche zu einem verschmelzen. Das Land eines Spielers kann zwar ein KI-gesteuertes Land erben, aber kein Spieler kann von einem anderen Land "geerbt" werden, da dies zum sofortigen Ende des Spiels führen würde.

- Auch besteht die geringe Chance, dass zwei in einer Staatsehe verbundene Länder eine "Personalunion" eingehen, wenn einer der Herrscher stirbt. Dies ist eine Situation, in der beide Nationen vom überlebenden Herrscher für sein restliches Leben regiert werden. Das Land, dessen Herrscher gestorben ist, wird der "Juniorpartner" des Bündnisses und kann in dieser Zeit keine neuen Bündnisse oder Staatsehen eingehen. Auch kann es seinen Herrscher nicht in einen General für den Einsatz in der Schlacht umwandeln. Ansonsten operieren beide Länder weiter unabhängig: in dieser Zeit werden sie eine ausgezeichnete Beziehung genießen, und sie dürfen einander nicht den Krieg erklären. Wenn der überlebende Herrscher stirbt, wird die Personalunion aufgelöst, und jedes Land bekommt einen neuen, unabhängigen Herrscher.
- Weiter besteht die sehr geringe Chance eines Thronfolgekriegs, wenn der Herrscher eines Landes mit zwei oder mehr Staatsehen stirbt. Das Land wird sofort eine Personalunion mit einem von zwei konkurrierenden Nationen eingehen, und ein Krieg wird ausbrechen, um dies zu erzwingen. Die normalen Strafen und Restriktionen der Kriegführung werden in dieser Situation ignoriert, da es eine Sache dynastischer Meinungsverschiedenheit ist; allerdings werden alle diplomatischen Bindungen zwischen den konkurrierenden Fraktionen (wie z. B. Bündnisse oder Staatsehen) sofort aufgekündigt. Der Krieg wird anhalten, bis eine Seite einem Frieden zustimmt und seine Ansprüche auf den unbesetzten Thron erneut geltend macht.

Bündnis anbieten/Bündnis auflösen

Bündnisse waren eine weitere Art der Beziehung, die zwischen Reichen während dieser Zeitperiode eingegangen wurden. Obwohl diese am Anfang des 19. Jahrhunderts weit komplexer waren und oft große multinationale Pakte darstellten, die als „Große Bündnisse“ operierten, ist hier für unsere Zwecke jedes Bündnis ein bilateraler Pakt, einander in Kriegszeiten beizustehen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bündnis anbieten“, um einen Diplomaten zur Unterbreitung des Vorschlags zu entsenden. Bis Ihr Emissär das Angebot unterbreitet hat, wird eine Verzögerung geben. Diese bezieht sich hauptsächlich auf Ihre bestehende Beziehung, das Diplomatie-Attribut Ihres Herrschers, Ruf und Prestige Ihres Landes, und zu einem geringeren Teil auf Ihre wirtschaftliche und militärische Macht basieren.

Es gibt keine generellen Restriktionen dahingehend, welche Nationen Bündnisse formen können; es ist allerdings weniger wahrscheinlich, dass ein Angebot akzeptiert wird, wenn Sie gegensätzlichen Religionen angehören. Wenn das Bündnis abgelehnt wird, tritt eine kleine Reduktion der Beziehung zwischen den beiden Reichen auf. Wenn es akzeptiert wird, haben Sie beide nun die Verpflichtung, einander in allen Kriegen beizustehen.

Ein Bündnis ist in zwei Situationen nicht möglich:

- Ein Land, das Vasall eines anderen Landes ist, darf nur ein Bündnis mit seinem "Herren" eingehen. Es darf anderen Ländern keine Bündnisse anbieten; und andere Länder (außer sein Herr) dürfen ihm kein Angebot machen, sein Bündnispartner zu werden.
- Ein Land, das der "Juniorpartner" einer Personalunion ist, darf keine neuen Bündnisse eingehen und auch keine Bündnisangebote annehmen. Nur der "Seniorpartner" einer Personalunion hat diese Rechte.

Verbündete teilen eine Menge Informationen miteinander, was den Kriegsnebel von den Provinzen hebt, die unter der Kontrolle von Verbündeten stehen. Sie werden die genauen Positionen der Armeen Ihrer Verbündeten einsehen können, und auch die Truppen anderer Länder, die in die Provinzen eines Bündnispartners einfallen; diese Beziehung erlaubt den Armeen oder Flotten der jeweiligen Länder jedoch nicht automatisch, sich in das Gebiet des anderen Landes zu bewegen. Zur Bitte um Militärzugang in das Gebiet Ihres Verbündeten müssen Sie eine separate diplomatische Handlung einleiten.

Wenn ein Land in einen Krieg verwickelt wird, müssen alle Verbündeten dieses Landes entscheiden, ob sie diesen Verbündeten unterstützen wollen. KI-Länder treffen diese Entscheidung auto-

matisch, basierend auf einer Reihe von Faktoren wie z. B. der Beziehung zwischen den Reichen, den strategischen Wert der Unterstützung für den Verbündeten, sowie Ruf und Prestige der Protagonisten. Wenn einer Ihrer Verbündeten in den Krieg zieht, werden Sie dahingehend benachrichtigt und eine Entscheidung treffen müssen, ob Sie Ihren Verbündeten unterstützen wollen. Wenn Sie sich dazu entscheiden, geben Sie eine Kriegserklärung ab, was zu einem Stabilitätsverlust führt (siehe die diplomatische Option "Krieg erklären" weiter unten).

Wenn ein Bündnis aufgekündigt wird, sei es durch die Weigerung, einen Verbündeten zu unterstützen, oder durch die Wahl der diplomatischen Handlung zur Bündnisternierung, wird sich die Beziehung zwischen den beiden Ländern stark verschlechtern. Zusätzlich wird Ruf und Prestige des bündnisbrechenden Landes leiden.

Wenn einer oder mehrere Verbündete einem Krieg beitreten, wird ein vorübergehendes "Großes Bündnis" gebildet -- selbst wenn nicht alle Länder miteinander verbündet sind -- wobei das größte und stärkste dieser Länder der "Bündnisführer" wird. Es gibt zwei Ausnahmen für diese Regel zum Bündnisführer:

- In einem Thronfolgekrieg sind immer die beiden Länder, die um die Krone streiten, die Bündnisführer.
- Wenn ein Spieler einem Gegner den Krieg erklärt oder das Ziel einer Kriegserklärung ist, wird er immer der Bündnisführer seiner Seite sein, selbst wenn ein stärkerer KI-gesteuerter Verbündeter in den Krieg eintritt. Sollte aber in einer Mehrspielerpartie ein noch stärkerer Spieler-Verbündeter auch in den Krieg eintreten, wird dieses Land zum Bündnisführer. Dies wurde so erdacht, um unerwartete und unerwünschte Friedensverhandlungen von KI-Verbündeten zu verhindern. Der Spieler wird nicht zum Bündnisführer wenn er einem Krieg beitrifft, um einen Verbündeten zu unterstützen, es sei denn, der Spieler ist das stärkste Mitglied auf dieser Seite des Bündnisses.

Wir behandeln die Wichtigkeit des Bündnisführers weiter unten in diesem Abschnitt, wenn wir über Friedensverhandlungen sprechen.

Embargo verhängen/Embargo aufheben

Ihre Händler bekommen einen Bonus, wenn sie in Handelszentren Geschäfte machen, die zu Ihrem Reich gehören, aber doch es mag andere Länder geben, deren Innenpolitik oder Ideen ihnen noch größere Vorteile bieten, und die Ihre Händler aus dem Geschäft zu drängen scheinen. Wenn dies passiert, haben Sie die diplomatische Option, ein Handelsembargo gegen dieses Land zu verhängen.

Ein Handelsembargo ist eine Handlung, die dem Zielland das Recht verweigert, seine Händler in Handelszentren Ihres Reiches Geschäfte machen zu lassen. Alle Händler, die das Land vor diesem Edikt schon platziert hatte, treiben weiterhin ihren Handel; sollten sie aber dem Konkurrenzkampf anheim fallen, darf ihr Land keine neuen Händler als Ersatz in das Handelszentrum entsenden.

Die Verhängung eines Embargos verursacht eine sofortige Verschlechterung der Beziehung zwischen Ihren beiden Nationen, sowie eine kleine monatliche Reduktion in Ihrer Beziehung. Einem Land das Recht zum Handel in Ihrem Land abzusprechen gilt auch als Kriegsgrund gegen Sie, und zwar für die gesamte Dauer des Embargos. Vergewissern Sie sich, diese diplomatische Handlung im Notfall mit Kanonen unterstützen zu können.

Ein Embargo bleibt solange in Kraft, bis das verhängende Land entscheidet, es als diplomatische Handlung aufzuheben; die Aufhebung kann auch als Klausel in einem Friedensvertrag gefordert werden, wenn die beiden Länder sich miteinander im Krieg befinden. Nach der Aufhebung des Embargos wird der Kriegsgrund entfernt, und der monatliche Beziehungsverlust aufgehoben, aber die Beziehung wird durch diese Handlung nicht verbessert.

Handelsabkommen anbieten/Handelsabkommen aufkündigen

Es gibt eine weit weniger drastische Option zur Beilegung von Problemen mit Konkurrenzkampf: das Handelsabkommen. Diese diplomatische

Handlung schlägt ein Abkommen vor, unter dem die Händler der beiden Länder in keinem der Handelszentren der Welt miteinander konkurrieren. Beide Länder können mit Händlern anderer Nationen konkurrieren, aber werden nicht versuchen, einander die Händler aus dem Geschäft zu werfen. Dies kann sich als nützlich erweisen, um die Schädigung von Beziehungen mit einem anderen Land zu vermeiden, oder um zu vermeiden, mit einem Land in wirtschaftlichen Wettstreit treten zu müssen, das viel geschickter Handel treibt als Sie.

Vasallisierung anbieten/ Vasallisierung aufkündigen

Ein Land kann auf zwei Arten der Vasall eines anderen werden: indem es als Ergebnis von Friedensverhandlungen in die Vasallenschaft gezwungen wird; oder durch Akzeptanz eines diplomatischen Vasallisierungsangebots. Dies ist eine besondere Beziehung zwischen zwei Reichen, bei der ein Land das andere als seinen Herren annimmt und ihm die Hälfte seiner Steuereinnahmen überlässt.

Wenn Sie den diplomatischen Ansatz verfolgen möchten, können Sie einen Diplomaten entsenden, um einem Land vorzuschlagen, Ihr Vasall zu werden. Die Verfügbarkeit dieser Option hängt von mehreren Vorbedingungen ab:

- Sie müssen eine Staatsehe mit dem Land führen.
- Sie müssen ein Bündnis mit dem Land haben.
- Sie müssen einen extrem hohen Beziehungswert (+190 oder mehr) mit dem Land haben.
- Sie müssen Teil derselben Religionsgruppe sein.
- Beide Länder müssen im Frieden mit allen Nationen leben.

Selbst wenn Sie all diese Anforderungen erfüllen, ist es eher unwahrscheinlich, dass das Land das Angebot annimmt. Ihre Chancen verbessern sich, wenn Ihr Monarch über exzellente diplomatische Attribute verfügt, Ihr Land sehr hohes Prestige und einen guten Ruf genießt, oder Sie beträchtlich stärker als das andere Land sind. Wenn das Land ablehnt, wird Ihre Beziehung stark in den Keller gehen. Wenn es akzeptiert, wird das Land zu Ihrem Vasallen.

Nach der Einrichtung der Beziehung Vasall-Herr gibt es eine Reihe sofortiger Auswirkungen:

- Der Vasall zahlt nun die Hälfte seiner Steuereinnahmen an seinen Herrn.
- Der Herr erhält automatisch Militäruzugang zu allen Provinzen des Vasallen; dies gilt allerdings nicht umgekehrt. Ein Vasall muss eine separate diplomatische Bitte an seinen Herrn aussprechen, um Militäruzugang anzufordern.
- Vasall und Herr teilen detaillierte militärische Informationen, was den Nebel des Krieges für beide Nationen aufhebt.
- Ein Vasall kann keine Bündnisse mit anderen Ländern als dem seines Herrn eingehen. Alle existierenden Bündnisse eines Landes werden sofort aufgekündigt, wenn es die Vasallenschaft antritt.
- Gleichsam kann ein Vasall keine Staatsehen mit anderen Ländern als dem seines Herrn eingehen; und alle existierenden Staatsehen des Landes werden sofort aufgekündigt, wenn es die Vasallenschaft antritt.

Sobald ein Land der Vasall eines anderen Reiches geworden ist, bleibt es permanent in dieser Beziehung, bis sie freiwillig oder durch Zwang beendet wird. Dies kann auf drei verschiedene Arten geschehen: ein Herr kann seinen Vasallen freiwillig aus seinen Diensten entlassen; ein Vasall kann versuchen, sich unabhängig zu erklären; oder der Herr kann als Ergebnis einer Klausel in einem Friedensvertrag gezwungen werden, den Vasallen zu entlassen.

Die freiwillige Entlassung eines Vasallen wird als gütige Handlung angesehen und geschieht durch Entsendung eines Diplomaten an den Herrscher des Vasallenlandes, dass Sie die Vasallenschaft aufgekündigt haben. Das Land wird von seiner Obligation befreit, Ihnen einen Prozentsatz seiner monatlichen Einnahmen abzutreten, und auch von allen Restriktionen des Vasallendaseins. Ihre Beziehung wird eine starke Verbesserung aufweisen; und sowohl Ihr Ruf als auch Ihr Prestige werden von dieser Handlung profitieren.

Ein Vasall, der seine Fesseln abschütteln will, kann das Risiko eingehen, seine Unabhängigkeit zu erklären, indem er einen Diplomat zu seinem Herrn sendet, um ihm mitzuteilen, dass die Vasallisierung aufgekündigt wurde. Wie Sie sich vermutlich vorstellen können, ruiniert dies jede

positive Beziehung, die zwischen den beiden Ländern existieren mag. Dies führt auch zu einem Abfall der Stabilität des früheren Vasallen; und sein früherer Herr erhält für die nächsten fünf Jahre einen Kriegsgrund gegen ihn.

Wenn Sie durch einen Friedensvertrag gezwungen werden, zur Beendigung eines Krieges einen Vasallen zu entlassen, bleibt der Beziehungswert zwischen Ihren zwei Reichen auf derselben Stufe wie vor der Kapitulation. Er wird weder steigen noch sinken; und Sie werden keinen Kriegsgrund gegen Ihren früheren Vasallen erhalten, es sei denn, eine seiner Provinzen wird als Kernprovinz Ihres Reiches angesehen.

Annexion fordern

Sobald ein Land als Vasall in Ihren Diensten ist, können Sie nach einer Weile seine diplomatische Annexion fordern. Dies beendet sein Dasein als eigenständiges Land und absorbiert ihn in Ihr Reich. Diese Handlung wird nur verfügbar sein, wenn das Land mindestens zehn Jahre lang Ihr Vasall war und Sie eine extrem gute Beziehung (+190 oder mehr) mit ihm haben.

In den meisten Fällen wird ein Land sich sehr sträuben, Ihren Forderungen nachzukommen, es sei denn, Sie sind viel stärker oder haben ein sehr hohes Prestige, oder Ihr Monarch weist ein exzellentes Diplomatiegeschick auf. Wenn das Land ablehnt, wird Ihre Beziehung entschieden darunter leiden. Wenn es zustimmt, fallen seine Provinzen -- und sein kompletter Staatsschatz -- Ihrem Reich zu. Dies ist eine Handlung, die von anderen Nationen als etwas aggressiv angesehen wird und daher Ihren Ruf leicht ramponiert.

Garantie proklamieren

Diese diplomatische Handlung ist eine Möglichkeit, einen Kriegsgrund gegen andere Nationen zu fabrizieren. Die Proklamation einer Garantie für ein Land ist eine Warnung an alle anderen Nationen, dass Sie sich nun als der Beschützer dieses Landes sehen. Ihre Beziehung mit diesem Land wird sich etwas verbessern, und für die nächsten zehn Jahre haben Sie einen sofortigen Kriegsgrund gegen jedes Land, das Ihrem Schützling den Krieg erklärt. Ein auf diese Weise zustande gekommener Kriegsgrund ist nach der Kriegserklärung ein Jahr lang gültig.

Die Ausrufung einer Garantie tritt sofort in Kraft und erfordert keine Antwort vom Zielland; und Sie stehen auch unter keinerlei Zwang, ihm im Kriegsfall zu Hilfe kommen zu müssen. Dies ist einfach eine Methode zur Fabrikation eines Anspruchs und vielleicht auch als subtile Warnung an andere Nationen gedacht, ihre gierigen Finger von einem Ihrer Freunde zu lassen.

Warnung aussprechen

Dies ist eine weitere diplomatische Handlung, die als Warnung gegen Feindseligkeiten gedacht ist, und auch zur Fabrikation eines Kriegsgrundes dienen kann. Wenn Sie diese Nachricht an ein Land senden, warnen Sie es, friedlich zu bleiben oder die Konsequenzen dafür tragen zu müssen. Für die nächsten zehn Jahre haben Sie einen sofortigen Kriegsgrund gegen dieses Land, wenn es einem anderen Land den Krieg erklärt. Wie schon erwähnt, sind Sie nicht zu einer Reaktion verpflichtet, wenn das Land Ihre Warnung ignoriert, und der Kriegsgrund bleibt nur ein Jahr lang nach dem Datum der Kriegserklärung gültig. Wie Sie sich wohl vorstellen können, wird die Entsendung einer Warnung an ein Land Ihrer Beziehung schaden.

Beleidigung schicken

Dies ist eine feindselige diplomatische Handlung, die ein anderes Land dazu anstacheln soll, Ihnen den Krieg zu erklären. Eine Beleidigung wird Ihrer Beziehung mit diesem Land schaden und gibt ihm einen ein Jahr lang gültigen Kriegsgrund gegen Sie.

Thron beanspruchen

Wenn Sie eine Staatshe mit einem Land führen, können Sie einen vorübergehenden, ein Jahr gültigen Kriegsgrund gegen dieses Land fabrizieren, indem Sie dessen Thron beanspruchen. Dies wird nicht nur die Beziehung zwischen Ihren beiden Ländern ruinieren, sondern auch Ihre Beziehung mit allen anderen Ländern schädigen, mit denen Sie eine Staatshe führen.

Geschenk senden

Wenn Ihre Beziehung mit einem anderen Land schlecht ist, können Sie versuchen, sie durch Entsenden eines Goldgeschenks aus Ihrer Staatskasse zu verbessern. Die Größe des Geschenks wird

durch die Größe Ihres Reichs festgelegt. Ob und wie weit das Geschenk Ihrer beider Beziehung verbessert, hängt von Diplomatiegeschick Ihres Monarchen, Ihrem Prestige, Ihrer existierenden Beziehung und Ihrem Ruf ab.

Provinz verkaufen

Sie können einem anderen Land anbieten, eine Ihrer Provinzen zu kaufen. Dies kann nur geschehen, wenn sowohl Sie als auch der Kaufinteressent sich im Frieden befinden, und Sie können nur Provinzen anbieten, die nicht zu Ihren Kernprovinzen gehören. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Provinz verkaufen“, um eine Liste der Provinzen aufzurufen, die Sie verkaufen dürfen. Klicken Sie dann auf den Namen einer Provinz und legen Ihren Verkaufspreis fest. Nachdem Sie Ihr Angebot geschickt haben, wird das andere Land über den Wert des Kaufes nachdenken. Wenn das Arrangement angenommen wird, wird das Geld in Ihre Staatskasse übertragen, und der Besitz der Provinz geht zum Käufer über. Weder Prestige noch Ruf der beiden Länder werden beeinflusst; und auch die Beziehung zwischen Ihren Reichen bleibt beim Alten.

Kriegssubventionen schicken/Kriegssubventionen stornieren

Dies ist eine sehr interessante diplomatische Option, mit der Sie einem anderen, im Krieg befindlichen Land finanzielle Unterstützung anbieten können. Ein Klick auf die Schaltfläche zeigt ein sekundäres Interface, mit dem Sie eine Geldmenge festlegen können, die Sie aus Ihrer Staatskasse zum Gegenüber transferieren wollen. Diese Subventionierung hält an, bis das andere Land mit all seinen Feinden Frieden geschlossen hat; oder bis Sie die Subventionierung mit der diplomatischen Handlung zur Subventionsstornierung abbrechen.

Jeder Monat, in dem Sie ein Land subventionieren, verbessert Ihre Beziehung mit diesem Land, schadet aber gleichzeitig auch Ihren Beziehungen mit allen Ländern, mit denen es sich bezieht. Das Angebot einer Subventionierung hat keine anderen Auswirkungen, und es gibt keine Punktabzüge für die Stornierung.

Darlehen anbieten

Zusätzlich zu den Darlehen, die ein Land über das Interface für die Binnenwirtschaft erhält (oder anzunehmen gezwungen wird, wenn die Staatskasse leer ist), kann es auch Darlehensangebote von reicheren Ländern erhalten. Wenn Sie überschüssiges Gold in der Staatskasse haben und solch ein Angebot machen möchten, wählen Sie die diplomatische Handlung „Darlehen anbieten“ aus der Liste. Es erscheint dann ein sekundäres Interface, in dem Sie die Höhe des Darlehens, Ihren Zinssatz und die Laufzeit des Darlehens festlegen können.

Wenn ein Land ein Darlehensangebot empfängt, wird es entscheiden, ob das Angebot der Annahme wert ist. Diese Entscheidung basiert auf seinen momentanen finanziellen Bedürfnissen, dem Zinssatz, der bei einem alternativen Darlehen von der „Bank“ fällig würde, und den Gesamtkosten, die es während der Laufzeit des Darlehens zu zahlen hat. Wenn das Angebot vernünftig klingt und das Land das Geld braucht, kann es Ihr Angebot annehmen.

Die Zinszahlungen werden in jedem Folge­monat von den Einnahmen des Landes abgezogen und in die Staatskasse des Landes übertragen, die das Darlehen angeboten hat. Am Ende der Laufzeit muss das Land entscheiden, ob es den Hauptbetrag zurückzahlen will. Das Darlehen platzt, wenn die Staatskasse nicht genügend Mittel aufweist, oder wenn die Beziehung mit dem Gläubiger sehr schlecht ist. Sie können die Rückzahlung eines Darlehens nicht vor dem Ablaufdatum einfordern; und nur der Bankrott des Schuldners kann Darlehen und monatliche Zahlungen während ihrer Laufzeit stornieren. Der Schuldner hat keine Möglichkeit, freiwillig eine monatliche Zinsentilgung platzen zu lassen. Im Notfall muss er ein Bankdarlehen aufnehmen, um die Zahlung zu ermöglichen.

Das Angebot bzw. die Akzeptanz eines Darlehens beeinflusst weder Beziehung noch Prestige eines Landes; dagegen führen geplatzte Darlehen zu einer drastischen Beziehungsver­schlechterung zwischen den beiden Nationen. Das Prestige des Schuldners wird Schaden nehmen, und der Verleiher bekommt einen einjährigen Kriegsgrund gegen das Land mit den Zahlungsschwierigkeiten.

Militärzugang anfordern/ Militärzugang gewähren/ Militärzugang aufkündigen

Wenn Sie sich nicht gerade im Krieg befinden, dürfen Sie Ihre Armeen nicht durch das Hoheitsgebiet eines anderen Landes marschieren lassen, und auch Ihre Schiffe haben keinen Zugang zu den Häfen dieses Landes. Diese Beschränkung kann aufgehoben werden, indem Sie einen Diplomaten in das gewünschte Land schicken, um bei dessen Herrscher Militärzugang für Sie zu erfragen. Sobald Ihnen der Zugang gewährt wurde, können Sie Ihre Streitkräfte frei durch die Provinzen dieses Landes ziehen lassen, und Ihre Flotten dürfen in den Häfen des Landes anlegen, um Nachschub an Bord zu nehmen oder Reparaturen vorzunehmen. Dies ist kein wechselseitiges Abkommen. Wenn Sie einem anderen Land Zugang zu Ihrem Reich gewähren, bedarf es trotzdem einer separaten Anfrage, bevor Sie Militärzugang zu den Provinzen des anderen Landes erhalten.

Eine Anfrage auf Militärzugang ist weit wahrscheinlicher von Erfolg gekrönt, wenn Sie eine gute Beziehung mit diesem Land haben, und wenn Sie einen guten Ruf, hohes Prestige und einen Monarchen mit einem hohen Diplomatietribut Ihr Eigen nennen. Das Land wird antworten, sobald Ihr Diplomat dorthin gereist ist, um Ihre Anfrage zu überbringen. Sie können, wenn Sie möchten, den Streitkräften einer anderen Nation freiwillig Militärzugang auf Ihr Territorium erlauben, selbst wenn diese nicht um dieses Privileg gebeten hat. Dies verbessert zwar nicht Ihre Beziehung mit dem Land, aber gewährt seinen Truppen Durchmarsch durch Ihr Hoheitsgebiet, was sich in der Zukunft von strategischem Wert erweisen kann. Das andere Land kann, wenn es wünscht, Ihr Angebot ablehnen.

Außer der Erlaubnis, Streitkräften den Zutritt zum Hoheitsgebiet eines anderen Landes zu gewähren, gibt es noch eine besondere Bedingung für das Land, dem der Zutritt gewährt wurde: Sie können keinem Land den Krieg erklären, mit dem Sie ein Abkommen über Militärzugang abgeschlossen haben. Wenn Sie trotzdem den Krieg erklären wollen, müssen Sie zuerst einen Diplomat entsenden, um das Abkommen aufzulösen, und dann einen Monat warten, bevor Sie den Krieg erklären

können. Diese schafft bei Zutrittsgewährung auf Ihr Hoheitsgebiet einen strategischen Vorteil, da Sie dann eine Warnung von mindestens 30 Tagen im Voraus erhalten, bevor das andere Land Ihnen den Krieg erklären kann. Vorsicht! Dies ist keine wechselseitige Bedingung, daher gibt es keine Beschränkung, die ein Land davon abhält, Ihnen den Krieg zu erklären, selbst wenn es Ihnen momentan Militärzugang gewährt.

Ein Abkommen über Militärzugang ist permanent. Es bleibt in Kraft, bis eine der Nationen das Abkommen aufkündigt, indem sie einen Diplomat mit der Nachricht entsendet, dass der Militärzugang aufgekündigt wurde. Dies wird Ihrer Beziehung schaden und wird oft als Vorstufe zur Kriegserklärung aufgefasst.

Wir sollten anmerken, dass der Zugang, den ein Vasall seinen Herren automatisch gewährt, nicht als Militärzugangs-Abkommen gilt. Der Herr darf seinem Vasallen den Krieg erklären, obwohl eine feindliche Handlung dieser Art sowohl seiner Stabilität als auch seinem Ruf schadet.

Krieg erklären

Einem anderen Land den Krieg zu erklären, ist die feindseligste aller diplomatischen Handlungen und sollte nicht auf die leichte Schulter genommen werden, da die Auswirkungen sofortig und unwiderrufbar sind. Die Ausrufung einer Kriegserklärung stürzt Ihr Reich mit sofortiger Wirkung in einen Krieg, der nur durch Friedensverhandlungen beendet werden kann. Es gibt eine Reihe von Restriktionen und Auswirkungen, die Sie gründlich überdenken sollten, bevor Sie einen Feldzug starten.

Restriktionen, die eine Kriegserklärung verbieten

Es gibt mehrere besondere diplomatische Beziehungen zwischen Nationen, die zuerst aufgekündigt werden müssen, bevor Sie den Krieg erklären dürfen. Wenn die Schaltfläche „Krieg erklären“ deaktiviert (grau hinterlegt) ist, so liegt das an einer dieser Restriktionen. In diesem Fall zeigt der Tooltipp der Schaltfläche den Grund dafür an, warum Sie den Krieg nicht erklären können.

- Sie können den Krieg keinem Land erklären, mit dem Sie eine "Personalunion" führen, da

dies prinzipiell bedeutet, dass Sie sich selbst den Krieg erklären. Sie müssen warten, bis der momentane Herrscher stirbt und die Personalunion aufgelöst wird. Diese Beschränkung gilt für Senior- und Juniorpartner der Union.

- Sie können keinem Verbündeten den Krieg erklären. Sie müssen zuerst das Bündnis zwischen Ihren Reichen auflösen (es sei denn, es wurde schon als Ergebnis einer anderen Handlung aufgelöst) und dann mindestens einen Monat verstreichen lassen, bevor Sie einen Diplomat mit Ihrer Deklaration entsenden können.
- Sie können einem Land nicht den Krieg erklären, wenn Sie mit ihm ein Militäruzugangs-Abkommen haben, das Ihren Streitkräften Zugang zu diesem Land gewährt. Sie müssen zuerst das Zugangsabkommen aufkündigen und alle Streitkräfte aus seinen Grenzen abziehen. Hiernach können Sie den Krieg erklären; allerdings tritt die obligatorische einmonatige Verzögerung in Kraft, bevor Sie den zweiten Diplomat mit Ihrer Erklärung entsenden können, was Ihren Feind vermutlich Ihre Absichten erahnen lässt.
- Sie können keinen Krieg erklären, während Ihr Land von einem Regentschaftsrat regiert wird.

Auswirkungen auf die nationale Stabilität

Ihre eigene Bevölkerung zieht im Allgemeinen den Frieden vor. Wenn Sie diesen Frieden durch eine Kriegserklärung beenden, werden Sie einen sofortigen Stabilitätsverlust in Ihrem Reich feststellen. Die Stärke dieses Verlusts hängt von mehreren Faktoren ab:

- Wenn Sie einen Kriegsgrund gegen das andere Land haben, wird Ihr Volk Ihrem Vorhaben etwas Sympathien entgegenbringen. Sollten Sie aber den Krieg ohne einen Kriegsgrund erklären, sinkt die Stabilität sofort um -2.
- Ihr Volk schätzt es nicht, wenn Sie Nationen den Krieg erklären, deren Staatsreligion Ihrer eigenen ähnelt. Sie werden einen Stabilitätsverlust von -1 hinnehmen müssen, wenn

Sie einem Land den Krieg erklären, dessen Staatsreligion derselben Religionsgruppe angehört, selbst wenn die Religion eine andere Unterart dieser Gruppe ist.

- Einem Land, mit dem Sie eine gute Beziehung haben, den Krieg zu erklären, wird Ihr Volk irritieren und verärgern. Sie werden einen Stabilitätsverlust von -1 hinnehmen müssen, wenn Sie eine gute Beziehung haben, oder einen Punktabzug von -2, wenn Sie eine exzellente Beziehung haben.
- Eine Kriegserklärung gegen ein Land, mit dem Sie eine Staatssehe führen, wird Ihre Bevölkerung verärgern und einen Stabilitätsverlust von -1 erzeugen.
- Eine Kriegserklärung gegen einen Vasallen erzeugt einen Stabilitätsverlust von -1, da Ihre Aggression gegen ein Land, das Ihrem Reich schon untertan ist, Ihr Volk nicht beeindruckt.
- Wenn Sie den Krieg mit einem Land beenden, sei es durch Kapitulation oder Erzwingung einer Kapitulation, tritt ein Waffenstillstand zwischen Ihren Ländern in Kraft, der für die nächsten fünf Jahre gilt. Obwohl Sie diesen Waffenstillstand brechen und vor seinem Ablauf den Krieg erneut erklären können, so wird dies doch Ihr Volk enorm verärgern und Ihrer Stabilität -2 Punkte abziehen. Wenn ein Krieg in einem "Weißen Frieden" endet, gibt es keine Waffenstillstandsperiode, und Sie können den Krieg jederzeit wieder erklären.

Wenn Ihr Land schon unter starker Instabilität leidet, wird Ihr Volk sich einfach weigern, in den Krieg zu ziehen. Sie können überhaupt niemandem den Krieg erklären (Schaltfläche deaktiviert bzw. grau hinterlegt), wenn Ihre momentane nationale Stabilität bei -3 steht. Sie können den Krieg erklären, wenn dieser Wert bei -2 steht; sollte der aus den oben genannten Faktoren resultierende Stabilitätsverlust aber -1 unterschreiten, so wird dies zu sofortigen Revolten in mindestens einer Ihrer Provinzen führen. Es wäre klüger und sicherer, abzuwarten. Investieren Sie einen Teil Ihres Budgets in die Rekonvaleszenz Ihrer Stabilität und erklären dann später den Krieg. Natürlich werden Sie keinen Stabilitätsverlust hinnehmen, wenn ein anderes Land Ihnen den Krieg erklärt, da Sie nicht der Verursacher sind.

Auswirkungen der Kriegsmüdigkeit

Nicht nur kann Ihre Bevölkerung negativ auf die Nachrichten der Kriegserklärung reagieren; sondern sie werden sich auch jedem Krieg widersetzen, der sich hinzieht. Jeden Monat, den Sie sich im Krieg befinden, egal, ob Sie der Auslöser waren, werden Ihre Provinzen eine leichte Steigerung der Kriegsmüdigkeit im Volk erfahren. Dieser Wert ist einer der vielen Faktoren, welche die Chance auf Revolten in einer Provinz beeinflussen, und steigt mit zunehmender Länge des Krieges an. Ein langwieriger Krieg kann zu breit gestreuten internen Revolten führen, die Sie dazu zwingen werden, einen Teil Ihres Militärs in den Kampf gegen organisierte Rebellarmeen zu werfen, die sich in Ihren Provinzen gegen Sie erheben. Sobald ein Frieden ausgehandelt wurde, wird das Volk die schwierigen Zeiten nach und nach wieder vergessen, und die Kriegsmüdigkeit wird schrumpfen. Es kann aber viele Monate dauern, bis wieder höhere Stufen erreicht werden.

Auswirkungen auf den Ruf

Eine Kriegserklärung ist ein feindlicher Akt, und die anderen Nationen der Welt werden zunehmend argwöhnischer und misstrauischer, wenn Sie zu viele Kriege erklären. Jede Kriegserklärung schadet dem Ruf Ihres Landes; obwohl der Schaden stark reduziert wird, wenn Sie einen Kriegsgrund zur Rechtfertigung Ihrer Handlungen vorweisen können. Viele Friedensbedingungen, die Sie verlangen, werden auch Ihren Ruf schädigen; besonders, wenn Sie ein Land zwingen, Hoheitsgebiet an Sie abzutreten, oder wenn Sie ein Land direkt annektieren.

Während Ihr Ruf sich mit der Zeit langsam erholen wird, ist es im Allgemeinen am besten, zu warten, bis Sie einen Kriegsgrund haben oder zuerst über andere diplomatische Optionen einen Anspruch fabrizieren. Wenn Sie Ihren Ruf zu tief sinken lassen, könnten die Nationen der Welt beginnen, Sie als eine zu ernsthafte Bedrohung für ihre Sicherheit ansehen und sich zusammenrotten, um den Planeten von Ihrer Existenz zu befreien.

Überlegungen für Bündnisse

Während Sie sich natürlich überlegen werden, ob Sie tatsächlich die Militärmacht haben, einen Krieg

mit einem potentiellen Feind durchzuziehen, sollten Sie auch gründlich in Betracht ziehen, ob es noch andere Länder gibt, die ihre Ressourcen auf die eine oder andere Seite des Konflikts schlagen würden. Verbündete sind üblicherweise weniger darauf bedacht, in einem Konflikt den Aggressor zu unterstützen, und mehr darauf, dem Land zur Hand zu gehen, dem der Krieg erklärt wurde. Sie sollten gründlich prüfen, ob Ihr potentielles Ziel mächtige Freunde hat, die ihm zu Hilfe eilen würden; und auch, ob Ihre eigenen Verbündeten überhaupt Lust auf einen Krieg haben. Wir werden Verbündete in Kriegen gleich noch etwas genauer besprechen.

Krieg erklären

Wenn Sie nach sattsamer Abwägung aller oben genannten Faktoren sich entscheiden, einem Land den Krieg zu erklären; klicken Sie im Diplomatie-Interface einfach auf die Schaltfläche „Krieg erklären“. Es erscheint eine Zusammenfassung aller Stabilitätseinbrüche, die Ihnen ins Haus stehen, und dann werden Sie gebeten, Ihre Absichten zu bestätigen. Hiernach werden alle Strafabzüge für Stabilität und Ruf sofort angewandt, und Ihre Nationen werden sich im Kriegszustand befinden. Sie haben dann freie Hand, Ihre Streitkräfte in das Hoheitsgebiet zu schicken, seine Armeen zu besiegen und zu versuchen, die Kontrolle über seine Provinzen zu bekommen. Der Krieg geht weiter, bis beide Seiten übereinstimmen, die Feindseligkeiten zu beenden. Dies geschieht entweder durch die Kapitulation einer Seite oder durch Aushandlung eines „Weißen Friedens“, bei dem der Krieg ohne Sieger ausgeht.

Verbündete und Bündnisführer

Sobald der Krieg erklärt ist, werden alle Verbündeten der beiden Länder von den Feindseligkeiten in Kenntnis gesetzt und vor die Wahl gestellt, sich an dem Konflikt zu beteiligen. Dies passiert automatisch, selbst wenn die Krieg führenden Nationen nicht unbedingt ihren Verbündeten zu Hilfe kommen. Die Weigerung, einen Verbündeten zu unterstützen, wird das Bündnis annullieren. Eine Zusage dagegen resultiert in denselben Stabilitätsstrafen, die fällig würden, wenn das Land die Erklärung selbst gegeben hätte. Dies ist ein Faktor, den Sie gründlich in Augenschein nehmen sollten, bevor Sie Ihren Verbündeten unterstützen, und es ist eine Komponente des Entscheidungsprozesses

der KI in solchen Situationen.

Nur die direkten Verbündeten der beiden in der ersten Kriegserklärung genannten Länder werden von dem Krieg benachrichtigt und gebeten, zu entscheiden, ob sie an dem Konflikt teilnehmen wollen. Wenn ein Verbündeter sich entscheidet, am Krieg teilzunehmen, so heißt dies nicht, dass seine anderen Verbündeten auch um diese Entscheidung gebeten werden.

Im Gegensatz zu einer normalen Kriegserklärung wird eine Erklärung zur Unterstützung Ihres Verbündeten nicht durch Ihren momentanen Stabilitätsstand beschränkt. Sie dürfen einen Verbündeten auch unterstützen, wenn Ihre momentane Stabilität auf -3 steht. Auch treten alle zu erfüllenden Bedingungen (wie z. B. Aufkündigung von Militärschutz oder eines anderen Bündnisses) automatisch als Teil der Erklärung auf. Alle anwendbaren Strafen werden angewandt, aber sie passieren sofort, ohne dass zuerst Diplomaten ausgesandt werden müssen, um das Land von Ihren Absichten zu benachrichtigen.

Wenn ein oder mehrere Verbündete in einen Krieg verwickelt werden, hat jede Seite einen Bündnisführer, der als der Hauptführer des Bündnisses angesehen wird. Der Bündnisführer wird durch einen Vergleich von Größe, Reichtum und Militärmacht jedes involvierten Landes auf einer Seite des Konflikts festgelegt: die stärkste Macht stellt den Anführer. Der Anführer wird nicht notwendigerweise das Land sein, das anfänglich den Krieg erklärt hat oder das Ziel der Kriegserklärung war. Auch muss der Bündnisführer nicht unbedingt mit allen anderen Ländern auf derselben Seite verbündet sein.

Wie schon weiter oben erwähnt, gibt es zwei Ausnahmen der Regel, welche die Auswahl des Bündnisführers betreffen. In dem speziellen Fall eines Thronfolgekriegs sind immer die beiden um die Krone strei-

tenden Länder die Anführer ihrer jeweiligen Bündnisse. Auch wird ein Spieler, der einem anderen Land den Krieg erklärt hat oder dem der Krieg erklärt wurde, immer der Bündnisführer seiner Seite, selbst wenn ein stärkerer KI-gesteuerter Verbündeter dem Krieg auf seiner Seite beiträgt. Die Ausnahme zu dieser Regel kann in einer Mehrspielerpartie auftreten, wenn das mächtigste Land auf einer Seite auch von einem menschlichen Spieler gesteuert wird. In diesem Falle gelten die normalen Bündnisführer-Regeln.

Der Bündnisführer kontrolliert nicht die Streitkräfte oder Handlungen anderer Länder auf seiner Seite des Konflikts. Jedes Land kann nach Belieben agieren und sogar inaktiv bleiben. Der einzige Zweck eines Bündnisführers ist es, als erster Entscheidungsträger bei späteren Friedensverhandlungen zu handeln. Ein Bündnisführer kann Friedensbedingungen zustimmen, die für alle Mitglieder des Bündnisses gelten. Ein Land, das nicht Bündnisführer ist, darf trotzdem einen Frieden aushandeln; allerdings gilt dieser Frieden dann nur für die an den Verhandlungen teilnehmenden Länder, nicht für die gesamte Seite des Bündnisses. Wir werden hierüber noch detaillierter im nächsten Abschnitt über Frieden sprechen.

Friedensverhandlungen

Sobald ein Krieg zwischen Nationen erklärt wurde, ist die einzige Möglichkeit, ihn zu beenden, eine Friedensverhandlung. Dieser Prozess beginnt, wenn Sie eine Provinz auswählen, die einem Feind gehört, und dann im Diplomatie-Interface „Um Frieden bitten“ auswählen. Es scheint ein Menü mit Friedensoptionen, in dem Sie die Wahl zwischen mehreren Typen von Friedensangeboten haben; und ganz oben im Inter-



face erscheint der Wert „Kriegspunkttestand“. Ganz unten im Interface befindet sich eine Schaltfläche, mit der Sie die Handlung stornieren und zum Diplomatiemenü zurückkehren können.

Bevor wir die Bedeutung des Kriegspunkttestandes und der Interface-Optionen diskutieren, müssen wir zuerst etwas sehr Wichtiges definieren, nämlich welche Länder an Friedensverhandlungen teilnehmen.

Friedensverhandlungen mit Bündnissen

Im vorhergehenden Abschnitt haben wir angedeutet, dass beim Kriegseintritt von Verbündeten jede Seite des Konflikts einen Bündnisführer hat. Der Bündnisführer ist das mächtigste Land auf dieser Seite; und nur der Bündnisführer hat die Autorität, einen Frieden auszuhandeln, der für alle Teilnehmer dieser Seite gilt. Die große Wichtigkeit dieser Definition wird am besten durch Beschreibung aller möglichen Auswirkungen der Friedensverhandlungen aus Ihrer Perspektive dargestellt:

- Wenn Sie der Anführer eines Bündnisses sind und mit dem Anführer des feindlichen Bündnisses um Frieden verhandeln, stimmen Sie überein, dass dieser Vertrag für alle Länder auf beiden Seiten des Konflikts bindend ist. Sie werden Angebote machen können, die Einfluss auf Ihre Verbündete haben, oder Bedingungen fordern, die die Verbündeten des anderen Landes betreffen.
- Wenn Sie der Anführer eines Bündnisses sind und mit einem Feindesland verhandeln, das nicht der Anführer seines Bündnisses ist, ist jedes resultierende Friedensabkommen für alle Länder auf Ihrer Seite des Konflikts bindend; auf der anderen Seite des Konflikts jedoch nur für das Land, mit dem Sie verhandeln. Sie können Verpflichtungen eingehen, die Ihre Verbündeten beeinflussen, aber Sie können nur Bedingungen anbieten oder fordern, die das individuelle Land betreffen. Wenn das Angebot akzeptiert wird, ist Ihr gesamtes Bündnis nicht länger im Krieg mit diesem Land, aber Sie bleiben im Krieg mit

allen anderen Ländern, die Teil des feindlichen Bündnisses sind.

- Umgekehrt gilt das Gleiche. Wenn Sie nicht der Anführer Ihres Bündnisses sind und Friedensverhandlungen mit dem Anführer des feindlichen Bündnisses führen, können Sie nur Bedingungen anbieten, die Ihr Land direkt beeinflussen; hingegen können Sie aber Bedingungen aushandeln, die das gesamte feindliche Bündnis beeinflussen. Wenn der feindliche Bündnisführer Ihrem Vorschlag zustimmt, werden Sie mit dem gesamten feindlichen Bündnis Frieden schließen, aber Ihre Verbündeten bleiben im Krieg.
- Das letzte mögliche Szenario ist das, in dem Sie nicht der Bündnisführer sind und Frieden mit einem Feind aushandeln, der auch nicht der Bündnisführer seiner Seite ist. In diesem Fall können Sie nur Bedingungen fordern oder anbieten, die Ihre jeweiligen Länder betreffen. Wenn eine Übereinkunft getroffen wird, sind Sie immer noch im Krieg mit den anderen Ländern des feindlichen Bündnisses, und das andere Land bleibt im Krieg mit allen anderen Mitgliedern Ihres eigenen Bündnisses.

Wie Sie sehen, muss bei Friedensverhandlungen zuvörderst darauf geachtet werden, welche Länder als Bündnisführer agieren, da die Missachtung dieser Tatsache zu unerwarteten und schwer wieder beizulegenden Konsequenzen führen kann.

Kriegspunkttestand

Ihr Kriegspunkttestand zeigt an, wie erfolgreich Sie bis jetzt in Ihrem Krieg sind. Ihr Kriegspunkttestand steigt an, wenn Sie Schlachten gewinnen und Provinzen einnehmen, und sinkt, wenn Sie Schlachten verlieren oder ein Feind Kontrolle über Ihre Provinzen gewinnt. Ein positiver Wert bedeutet normalerweise, dass Sie einen Vorteil über Ihren Gegner errungen haben; während ein negativer Wert im Normalfall bedeutet, dass Sie den Krieg verlieren.

Der Kriegspunkttestand ist ein wichtiger Faktor bei der Definierung eines Friedensvorschlages, und auch ein Faktor bei der Entscheidung des Feindes, Ihren Vorschlag anzunehmen oder abzulehnen. Ein hoher Kriegspunkttestand lässt den Sieger im Allgemeinen harschere Forderungen aussprechen; und wenn die Forderungen des

Siegern geringer sind, als der Kriegspunktstand vorsieht, wird der Verlierer weit wahrscheinlicher einer Kapitulation zustimmen. Tatsächlich kann ein Land, das extrem vorteilhafte Bedingungen ablehnt, einen Stabilitätsverlust erleiden, da seine Bevölkerung sich über seine Sturheit ärgern wird.

Es gibt noch andere Faktoren, die beeinflussen, ob ein Feind einen Vorschlag annimmt. Die Diplomatie-Eigenschaften Ihres Herrschers spielen eine wichtige Rolle; genau wie Prestige, Ruf, Größe, und verbleibende Militärstärke Ihres Landes. Diese Faktoren können dazu führen (obwohl eher unwahrscheinlich), dass ein Feind ein Angebot annimmt, das den Kriegspunktwert des Vorschlags überschreitet.

Friedensangebote

Es gibt vier verschiedene Arten von Friedensangeboten, auf die Sie bei der Bitte um Frieden abzielen können. Zwei davon führen zu einem sekundären Interface, in dem spezifische Bedingungen zur Einbringung in einen Vorschlag aufgelistet sind; während die anderen beiden keine zusätzlichen Informationen erfordern und sofort an Ihren Feind geschickt werden.

Annektieren

Diese Option sendet eine sofortige Forderung, das andere Land zu annektieren und zu einem Teil Ihres Reichs zu machen. In den meisten Fällen ist es deaktiviert (grau hinterlegt) weil diese Forderung strikten Beschränkungen unterliegt.

- Sie können eine Annexion nur fordern, wenn Ihr Kriegspunktstand 100% beträgt.
- Sie müssen jede Provinz im Besitz des Feindes besetzt halten.
- Wenn der Feind mehr als eine Provinz besitzt, können Sie die Annexion nur fordern, wenn es sich bei Ihrem Feind um einen Heidenstamm handelt.
- Wenn der Feind kein Heidenstamm ist, können Sie die Annexion nur fordern, wenn das Land nur eine Provinz besitzt.

Im Gegensatz zu allen anderen Friedensabkommen werden Sie mit allen anderen Mitgliedern des feindlichen Bündnisses weiter im Krieg bleiben, wenn der Feind zustimmt, selbst wenn das annektierte Land der Bündnisführer war. Wenn der Feind Ihre Forderungen ablehnt, wird er ei-

nen Stabilitätsverlust erleiden. Wenn seine Stabilität schon bei -3 steht, wird er gezwungen sein, Ihre Forderungen zu akzeptieren.

Zwangsannexion eines Landes ist der feindlichste Akt, der in *Europa Universalis III* möglich ist. Die Kunde von Ihrer Grausamkeit wird um die Welt gehen und Ihrem Ruf ernsthaft schaden. Das Ausmaß dieses Schadens wird etwas geringer ausfallen, wenn der Krieg vom Feind angezettelt wurde oder der Feind ein Heidenstamm ist. Selbst dann ist es oft klüger, den Feind weiter existieren zu lassen und ihn stattdessen in die Vasallenschaft zu zwingen.

Tribut fordern

Wenn Sie den Krieg gewinnen, können Sie mit dieser Option die Kapitulation des Feindes fordern. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Tribut fordern“, worauf ein sekundäres Interface erscheint. Dort haben Sie die Wahl unter vielerlei Bedingungen, die Sie in Ihre Forderungen einbauen können. Wir schauen uns dieses Interface gleich noch detaillierter an. Wenn Sie Ihren Vorschlag vorbereitet haben, schicken Sie ihn an den Feind und harren Seiner Antwort.

Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Forderungen akzeptiert werden, hängt davon ab, wie der Feind Ihre Bedingungen im Vergleich zu Ihrem Kriegspunktstand und seiner Fähigkeit einschätzt, das Kriegsglück wieder zu seinen Gunsten zu wenden. Im Allgemeinen wird Ihr Gegner eher zustimmen, wenn Ihre Bedingungen milde sind, oder wenn es ihm an Ressourcen fehlt, einen erfolgreichen Gegenangriff auszuführen, um sich seinen verlorenen Boden wiederzuholen.

Weißer Frieden

Wenn der Konflikt immer noch unentschieden aussieht, können Sie den Vorschlag entsenden, den Krieg mit einem Weißen Frieden zu beenden. Dieses Angebot entsendet sofort einen Diplomaten mit Ihrem Vorschlag zum Gegner, alle Feindseligkeiten zu beenden und den Krieg unentschieden zu erklären. Keine Seite wird als Sieger angesehen, und es gibt keinerlei Kompensation. Wenn der Feind zustimmt, sind Sie wieder im Frieden; allerdings besteht kein Waffenstillstand, so dass der Krieg jederzeit wieder erklärt werden kann, ohne einen Punktabzug für einen Bruch des Waffenstillstands zu kassieren.

Die Entscheidung des Feindes über die Annahme Ihres Vorschlags hängt von den Umständen ab. Wenn Sie einen entscheidend vorteilhaften Kriegspunktstand haben und einen Weißen Frieden anbieten, wird der Gegner vermutlich annehmen. Wenn der Krieg schon eine längere Zeit andauert hat und Kriegsmüdigkeit zu einem gefährlichen Problem für sein Land wird, könnte er Ihren Vorschlag selbst dann annehmen, wenn er leicht im Vorteil ist. Wenn die Kriegsmüdigkeit ein Problem für Sie wird oder wenn Ihr Feind sich überlegen fühlt, ist es unwahrscheinlich, dass er Ihrem Vorschlag zustimmen wird.

Tribut anbieten

Wenn der Krieg schlecht für Sie verläuft und Sie kapitulieren wollen, brauchen Sie nicht warten, bis der Feind seine Forderungen ausspricht. Wählen Sie stattdessen diese Option, um ein sekundäres Interface zu öffnen, in dem Sie die Bedingungen auswählen können, die Sie bei Ihrer Kapitulation anbieten wollen. Wenn der Feind Ihren

Bedingungen zustimmt, herrscht wieder Frieden. Genau wie bei der Option „Tribut fordern“ wird der Feind Ihren Vorschlag überdenken und mit den Bedingungen vergleichen, die er zu erreichen glaubt, wenn er den Krieg weiterführt. Wenn das Angebot gut klingt, könnte er zustimmen. Wenn nicht, wird er weiter nach seinem Vorteil trachten.

Bedingungen für ein Friedensangebot vorbereiten

Wenn Sie die Option „Annektieren“ oder „Weißer Frieden“ im Interface für das Friedensangebot ausgewählt haben, erfordert der Vorschlag keine zusätzlichen Informationen und wird sofort an Ihren Feind geschickt. Beim Fordern oder Anbieten von Tributen müssen Sie zusätzliche Details zu den spezifischen Bedingungen des Abkommens angeben. Dies geschieht über ein sekundäres Interface, in dem Sie aus einer Vielzahl verschiedener Bedingungen wählen können, die Sie in das



Abkommen einfließen lassen wollen.

Friedensbedingungen fallen unter fünf verschiedene allgemeine Kategorien: Provinzen, Kernprovinzen, Vasallen, Neue Länder und Besondere Bedingungen. Wir werden uns gleich jede davon genauer anschauen. Denken Sie aber daran, dass jede Bedingung, die Sie dem Vorschlag anfügen, einen assoziierten Kriegspunktwert trägt. Jede neue Bedingung, die Sie an den Vorschlag anfügen, wird in das Kästchen „Zusammenfassung“ unten im Bildschirm gesetzt, und ihr Kriegspunktwert wird zum Gesamtwert in der rechten unteren Ecke addiert.

Durch Vergleichen des Kriegspunktwerts Ihrer Bedingungen mit dem tatsächlichen Kriegspunktstand oben im Bildschirm können Sie sich ein Bild von der Wahrscheinlichkeit machen, ob der Feind den Vorschlag annehmen wird. Wenn Sie im Krieg die Oberhand haben, wird die Forderung nach einem niedrigeren Wert der Bedingungen, als der Kriegspunktstand zeigt, es weit wahrscheinlicher machen, dass Ihr Feind ihnen zustimmen wird. Wenn Sie mit Ihrem Angebot Milde walten lassen, steigt auch Ihr Prestige, und Ihr Ruf leidet weniger. Wenn Sie die Kapitulation anbieten, werden Sie vermutlich Bedingungen wollen, die mindestens dem momentanen Kriegspunktstand entsprechen, um überhaupt eine Hoffnung auf Akzeptanz Ihrer Bitte zu haben.

Denken Sie immer daran, dass der Vergleich zwischen dem Wert des Angebots und dem Kriegspunktstand nicht der einzige Faktor ist, der vom Feind bedacht wird, wenn er über die Antwort auf Ihren Vorschlag nachdenkt. Sollte der Feind jedoch einen sehr großzügigen Vorschlag ablehnen (mindestens 20% Differenz zu seinen Gunsten), wird sein Stabilitätsverlust so gut wie garantiert sinken, wenn er Ihr Angebot ablehnt. Weiter sollten Sie im Hinterkopf behalten, dass Ihr Feind den potentiellen Einfluss seiner (und Ihrer) Verbündeten auf den weiteren Verlauf des Krieges berechnen wird; d. h., selbst wenn er am Rande einer Niederlage steht, könnte er Ihr Ansinnen ablehnen, wenn er der Ansicht ist, seine Verbündeten könnten in der Lage sein, ihm bessere Bedingungen zu verschaffen.

Schauen wir uns nun jede einzelne der Kategorien an. Die ersten vier Kategorien sind entlang des oberen Bildschirmrandes in Registern arrangiert, da sie Listen möglicher Bedingungen umfas-

sen und sich auf die Karte im Interface beziehen. Klicken Sie auf ein Register, um die dazugehörige Bedingungskategorie aufzurufen. Die besonderen Bedingungen sind als eine Reihe von Schaltflächen quer über eine Leiste angeordnet, direkt über der Zusammenfassung, und dort jederzeit sichtbar.

Provinzbedingungen

Mit „Provinzbedingungen“ können Sie festlegen, dass der Verlierer den Besitz einer oder mehrerer Provinzen an den Sieger abtreten muss. Eine scrollbare Liste von abtretbaren Provinzen erscheint links von der Karte, und die Karte markiert sie, sobald sie ausgewählt werden. Die Liste der Provinzen ist nicht notwendigerweise eine komplette Liste aller Provinzen, die das Land besitzt. Sie können jede Provinz einschließen, die als Kernprovinz ihres zukünftigen Besitzers angesehen wird; oder Kolonialprovinzen, die noch nicht keinen Kolonialstadtstatus haben (wir werden diesen Unterschied noch im Kapitel über Kolonisierung besprechen); oder auch Provinzen, die zwar keine Kernprovinzen sind, aber momentan vom Sieger kontrolliert werden.

Wenn Sie ein Bündnisführer sind, ist der Bereich der aufgelisteten Provinzen größer, da Sie die Autorität haben, Provinzen im Besitz von Verbündeten aufzugeben. Auch können Sie fordern, dass Provinzen, die sich unter der Kontrolle eines Ihrer Verbündeten befinden, dauerhaft an sein Land vergebend werden. Wenn Sie mit einem Bündnisführer verhandeln, wird eine ähnlich hohe Anzahl an Provinzen aufgelistet, da Ihr Feind die Autorität hat, auch diese in Verhandlungen einzuschließen.

Neben jedem Provinznamen in der Liste steht ein Kriegspunktwert, der seinen Kriegspunktwert darstellt. Reiche und bevölkerungsreiche Provinzen haben einen höheren Wert als arme oder größtenteils leer stehende. Provinzen, die der Feind als Kernprovinzen betrachtet, haben einen viel höheren Wert als Provinzen, die kein normaler Teil des Reiches sind.

Klicken Sie auf den Provinznamen, um ihn der Liste der Bedingungen in der Zusammenfassung anzufügen. Wenn Sie Bündnisführer sind oder mit einem Bündnisführer verhandeln, müssen Sie darauf achten, welches Land die Provinz abtritt bzw. erhält, da dies oft beeinflussen kann, ob der Vorschlag akzeptiert wird.

Jede Provinz, die als Teil einer Friedensverhandlung den Besitzer wechselt, schadet dem Ruf des Landes, in dessen Besitz sie geht. Während des Krieges ausgesprochene Territorialforderungen -- besonders Kernprovinzen -- werden üblicherweise als feindliche Handlungen angesehen. Dies gilt besonders dann, wenn das Land, in dessen Hände die Provinz geht, auf der Seite des Aggressors steht. Sie können sehr leicht einen sehr schlechten Ruf bekommen, wenn Sie in einer Reihe von Kriegen mitwirken und beim Friedensschluss Hoheitsgebiet fordern.

Kernprovinzbedingungen

Eine Liste weit weniger brutaler Bedingungen finden Sie im Register „Kernprovinzen“. Dies zeigt eine Liste der Provinzen, die momentan als Kernprovinzen des Verlierers gelten. Diese Provinzen müssen nicht besetzt sein, um in die Liste aufgenommen zu werden. Wenn Sie eine davon auswählen, wird eine Bedingung angefügt, laut welcher der Verlierer übereinstimmt, diese Provinz nicht mehr als Kernprovinz zu betrachten.

Die Aufgabe einer Provinz als Kernprovinz überträgt den Besitz der Provinz nicht, wenn der Friedensvorschlag akzeptiert wird. Wenn die Provinz in Feindeshand bleibt, wird sie irgendwann in der Zukunft (üblicherweise in ca. 50 Jahren) wahrscheinlich wieder zu einer Kernprovinz dieses Landes werden. Diese Bedingung wird oft dazu eingesetzt, einen Feind zur Anspruchsaufgabe einer Provinz zu zwingen, die Ihnen oder einem Verbündeten gehört, da dies den Kriegsgrund entfernt, den eine Kernprovinz für zukünftige Kriegserklärungen bietet.

Da in diesem Fall kein Hoheitsgebiet tatsächlich den Besitz wechselt, ist der Kriegspunktwert dieser Bedingung viel geringer als der Wert einer Provinzabtretung, und der Ruf des Siegers trägt keinen Schaden davon.

Vasallenbedingungen

Ein Klick auf Register „Vasallen“ zeigt eine Liste der momentanen Vasallen des Verlierers. Wenn Sie einen davon als Friedensbedingung in Ihren Vorschlag einschließen, verhandeln Sie die Umwandlung dieses Vasallen in ein freies, unabhängiges Land. Dies geschieht sofort nach Akzeptanz des Friedensangebots. Weder der Vasall noch der

frühere Herr erfahren die normalen Auswirkungen einer Vasallentlassung. Die Beziehung zwischen Vasall und Herr wird ohne weitere Effekte aufgelöst.

Diese Bedingung wird oft als Mittel benutzt, einen Feind zu schwächen, indem es ihm die finanziellen Abgaben seines Vasallen und vielleicht auch seine militärische Unterstützung nimmt. Auch verhindert es künftige diplomatische Annexion des Vasallen durch seinen Herrn.

Bedingungen „Neue Länder“

Im Interface für den Innenpolitik-Überblick haben wir eine Option kennengelernt, mit der ein Land einen Teil seines Hoheitsgebiets als Vasall abgeben kann, wenn es eine Gruppe von Provinzen besitzt, die normalerweise ein kleines Land bilden würden. Im Register „Neue Länder“ können Sie eine Bedingung vorbringen, unter der ein Land, dessen Vasallenschaft aufgekündigt werden könnte, stattdessen sofort als unabhängiges Land in die Freiheit entlassen wird.

Obwohl dies üblicherweise mit einem hohen Kriegspunktwert einhergeht, so ist diese Friedensbedingung doch oft eine exzellente Wahl, wenn Sie sich in einem Krieg auf der Siegerseite befinden. Sie erhalten kein Hoheitsgebiet, daher erleiden Sie keine Rufschädigung; aber Ihr Feind wird dauerhaft geschwächt, da er nicht länger Steuereinnahmen oder Soldaten aus den Provinzen bekommt, zu deren Aufgabe er gezwungen wurde.

Besondere Bedingungen

Es gibt eine ganze Reihe besonderer Bedingungen, die als Schaltflächen unten im Interface erscheinen. Die meisten davon haben einen sehr hohen Kriegspunktwert, werden üblicherweise nur eingeschlossen, wenn Sie als Sieger aus einem Krieg hervorgehen (Sie würden unter diesen Bedingungen normalerweise nicht freiwillig um Frieden bitten), und einige davon sind nicht immer verfügbar.

- Religion erzwingen: Wenn akzeptiert, zwingt diese Bedingung den Feind, seine Staatsreligion zu der Ihren zu konvertieren. Im Gegensatz zur freiwilligen Konvertierung geht dies nicht mit einem Stabilitätsabfall von -5 einher. Sie können nur Länder zur Konvertierung zwingen, deren Staatsreligion sich in

derselben Hauptreligionsgruppe wie Ihre befindet.

- **Vasallisierung erzwingen:** Diese Bedingung zwingt den Verlierer, ein Vasall des Siegers zu werden. Dies ist die einzige Möglichkeit, einen Vasall zu erhalten, wenn die Bedingungen für diplomatische Vasallisierung nicht erfüllt werden können. Sie können eine Republik oder Theokratie zwingen, Ihr Vasall zu werden, was ansonsten unmöglich wäre, da sie keine Staatsehen eingehen können. Sie können auch einen Religionsfeind zwingen, Ihr Vasall zu werden, was ansonsten auch wegen der religiösen Anforderungen unmöglich wäre. Die Akzeptanz dieser Bedingung verbessert in keiner Weise die Beziehung zwischen Ihren Ländern. Seien Sie also nicht überrascht wenn Ihr Vasall irgendwann einmal die Unabhängigkeit zu erklären versucht, es sei denn, Sie sind darauf gefasst, viel in diplomatische Geschenke zur Verbesserung Ihrer Beziehung zu investieren.
- **Union erzwingen:** Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie sich in einem Thronfolgekrieg befinden und die Verhandlungen von den beiden Ländern geführt werden, die sich um die Nachfolge streiten. Wie Sie sich vielleicht erinnern, besteht beim Tode des Herrschers eines Landes mit zwei oder mehr Staatsehen eine Chance auf einen Thronfolgekrieg zwischen diesen Ländern. Der Krieg wird beendet, wenn eins der Länder das Recht des anderen auf Führung einer neuen politischen Union mit dem Land anerkennt, dessen Thron leer steht. Dies ist die zur Erzwingung dieses Anspruchs erforderliche Friedensbedingung. Im Akzeptanzfall bildet das Junior-Land der Personalunion eine Personalunion mit Ihnen (wenn noch keine besteht), und der besiegte Konkurrent gibt seinen Anspruch auf.
- **Reparationen:** Die letzte der besonderen Bedingungen ist ein Abkommen, unter dem der Verlierer sofort eine Summe Gold an den Sieger zahlt. Wenn der Sieger ein Bündnisführer ist, wird alles durch den Frieden erhaltene Gold gleichmäßig unter allen Mitgliedern des Bündnisses verteilt. Wenn ein Bündnisführer der Verliererseite einem Frieden

zustimmt, müssen alle Reparationen komplett aus der Staatskasse des Bündnisführers bezahlt werden (die anderen Mitglieder des Bündnisses tragen nicht zu den Reparationskosten bei). Im Gegensatz zu den anderen besonderen Bedingungen sind Reparationen in Friedensverhandlungen ganz üblich. Der Kriegspunktwert wird durch die zu zahlende Goldmenge festgelegt; und ein Land darf den Bedingungen nur zustimmen, wenn es ist die volle Summe der Forderungen zahlen kann, ohne ein Darlehen aufzunehmen.

Friedensangebot entsenden

Sie können in ein Friedensangebot so viele Bedingungen packen, wie Sie möchten. Wenn Sie mit Ihrem Vorschlag zufrieden sind und glauben, dass eine gute Chance besteht, dass der Feind ihn annimmt, klicken Sie die auf die Schaltfläche „Entsenden“. Ihr Diplomat wird Ihre Nachricht überbringen, und innerhalb des nächsten Monats erhalten Sie die Antwort des Feindes. Wenn Sie es sich anders überlegen, können Sie auf „Abbrechen“ klicken, um zum Diplomatie-Interface zurückzukehren.

Erhalt eines Friedensangebots

Wenn ein Feind Ihnen einen Friedensvorschlag schickt, erscheint eine Benachrichtigung links unten im Bildschirm. Sie haben 30 Tage Zeit, auf die Benachrichtigung zu klicken, sich den Vorschlag zu überlegen und zu antworten. Wenn Sie dies nicht tun, wird das Angebot automatisch abgelehnt. Lesen Sie sich die Bedingungen gründlich durch, bevor Sie ihnen zustimmen, besonders, wenn Sie Teil eines Bündnisses sind.

Frieden

Sobald ein Frieden akzeptiert wurde, werden seine Bedingungen sofort angewandt, und der Krieg endet. Außer bei einem Weißen Frieden wird es eine fünfjährige Waffenstillstandsperiode zwischen den beiden Reichen geben. Zwar ist es möglich, dem anderen Land den Krieg zu erklären, bevor der Waffenstillstand abgelaufen ist, aber dies wird Ihr Volk sehr verärgern und zu einem Abfall Ihrer nationalen Stabilität führen.

Während des Krieges ist das Risiko einer Revolte aufgrund von Kriegsmüdigkeit in Ihren Provin-

zen langsam gewachsen. Sobald der Krieg vorbei ist, schrumpft dieses Risiko langsam wieder, wenn die Erinnerung an die schweren Zeiten im Gedächtnis Ihrer Bevölkerung schwindet. Dies wird allerdings etwas dauern; prüfen Sie also die Kriegsmüdigkeit, bevor Sie einen neuen Krieg anzetteln.

Sobald ein Frieden beschlossen ist, werden alle Provinzen unter der Kontrolle eines früheren Feindes sofort befreit und unter die volle Kontrolle ihres Eigentümers gebracht. Alle Armeen in den Gebieten des früheren Feindes müssen den Rückzug antreten, es sei denn, sie genießen Militärzugang als Ergebnis des Friedensschlusses.

Spionage



Es gibt eine Reihe feindlicher Handlungen, die Sie gegen ein anderes Land unternehmen können, ohne direkt den Krieg zu erklären. Dies ist die Mantel- und-Degen-Welt der Spionage. Die meisten Leute würden Spionage nicht als einen Teil der Diplomatie ansehen, aber wir behandeln sie trotzdem an dieser Stelle, da das Spionage-Interface mit der Schaltfläche „Spion entsenden“ aufgerufen wird, die sich im Diplomatie-Interface befindet.

Wenn Sie einen Spion zu Ihrer Verfügung haben, können Sie ihn in ein anderes Reich entsenden, um einen besonderen Geheimauftrag für Sie auszuführen. Der Spion wird versuchen, den Auftrag mit höchster Diskretion auszuführen, aber es gibt immer die Möglichkeit der Aufdeckung in flagranti. Ein Auftrag kann auch dann Erfolg haben, wenn Ihre Hand in diesem Spiel aufgedeckt wird. Genauso kann ein Auftrag auch fehlschlagen, aber so lange wie der Versuch Ihres Spions nicht entdeckt wird, mag das geplante Opfer weiterhin keinen Verdacht schöpfen. Die Auswirkungen des Auffliegens und auch die Chance auf Erfolg hängen von der Art des Auftrags ab.

Spionage-Modifikatoren

Jeder Spionageauftrag hat einen bestimmten Schwierigkeitsgrad; aber es gibt mehrere zusätzliche Faktoren, welche die Wahrscheinlichkeit von Erfolg bzw. Misserfolg beeinflussen. Einige davon sind „lokal“ und gelten nur für Provinzen, die potentielle Auftragsziele werden könnten; während andere „global“ sind und für alle Spionageaktivitäten eines Landes gelten.

- Eine Provinz, die als ÜberseeProvinz angesehen wird -- eine, die sich nicht auf demselben Kontinent befindet und nicht auf direktem Landweg mit Ihrer Hauptstadt verbunden ist -- erleidet Punktabzüge für ihre Fähigkeit, sich gegen die Handlungen eines Spions zur Wehr zu setzen.
- Die Steuereinnahmen einer Provinz beeinflussen ihre Fähigkeit zur Gegenspionage etwas. Eine Provinz kann eher Spione abfangen und ihre Ränke durchkreuzen, wenn sie hohe Steuereinnahmen hat.
- Das momentane Revoltenrisiko einer Provinz trägt zu den Erfolgchancen eines Spions bei. Wenn ein hohes Risiko auf Rebellion besteht, wird ein Spion viel wahrscheinlicher des Volkes Sympathie für seinen Auftrag genießen und den Auftrag vermutlich unerkannt ausführen können.
- Die Gesamtstabilität einer Nation wirkt sich auch auf die Fähigkeit jeder Provinz des Landes aus, Spionageaktivitäten zu erkennen und zu vereiteln. Wenn Ihr Land sehr stabil ist, haben feindliche Spione weit geringere Erfolgsaussichten. Genauso ist ein sehr instabiles Reich viel anfälliger für Spionage.
- Die Diplomatie-Eigenschaften eines Herrschers spielen eine wichtige Rolle darin, wie fähig die Spione des Landes bei der Infiltrierung eines Ziels sind; aber sie tragen nicht zum Verteidigungswert gegen Geheimaktivitäten innerhalb des Reichs bei. Spione von einem Herrscher mit sehr großem Diplomatiegeschick werden ihre Aufträge viel risikoärmer ausführen und unerkannt bleiben.
- Die Spione des Heiligen Römischen Kaisers haben einen zusätzlichen Vorteil bei der Ausführung ihrer Aufträge.
- Die Regierungsform "Aufgeklärter Despotismus" verleiht all Ihren Provinzen einen zusätzlichen Bonus bei der Spionageabwehr.
- Ein Land mit einer Innenpolitik, die Zentralisierung groß schreibt, wird in der Spionage erfolgreicher sein als ein Land mit einer dezentralisierten Politik.
- Ein Land mit einer Innenpolitik, die freie Untertanen über Leibeigenschaft stellt, wird sich besser gegen feindliche Spione verteidigen können.



Spionageaktionen

In diesem Abschnitt behandeln wir jeden der Aufträge, die Sie Ihren Spionen geben können. Wenn Sie die Schaltfläche „Spion entsenden“ anklicken, erscheint das Spionage-Interface an Stelle des Diplomatie-Interface. Jede momentan verfügbare Option wird in Gold markiert sein, während nicht zur Verfügung stehende Aufträge deaktiviert (grau hinterlegt) sind. Ein Auftrag steht nicht zur Verfügung, wenn die Provinz, die Sie ausgewählt haben, sich nicht für den Auftrag eignet, oder wenn Ihrer Staatskasse die notwendigen Mittel fehlen, für den Versuch zu bezahlen.

Neben jedem Auftrag auf der Liste sehen Sie das Honorar, das Sie dem Spion aus Ihrer Staatskasse für den Auftrag zahlen müssen, sowie eine Einschätzung der Wahrscheinlichkeit, ob der Auftrag Erfolg haben wird. Die Höhe der Auftragshonorare wird von Ihrem momentanen Inflationswert beeinflusst, daher sind die tatsächlichen Kosten in diesem Interface höher als die hier aufgelisteten Grundkosten, es sei denn, Sie sind zurzeit komplett inflationsfrei. Die Erfolgchance hängt von der Schwierigkeit des Auftrags ab, und von den oben aufgelisteten Modifikatoren.

Wenn Sie auf eine Option klicken und sie damit auswählen, müssen Sie bestätigen, dass Ihr Spion den Auftrag ausführen soll. Wenn Sie der Operation grünes Licht geben, werden die Kosten aus Ihrer Staatskasse entnommen, und der Spion macht sich an seinen Auftrag. Es wird etwas dauern, bevor Sie erfahren, ob der Versuch erfolgreich war.

Truppen zu Fahnenflucht anstacheln

Wenn diese Operation erfolgreich verläuft, erleidet die Provinz einen vorübergehenden Anstieg der Verlustquote und maximalen Verlustquote, was bei großen Armeen, die sich gerade in der Provinz befinden, zu potenziell größeren Verlusten führt. Dieser Effekt hält die nächsten fünf Jahre an und kann sich als sehr nützlich erweisen, da es die Fähigkeit des Feindes senkt, eine große Armee auszuheben. Sie sollten allerdings vermeiden, Ihre eigenen Armeen an diesen Ort zu schicken, da sie dort unter derselben erhöhten Verlustquote leiden würden.

Anstachelung zur Fahnenflucht ist ein preiswertes Unterfangen und recht einfach zu erzielen. Die Grundkosten für den Auftrag sind 25 Dukaten, und wenn Ihr Engagement aufgedeckt wird, verlieren Sie nur eine geringe Menge Prestige.

Berater ermorden

Sie können versuchen, einen Berater zu ermorden, der gerade am Hof eines anderen Landes dient. Dieser Auftrag ist nur verfügbar, wenn Sie die Hauptstadtprovinz des Landes ausgewählt haben; und er ist auch deaktiviert (grau hinterlegt), wenn das Reich momentan keine Berater beschäftigt. Wenn mehr als ein Berater am Hof dient, wird das Ziel willkürlich ausgewählt.

Ermordung ist ein mittelschweres Unterfangen, dessen Versuch 100 Dukaten erfordert. Mord ist eine schändliche Handlung, daher werden sowohl Ihr Prestige als auch Ihr Ruf leiden, wenn Ihre Mitwirkung entdeckt wird.

Rufschädigen

Wenn Sie sind reich und risikofreudig sind, können Sie einem Spion auftragen, an den Hof eines anderen Landes zu gehen und versuchen, den Ruf dieses Landes zu schädigen. Da dieser Auftrag am Hof ausgeführt wird, ist er nur verfügbar, wenn die Hauptstadtprovinz eines Landes ausgewählt ist.

Die Grundkosten für die Sabotage des Rufs eines anderen Landes betragen 200 Dukaten, und die Erfolgsaussichten sind fast immer sehr gering. Wenn Ihre Hetzkampagne aufgedeckt wird, verlieren Sie beträchtlich an Prestige und schaden obendrein auch noch Ihrem eigenen Ruf.

Gegen die Händler hetzen

Dieser Auftrag weist Ihren Spion an, die Geschäfte innerhalb einer Provinz zu besuchen und zu versuchen, Stunk gegen die reichen Händler zu machen, die so viel Profit aus dem Verkauf der Hauptressource der Provinz schlagen. Wenn Ihr Agent Erfolg hat, werden die Händler von der Bevölkerung verachtet, was für die nächsten 10 Jahre zu 75% weniger Handelseinnahmen aus dieser Provinz führt.

Dank des dem Menschen eigenen Hasses auf die Reichen ist diese Aktion recht einfach zu bewerkstelligen und erfordert nur 25 Dukaten Einsatz. Sie verlieren nur wenig Prestige, wenn Ihre Teilnahme an dem Versuch entdeckt wird.

Spionagering-Infiltrierung

Wenn Sie das Ziel der Spionageaktivitäten einer anderen Nation sind, können Sie überlegen, einen Ihrer eigenen Agenten in einer Mission zur gegnerischen Hauptstadt zu schicken, um den Spionagering des Landes zu infiltrieren. Im Erfolgsfall bleibt der Spion „undercover“ und verbringt die nächsten 15 Jahre damit, alle Spionageversuche dieses Landes zu vereiteln. Dies verringert die Erfolgswahrscheinlichkeit weiterer Spionagebemühungen des anderen Landes um 25%.

Obwohl nur von moderater Schwierigkeit, so ist es doch ein teures Unterfangen, das 100 Dukaten kostet; und sollten Ihre Versuche aufgedeckt werden, wird Ihr Prestige stark abfallen.

Revolte unterstützen

Einer der interessanteren und potenziell lukrativeren Aufträge für Ihre Spione ist es, in den Provinzen des anderen Landes Proteste zu schüren. Sie können einen Agenten in jede beliebige Provinz entsenden, wo er versuchen wird, einen Skandal anzufachen, um eine Rebellion herauszufordern. Wenn er Erfolg hat, steigt das Revolterisiko der Provinz für die nächsten 30 Jahre um 3%.

Da man sich auf die menschliche Natur verlassen kann, ist dies ein recht einfacher Auftrag mit moderaten Grundkosten von nur 50 Dukaten. Selbst wenn Ihr Spion geschnappt wird, werden Sie nur einen winzigen Prestigeverlust erleiden.

Freibeuter beauftragen.

Beim letzten der Spionageaufträge geht es darum, jemanden anzuheuern, für Sie die schmutzige Arbeit zu machen. Sie können Ihren Spion in jede Küstenprovinz entsenden, wo er dann versuchen wird, ein paar der unappetitlicheren lokalen Seeleute dazu zu überreden, als Freibeuter anzuheuern. Wenn er Erfolg hat, wird er ihnen ein Schiff (oder mehr als eins?) zur Verfügung stellen, und die Piraten beginnen ihr schmutziges Werk vor der Küste der Provinz. Diese wird einen Teil des Überseehandels sowie die daraus resultierenden Steuereinnahmen unterbrechen, bis die gegnerische Flotte sich des Gesindels entledigt.

Obwohl Sie nur bei der Aufdeckung Ihrer Bemühungen sehr wenig Prestige verlieren werden, so ist dies doch ein einfacher und Erfolg versprechender Auftrag, der gerade mal 25 Dukaten erfordert.

DAS MILITÄR

Überblick

Wir haben nun viel Zeit mit der Besprechung von Interfaces und Anzeigen, Krieg und Frieden sowie innenpolitischen Angelegenheiten und Diplomatie verbracht; aber wir sind bis jetzt noch nicht zu einem der wichtigsten Aspekte des Spiels gekommen: Aushebung und Führung Ihrer Militärstreitkräfte. In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie Armeen oder Flotten ausheben, Generäle und Admiräle zu ihrem Befehl abkommandieren, und dann ihre Handlungen im Feld oder zur See steuern. Wir beginnen mit einem Blick auf die grundlegende Struktur Ihres Militärs und arbeiten uns dann zu einer Reihe von Abschnitten vor, die alles behandeln, was Sie zu Rekrutierung und Einsatz Ihrer Landstreitkräfte wissen müssen; danach wenden wir unsere Aufmerksamkeit der Kriegsmarine zu; und zum Schluss beenden wir das Kapitel mit einem Blick auf eine Situation, in der Sie mit einer Kombination der beiden arbeiten müssen. Obwohl viele derselben Überlegungen auf die Themen Erkundung und Kolonisierung zutreffen, werden wir die beiden im folgenden Kapitel separat behandeln.

Struktur des Militärs

Das Militär Ihres Landes ist in zwei große Waffengattungen unterteilt: Landstreitkräfte und Kriegsmarine. Die Landstreitkräfte dienen zur Verteidigung Ihrer Provinzen, schlagen Schlachten, ersticken Rebellionen, belagern feindliche Städte und führen auch alle anderen Militäroperationen aus, die auf festem Boden stattfinden. Sie werden üblicherweise als Armeen gesteuert, die aus einer Reihe von Regimentern verschiedener Typen und Fähigkeiten bestehen. Die Kriegsmarine operiert nur zur See und besteht aus Schiffen, die in Flotten organisiert sind. Ihre Flotten stellen sich feindlichen Schiffen, versenken gelegentlich einen Freibeuter und können auch zur Blockade feindlicher Häfen oder zum Transport Ihrer Landstreitkräfte nach Übersee eingesetzt werden.

Regimentstypen

Das Regiment ist die grundlegende Einheit Ihrer Landstreitkräfte. Jedes Regiment besteht aus

1000 Soldaten. Jedes Regiment hat einen speziellen Expertisebereich, der es als Infanterie, Kavallerie oder Artillerie kennzeichnet. Mehrere Regimenter werden zu einer Armee zusammengefasst, der dann ein General zugewiesen wird, und mit der Sie Ihre militärischen Ziele verfolgen. Die Zusammenstellung einer effizienten Armee ist für Ihre Erfolgchancen elementar, daher ist es von höchster Wichtigkeit, dass Sie die Unterschiede zwischen den einzelnen Regimentstypen verstehen und in Betracht ziehen.

Infanterieregimenter

Das Infanterieregiment besteht aus einfachen Fußsoldaten. In den Anfangsphasen des Spiels sind sie mit Schwertern oder Speeren ausgerüstet, oder manchmal mit Bögen oder Wurfspeeren. Die Infanterie bewegt sich recht langsam und ist im Kampf nicht sonderlich effizient. Mit fortschreitendem Spielverlauf und Ihren Errungenschaften der Heerestechnologie werden diese mit immer stärkeren Formen von Schießpulverwaffen ersetzt und stellen eine immer gefährlichere Truppe dar.

Die Infanterie ist in der offenen Feldschlacht am schwächsten, besonders im Kampf mit beweglichen Gegnern. Sie ist weit effizienter im Kampf auf ungünstigem Terrain oder tückischem Boden. Die Infanterie ist besonders gefährlich, -- schon früh im Spiel -- wenn sie stark bewaldete oder gebirgige Provinzen verteidigt.

Einer der wichtigsten Aspekte des Infanterieregiments ist seine Fähigkeit, eine Stadt während einer Belagerung anzugreifen. Wenn Ihre Armee keine Infanterie besitzt, haben Sie bei Belagerungen so gut wie keine andere Wahl, als auf die Aushungerung der Stadt und ihre anschließende Kapitulation zu warten. Diese kann lange auf sich warten lassen und dem Feind so die Gelegenheit geben, eine Armee für einen Gegenangriff und die Aufsprengrung der Belagerung zu sammeln.

Weitere Vorteile des Infanterieregiments sind sein niedriger Preis und seine schnelle Rekrutierung. Wenn Sie eine große, preiswerte Truppe in kurzer Zeit brauchen, bietet sich das Infanterieregiment an. Auch erfordert es weit geringere monatliche Unterhaltskosten als jeder andere Regimentstyp.

Kavallerieregimenter

Diese berittenen Krieger sind am Anfang des Spiels das mächtigste für die Feldschlacht verfügbare Regiment. Ihre Mobilität und Furcht einflößenden Attacken lassen den Feind oft das Hasenpanier ergreifen. Sie verlieren viel von diesem Vorteil, wenn Terrain oder Wetter ihre Geschwindigkeit beeinträchtigt; und sie sind für den Belagerungskrieg völlig unnütz. Wenn es absolut vonnöten ist, werden sie am Angriff auf eine Stadt teilnehmen; machen Sie sich aber auf starke Verluste und schnell sinkende Moral gefasst, wenn Sie sie zu dieser Aufgabe verpflichten.

Abendländische Ritter in funkelnder Rüstung und berittene mongolische Bogenschützen werden bei fortschreitender Heerestechnologie langsam einer neuen Art von Kavallerie weichen. Wie auch die Infanterie werden sie ihre Waffen und Rüstung gegen Schießpulverwaffen eintauschen; aber ihr Vorteil gegenüber der Infanterie im offenen Feld wird langsam abnehmen, bis sie am Ende des Spiels nur geringfügig effizienter sind.

Die Rekrutierung von Kavallerieregimentern dauert viel länger als die von Infanterieregimentern und kostet oft bis zu dreimal so viel. Ihr größter Vorteil im gesamten Spiel ist ihre Marschgeschwindigkeit. Wenn Sie ein Regiment rasch von einem Ort zum anderen verlegen müssen, ist die Kavallerie Ihre erste Wahl. Während die Idee großer Kavalleriearmeen ansprechend klingt, müssen Sie sich zuerst vergewissern, dass Ihre Wirtschaft auch stark genug ist, die hohen monatlichen Unterhaltskosten aufzubringen, die nötig sind, die Regimenter jederzeit kampfbereit zu halten.

Artilleriesregimenter

Artilleriesregimenter stehen den meisten Ländern zu Beginn des Spiels nicht zur Verfügung; sie werden gegen Ende des 15. Jahrhunderts erscheinen, wenn die Nationen so langsam die notwendige Heerestechnologiestufe erreichen (Stufe 4 in den meisten Fällen). Obwohl die Stärke jedes Regiments mit 1000 Männern angegeben wird, soll dies nicht bedeuten, dass sich auch 1000 Geschütze im Feld befinden. Das Regiment repräsentiert ein kleineres Infanterieregiment mit Artillerieunterstützung (inklusive aller Männer, die zum Bedienen, Laden und Transportieren dieser

Schrecken erregenden Maschinen erforderlich sind).

Frühe Formen der Artillerie waren schwer und klobig, was ihre Eignung für die Feldschlacht sehr einschränkte. Hauptsächlich war die Funktion dieser Waffen auf Belagerungen beschränkt, in denen der konstante Beschuss der feindlichen Mauern mit der Zeit eine genügend große Breche für die Infanterie öffnete. Zu Anfang der napoleonischen Ära war die Artillerie drastischen technologischen Änderungen unterzogen worden und wurde nun auf dem Schlachtfeld zu einer formidablen Waffe. Das Spiel reflektiert dies durch den steigenden Schaden, den diese Regimenter anrichten.

Vor den späteren Phasen des Spiels besteht der beste Einsatz der Artillerie darin, die für Belagerungen erforderliche Zeitspanne abzukürzen. Im konzertierten Einsatz mit regulären Infanterieregimentern können Sie die Mauern durchbrechen und eine Stadt viel schneller einnehmen als mit herkömmlichen Mitteln. Sie sollten die Zahl der Artilleriesregimenter in Ihren Armeen über die Jahre hinweg langsam erhöhen; aber machen Sie sich auf hohe Kosten für Kauf und Unterhalt gefasst, denn sie sind nicht billig. Da sie zudem sehr langsam sind, sollten Sie also keine große Schnelligkeit von Armeen mit einem oder mehr Artilleriesregimentern erwarten.

Schiffstypen

Wenden wir unsere Aufmerksamkeit nun der Seefahrt zu. Ihre Kriegsmarine wird aus Schiffen bestehen, die normalerweise in Flotten zusammengefasst sind, von denen jede von einem Admiral befehligt wird. Genau wie Regimentern gibt es auch Schiffe in einer Vielzahl verschiedener Hauptklassifizierungen:

Transportschiffe

Dies ist der einfachste Schiffstyp. Wie der Name schon andeutet, werden Transportschiffe zum Seetransport von Landstreitkräften eingesetzt, was Ihnen Militäroperationen in weiter Ferne ermöglicht. Transportschiffe sind nicht bewaffnet und werden bei Seeschlachten leicht versenkt. Dies ist der einzige Schiffstyp, der Landstreitkräfte transportieren kann, daher ist er unab-

kömmlich, wenn Sie vorhaben, die Grenzen Ihres Landes über das Meer hinweg zu erweitern. Sie sollten Transportschiffe immer in Flotten platzieren, die auch kampffähige Schiffe umfassen, es sei denn, Sie sind sicher, dass ihre Reise ohne Zwischenfälle ablaufen wird.

Galeeren

Die Galeere ist die kleinste Kampfschiffklasse. Diese Schiffe führen beschränkte Bewaffnung mit sich und halten nicht sehr viel Schaden aus, bevor sie versenkt werden. Ihr Vorteil ist, dass sie recht preiswert und schnell zu bauen sind; außerdem ist ihr monatlicher Unterhalt billig. Galeeren erhalten einen entscheidenden Bonus, wenn sie an Gefechten auf Binnenmeeren teilnehmen, wie z. B. Ostsee und Mittelmeer. In Kämpfen auf offener See erleiden sie aber ziemlich unangenehme Punktabzüge.

Leichte Schiffe

Dies ist ein größeres Schiff als die Galeere, stärker bewaffnet und in der Lage, weit mehr Schaden zu absorbieren. Leichte Schiffe sind teurer im Bau und erfordern eine längere Zeit, bevor sie kampfbereit sind. Auch werfen sie höhere monatliche Unterhaltskosten auf. Der größte Vorteil des leichten Schiffs ist seine exzellente Mischung aus Geschwindigkeit, Feuerkraft und Schadenstoleranz.

Großschiffe

Diese ist die größte Schiffsklasse mit der größtmöglichen Bewaffnung und der Fähigkeit, enormen Schaden zu absorbieren, bevor sie sinken. Sie sind recht langsam und extrem teuer in Bau und Unterhalt.

Einheitstypen

Für alle oben erwähnten Regimenter und Schiffstypen gibt es viele verschiedene Einheitstypen. Es gibt kein allgemeines „Infanterieregiment“, das im Spiel von jedem eingesetzt wird. Stattdessen gibt es viele verschiedene Arten von Infanterieregimentern, von denen jedes etwas andere Kampfeigenschaften hat und anders aussieht. Welche Typen Ihnen zur Verfügung stehen werden, hängt von dem Land ab, als das Sie spielen, der von Ihnen erreichten Stufe der Heerestech-

nologie, und davon, wer Ihre Provinzen als seine Kernprovinzen betrachtet. Dasselbe gilt für Kavallerieregimenter, Artillerieregimenter und sämtliche Schiffstypen.

Jeder Einheitstyp hat eine Reihe grundlegender Kampfeigenschaften, die seine Gefechtsleistung beeinflussen. Manche Einheiten sind exzellente Verteidiger, richten beim Feind aber nicht so viel Schaden an. Andere Einheiten sind darauf ausgelegt, dem Feind maximale Verluste zuzufügen, dafür aber weniger glücklich in zähem Ringen. Dies favorisiert eine Strategie, bei der die gründliche Planung der Zusammenstellung Ihrer Armeen und Flotten zu militärischem Erfolg führen kann, selbst gegen einen Feind, der auf ersten Blick viel stärker erscheint.

Landgefechte werden anders als Seeschlachten geführt, daher unterscheiden sich die Eigenschaften von Regimentern sehr von denen der Schiffe. Um Konfusion zu vermeiden, erklären und beschreiben wir jede dieser Eigenschaften weiter unten in diesem Kapitel in zwei separaten Abschnitten noch genauer -- einer über Landgefechte und einer zu. In den nächsten paar Abschnitten konzentrieren wir uns auf Ihre Landstreitkräfte.

Landstreitkräfte rekrutieren

Normalerweise beginnen Sie das Spiel mit einer in Ihrer Hauptstadtprovinz stationierten Armee. Die Zahl der Regimenter in der Armee hängt von der Größe und wirtschaftlichen Stärke des Landes ab, das Sie spielen; und der genaue Typ jedes Regiments vom Startdatum und Ihrer geografischen Lage in der Welt. Diese Armee ist oft recht klein, um also Ihre nationale Sicherheit zu schützen, oder um einen Krieg anzufangen, müssen Sie Ihr Militär erweitern. Hierzu müssen Sie ein paar neue Regimenter rekrutieren.

Jedes Regiment besteht aus 1000 Männern und wird in einer der Provinzen Ihres Reichs rekrutiert. Jede Provinz kann immer nur ein neues Regiment rekrutieren. Die Soldaten, aus denen das Regiment bestehen wird, werden aus der Mannstärke Ihres Landes abgezogen, die ganz links auf der Titelleiste zu sehen ist. Jede Ihrer Provinzen stellt jeden Monat eine Reihe von



Männern in den Mannstärke-Pool ab, und sobald Sie mindestens 1000 Männer in Ihrer nationalen Reserve haben, können Sie mit der Rekrutierung eines neuen Regiments beginnen.

Zuerst müssen Sie entscheiden, wo Sie das Regiment rekrutieren möchten. Sie können eine Provinz auswählen, die sich nahe dem Ort befindet, an dem Sie Ihre zukünftige Armee einsetzen wollen; oder Sie können Ihre Wahl auch auf die Regimentstypen basieren, die dort rekrutiert werden können. Diese letzte Überlegung spielt vermutlich die größte Rolle bei Ihrer Entscheidung.

Wie sie wohl noch wissen, hoben wir im Abschnitt über das Interface für die eigenen Truppen, hervor, dass der Regimentstyp, der in einer Provinz ausgehoben werden kann, durch den bevorzugten Einheitstyp des Landes festgelegt ist, das diese Provinz als Kernprovinz betrachtet. Sie können in Ihren eigenen Kernprovinzen nur Regimenter rekrutieren, die dem bevorzugten Einheitstyp Ihres Landes entsprechen. Alle Provinzen in Ihrem Besitz, die noch keine eigenen Kernprovinzen sind, können diesen Regimentstyp nicht ausheben.

Wenn ein anderes Land eine Ihrer Provinzen als seine Kernprovinz betrachtet, können Sie dort die bevorzugten Einheitstypen dieses Landes rekrutieren. Tatsächlich können Sie nur Regimentstypen rekrutieren, die dem bevorzugten Typ des anderen Landes entsprechen, wenn nicht gerade diese Provinz auch eine Ihrer Kernprovinzen ist. *Wenn kein Land eine Provinz als Kernprovinz*

ansieht, können dort überhaupt keine Regimenter ausgehoben werden!



Sobald Sie sich für eine passende Provinz entschieden haben, klicken Sie darauf, um das Interface zur Provinzverwaltung aufzurufen. Klicken Sie dann unter den Zusammenfassungen auf die Schaltfläche „Regiment rekrutieren“. Das Rekrutierungs-Interface ersetzt die zusammenfassenden Informationen zur Provinz auf der rechten Seite des Interface. Dies zeigt eine Liste der Regimenter, die in der Provinz rekrutiert werden können, sowie alle verfügbaren Söldner-Regimenter (wir behandeln die Söldner gleich etwas weiter unten).

Neben dem Namen jedes Regimentstyps finden Sie eine Illustration der Hauptkampf Eigenschaften der Einheit. Für jede Gefechtskategorie (Fernkampf, Nahkampf und Moral) erscheint ein Offensivwert in der oberen Hälfte des Kästchens, und ein Defensivwert in der unteren Hälfte. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über einen Stern halten, erscheint ein Tooltip, der den genauen Wert für das Regiment anzeigt. Wir werden weiter unten in diesem Kapitel die Einsatzmöglichkeiten hiervon noch detaillierter beschreiben, wenn wir uns die Mechanismen von Gefechten anschauen.

Am Ende jeder Zeile stehen die Kosten, die Sie aus Ihrer Staatskasse zahlen müssen, um mit der Rekrutierung dieses Regimentstyps zu beginnen; sowie die Zeit, die verstreichen wird, bevor die Einheit kampfbereit ist. Klicken Sie irgendwo

auf die Zeile, um den Befehl auszugeben, mit der Rekrutierung eines dieser Regimenter zu beginnen. Wenn die Zeile deaktiviert (grau hinterlegt) ist, fehlen Ihnen entweder die notwendigen 1000 Männer in Ihrem Mannstärke-Pool, oder das nötige Kleingeld in Ihrer Staatskasse, um sich die Einheit zu leisten. Dies ist auch nicht verfügbar, wenn Sie sind schon in dieser Provinz rekrutieren, da eine Provinz immer nur ein neues Regiment auf einmal rekrutieren kann.

Sobald Sie den Befehl ausgeben, eine Einheit zu rekrutieren, erscheint in dieser Provinz auf der Hauptkarte eine Grafik, die anzeigt, dass ein Regiment rekrutiert wird. Auf einer Leiste unter der Grafik können Sie den Fortschritt überwachen, und wenn Sie den Mauszeiger über die Grafik halten, erscheint ein Tooltipp, der den Einheits-typ und das erwartete Datum der Fertigstellung anzeigt. Das Regiment wird nicht in der Lage sein, die Provinz zu beschützen, bevor es voll rekrutiert und ausgebildet ist. Wenn Sie die Kontrolle über die Provinz verlieren, bevor das Regiment kampfbereit ist, wird die Rekrutierung storniert, und Sie verlieren das investierte Geld sowie alle Soldaten im Regiment.

Nach beendetem Rekrutierungsprozess erscheint das neue Regiment auf der Hauptkarte, und Sie können, wenn Sie möchten, der Provinz den Auftrag zur Rekrutierung eines neuen Regiments geben. Obwohl Sie der neuen Einheit sofort Befehle geben können, sollten Sie fast immer ein Weilchen warten, bevor Sie sie in die Schlacht schicken, da neue Einheiten bei ihrer „Geburt“ zuerst eine extrem niedrige Moral aufweisen.

Söldner

Wenn Sie sind ganz dringend Streitkräfte brauchen, können Sie schauen, ob es in einer Provinz käufliche Söldner gibt. Wenn ja, erscheinen die verfügbaren Söldnerregimentstypen im unteren Teil des Rekrutierungs-Interface. Im Gegensatz zu Ihren eigenen Regimentern gibt es für ein Söldner-Regiment keine Rekrutierungsverzögerung; es ist sofort dienstbereit und wird auf die Hauptkarte platziert, sobald Sie dafür zahlen. Genau wie Ihre eigenen Regimenter wird es zunächst unter extrem niedriger Moral leiden.

Während die sofortige Verfügbarkeit eines Regiments sehr praktisch sein kann, gibt es mehrere

Nachteile, die Sie vor dem Anheuern von Söldnern bedenken sollten:

- Ein Söldner-Regiment trägt nur ein Drittel der normalen Menge an Militärtradition bei, wenn es an Kämpfen teilnimmt. Dies macht es für Sie viel schwerer, hohe Traditionsniveaus zu erreichen, die zu Rekrutierung der bestmöglichen Generale notwendig ist.
- Im Gegensatz zu regulären Regimentern bekommt ein Söldner-Regiment nie Upgrades, wenn Sie Ihren bevorzugten Einheits-typ wechseln. Sobald es veraltet ist, müssen Sie das Regiment auflösen und ein neues mit moderneren Waffen anheuern.
- Söldner-Regimenter erfordern die doppelten monatlichen Unterhaltskosten einer vergleichbaren rekrutierten Einheit.

Jede geografische Region der Welt hat eine begrenzte Zahl an einstellbaren Söldnern, und sie verdingen sich nach dem Prinzip "wer zuerst kommt, mahlt zuerst". Jedes Mal, wenn ein Land ein Söldner-Regiment einstellt, wird es aus der "regionalen Reserve" entfernt, die alle Provinzen in diesem Bereich bedient. Diese Reserve füllt sich mit der Zeit wieder auf; wenn also keine Söldner verfügbar sind, wenn Sie eine Provinz überprüfen, werden später wieder welche zur Verfügung stehen.

Armee-Informationen

Wenn ein Regiment rekrutiert und auf der Hauptkarte platziert wird, entsteht eine neue Armee, die nur diese Einheit enthält. Dem Regiment wird automatisch ein Name verliehen, der auf seine Ursursprohngs-provinz hinweist; derselbe Name wird auch der Armee gegeben. Wenn Sie auf die Einheit klicken, erscheint das Kästchen mit den Armee-Informationen oben links von der Hauptkarte.

Ganz oben im Kästchen sehen Sie den Namen der Armee. Wenn Sie ihr einen anderen Namen geben wollen, klicken Sie auf das braune Etikett und geben Ihren gewünschten Namen ein. Sie können dies mit jedem Armeenamen tun, und zwar so oft Sie wollen.

Rechts vom Namen befinden sich mehrere kleine Schaltflächen. Ein Klick auf die Totenkopf-Schaltfläche befiehlt der Armee, sich aufzulösen. Dies eliminiert alle Regimenter in der Armee und

sollte nur getan werden, wenn Sie sich ganz sicher sind, dass Sie sie nicht länger brauchen. Die zweite Schaltfläche dient dazu, eine Armee mit mehr als einem Regiment in zwei kleinere Armeen aufzuteilen. Wir werden uns dies gleich ansehen. Die runde Schaltfläche „X“ schließt das Kästchen, wenn Sie damit fertig sind.

Ganz links von diesem oberen Bereich ist eine senkrechte Leiste mit einer grafischen Darstellung der derzeitigen Moral der Armee. Dieser Wert repräsentiert ihren Willen zum Kampf und ist sehr niedrig, wenn ein Regiment gerade erst rekrutiert wurde. Mit der Zeit steigt die grüne Anzeige langsam nach oben, wo sie dann anzeigt, dass die Moral der Armee hoch ist und die Truppe bereit fürs Gefecht.

Direkt unter dem Armeenamen finden Sie den Namen des Generals, unter dessen Befehl die Armee steht. Wenn eine Armee keinen Anführer hat, sind ihre Erfolgsaussichten im Kampf weit geringer, daher sollten Sie vermeiden, sie in die Schlacht zu werfen, bis Sie ihr einen General zugewiesen haben. Wir zeigen Ihnen gleich, wie das geht. Unter dem Namen des Generals steht der Name der Provinz, in der sich die Armee momentan befindet.

Die Gesamtstärke der Armee sehen Sie direkt rechts neben dem Namen des Generals. Wenn eine Armee durch Kampf oder aufgrund von Zermürbung (Verlustquote) Verluste erleidet, sinkt dieser Wert. Im Laufe der Zeit werden Soldaten aus den Reserven Ihres Landes gezogen, um diese Verluste wieder auszugleichen, und schließlich wird jedes der Regimenter und auch die Armee wieder bei voller Stärke sein. Die maximale Größe einer Armee ist 1000 Männer für jedes der darin enthaltenen Regimenter.

Wenn die Armee aufgrund von Zermürbung (Verlustquote) Verluste einsteckt, erscheint die Verlustrate als ein prozentualer Wert direkt un-



ter der derzeitigen Armeestärke. Dies ist der Prozentsatz der Männer, die jeden Monat, in dem die Armee an diesem Ort bleibt, zu Verlusten werden. Die Verlustquote kann eine Armee verkrüppeln und Ihre Soldatenzahl konstant verringern, daher sollten Sie Orte mit hoher Verlustquote vermeiden, es sei denn, Ihre Armee muss aus strategischen Gründen dort sein. Die Verlust-

quote entsteht, wenn die Größe einer Armee den Nachschub übersteigt, den sie an ihrer momentanen Position organisieren kann.

Der Bereich darunter listet alle Regimenter auf, die sich momentan in dieser Armee befinden. Hier finden Sie Namen, Typen und momentane Stärke aller Regimenter. Führen Sie den Mauszeiger über ein Regiment, um einen ToOLTIP mit Details zu seinen Kampfeigenschaften aufzurufen.

Armeeorganisation

Eine Armee, die aus zwei oder mehr Regimentern besteht, kann in zwei kleinere Armeen unterteilt werden; und mehrere Armeen in derselben Provinz können zu einer einzigen größeren Armee zusammengestellt werden, oder auch Regimenter austauschen, wenn Sie ihre Zusammensetzung ändern wollen.



Zum Aufteilen einer Armee wählen Sie sie aus und klicken auf die Schaltfläche „Armee aufteilen“. Dies ruft das Interface für die Armee-Reorganisation auf, wo jedes der Regimenter in Ihrer momentanen Armee in der Armee links aufgelistet ist. Mit den Pfeilschaltflächen können Sie einige der Regimenter in die neue Armee umbewegen. Wenn Sie es sich anders überlegen, können Sie auch ein Regiment wieder in seine ursprüngliche Armee stecken. Wenn Sie mit der Zusammensetzung der beiden Armeen zufrieden sind, klicken Sie auf „Schließen“.

Wenn sich zwei Armeen in derselben Provinz

befinden, können Sie sie auswählen und dann entweder schnell zusammenfassen oder im Interface für die Armee-Reorganisation Regimente zwischen ihnen austauschen. Um mehr als eine Armee auszuwählen, klicken und ziehen Sie den Mauszeiger auf der Hauptkarte, um ein Kästchen um jede der Armeen zu zeichnen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, sind alle Armeen innerhalb des Kästchens ausgewählt und oben links im Bildschirm aufgelistet. Wenn zwei oder mehr Armeen ausgewählt sind, enthalten die Armeinformationen keine detaillierte Liste ihrer individuellen Regimente.

Zur Zusammenfassung der Armeen in einer einzigen größeren Armee klicken Sie über der Auflistung auf „Zusammenfassen“. Dies platziert alle Regimente in eine Armee, die dann von dem Befehlshaber angeführt wird, der sich als der beste Gesamt-



befehlshaber herausgestellt hat. Wenn Sie die Schaltfläche „Armee aufteilen“ anklicken, erscheint das Interface für die Armeeneuorganisation, worin Sie mehr Regimente zwischen den beiden Armeen hin- und herbewegen können.

Sie können so viele Armeen auf einmal auswählen, wie Sie möchten. Wenn Ihre Auswahl eine Armee einschließt, die Sie bei einer Zusammenlegung nicht dabei haben wollen, klicken Sie auf die kleine „X“-Schaltfläche, um die Armee aus der Auflistung zu entfernen. Dies ist auch notwendig, wenn Sie unabsichtlicherweise eine Armee ausgewählt haben, die nicht in derselben Provinz wie die anderen steht. Sie können so viele Armeen zusammenfassen, wie Sie wollen --- so lange sie in derselben Provinz stehen -- aber Sie dürfen nur zwei Armeen auf einmal umstrukturieren.



Armeeführer zuweisen

Bevor Sie eine Armee in den Kampf schicken, sollten Sie ihr zu ihrer Befehligung einen General aus dem Anführerpool Ihres Landes zuweisen. Armeen ohne Führung schneiden üblicherweise im Kampf sehr schlecht ab und brauchen auch viel länger, um eine Belagerung abzuschließen. Einige Länder können am Anfang des Spiels schon einen oder mehr Generäle in ihrem Anführerpool haben; wenn nicht, müssen Sie einen rekrutieren. Wenn Sie einen General haben, der momentan keine andere Armee anführt, klicken Sie in der Armeezusammenfassung einfach auf die Zeile mit den Anführernamen. Ein Dropdown-Kästchen zeigt eine Liste der verfügbaren Generäle sowie ihre Eigenschaften an. Klicken Sie auf den General, dem Sie das Kommando über diese Armee zuweisen möchten.

Neuen Anführer rekrutieren

Wir haben schon bei der Besprechung des Fensters „Eigene Anführer“ gelernt, wie man einen neuen Anführer rekrutiert. Klicken Sie in der linken oberen Bildschirmcke auf Ihr Landeswappen, um das Innenpolitik-Interface aufzurufen, und wählen Sie dann das Register „Anführer“. Alle momentan in Diensten Ihres Reichs stehenden Generäle werden aufgelistet. Wenn sie momentan eine Armee anführen, wird auch der Name dieser Armee gezeigt.

Zur Rekrutierung eines neuen Anführers klicken Sie auf die Schaltfläche „General rekrutieren“. Dies kostet 100 Dukaten, verbraucht einen Diplomaten und reduziert Ihre Landtruppentradition um 20%. Die Eigenschaften des neuen Generals werden hauptsächlich vom Armeetraditionswert Ihres Landes bestimmt. Sie haben eine weit bessere Chance auf einen effizienten Anführer, wenn Sie eine starke Tradition haben.

Wenn es Ihnen an den notwendigen Anforderungen zur Rekrutierung eines Generals fehlt, können Sie auch Ihren Herrscher in einen General konvertieren. Dies ist „frei“, und seine Fähigkeiten als General werden von seinem militärischen Geschick bestimmt. Seien Sie aber vorsichtig, da Ihr Land an Stabilität und Prestige verliert, wenn er in der Schlacht fällt. In diesem Fall ist es weit wahrscheinlicher, dass Sie eine Regentschaftsperiode durchlaufen müssen oder sogar gezwungen zu werden, den

Juniorpartner in einer Personalunion zu geben.

Grundlegendes zur Armee

In Friedenszeiten sind Armeen von extrem beschränktem Nutzen. Wenn in einer Ihrer Provinzen eine Rebellion ausbricht, müssen Sie eine Armee entsenden, um sich der Revoluzzern einzunehmen; aber ansonsten leisten sie wenig, außer Ihre Nachbarn von Überfällen in Ihre Gebiete abzuschrecken. Sie werden Ihre Streitkräfte vermutlich optimal positionieren wollen, um ihre Verlustquoten zu minimieren und auf Bedrohungen schnell reagieren zu können.

Ihre Nachbarn werden weit weniger Kriegserklärungen gegen Sie in Betracht ziehen, wenn sie der Ansicht sind, dass Ihr Militär groß genug ist, Angriffe abzuwehren; und wenn Sie irgendwann in den Krieg ziehen, werden es diese Armeen sein, die Ihre Feinde angreifen und hoffentlich neue Länder erobern. Dies lässt die Erschaffung einer großen Anzahl gigantischer Armeen verführerisch klingen, allerdings muss man sich hierbei zwei Sachen vor Augen halten: die maximale Zahl der Truppen, die Ihre Nation unterstützen kann; und die Verlustquote, die sie erleiden wird, wenn zu viele Truppen am selben Ort stationiert sind.

Unterhalt und maximal unterhaltbare Truppen

Im Abschnitt zum Interface „Eigene Truppen“ erwähnten wir, dass die Zahl der Truppen beschränkt ist, die Ihr Land unterstützen kann, ohne Strafpunkte hinsichtlich der Unterhaltskosten zu riskieren. Diese Zahl wird durch die Größe des Landes und dem Reichtum Ihrer Provinzen festgelegt.

Jedes Regiment in Ihrem Heer erzeugt monatliche Unterhaltskosten, welche die Grundversorgung und -ausrüstung widerspiegelt, die es braucht, um kampffähig zu bleiben. Je größer Ihr Militär, desto höher die monatlichen Kosten. Diese kann man etwas reduzieren, indem man den Unterhalt einschränkt, den man auszugeben gewillt ist; aber dann werden Ihre Armeen einen entsprechenden Moralverlust erleiden und viel weniger Lust haben, für Sie zu kämpfen.

Es gibt außerdem einen Schwellenwert namens „Maximal unterhaltbare Truppen“, und wenn Sie diese Anzahl der Soldaten überschreiten, werden ihre Unterhaltskosten viel höher als normal. Dies ist ein Mechanismus, der ein Land daran hindern soll, eine unnötig große Armee für eine zu lang Zeitspanne zu unterhalten -- ein in dieser historischen Ära nicht seltenes Phänomen.

Wenn Ihr Land sich im Frieden befindet, ist es normalerweise eine gute Idee, Ihre Unterhaltskosten auf ein Maß zu reduzieren, das verhindert, dass die Militärausgaben zu viel von Ihren Einnahmen auffressen. Wenn Rebellionen ausbrechen oder Sie eine Kriegserklärung von einem Feind erwarten, sollten Sie Ihre Zahlungen wieder auf den vollen Satz bringen, damit die Moral Ihrer Truppen so hoch ist und sie freudig für Sie ins Feld ziehen.

Als Faustregel gilt, die maximale unterhaltbare Truppenstufe nicht zu überschreiten, es sei denn, Sie brauchen dringend zusätzliche Streitkräfte und verfügen über ausreichend Einnahmen und Staatsschätze, um sie zu unterhalten. Sie können ein paar Extraregimenter rekrutieren oder eine Söldnertruppe anheuern, um Ihnen in einem besonders schwierigen Krieg gegen einen stärkeren Feind zu helfen; aber Sie sollten auch alle überschüssigen Streitkräfte wieder abstoßen, sobald die Luft wieder rein ist. Ansonsten werden Sie einen sehr großen Prozentsatz Ihrer monatlichen Einnahmen nur darauf verwenden, Ihr Militär bei Laune zu halten, und das wird sehr wenig für wichtige Investitionen in die Technologie übrig lassen, die Sie mit Ihren Nachbarn Schritt halten lässt.

Verlustquote

Die Gesamtzahl der Soldaten, die von einer Provinz auf einmal ernährt und versorgt werden kann, ist beschränkt. Wenn mehr Männer in einer Provinz stationiert sind, als sie versorgen kann, geht ein bestimmter Prozentsatz der Truppe als ein Resultat der Zermürbung - auch „Verlustquote“ genannt - verloren. Dies spiegelt die Probleme von Fahnenflucht und Krankheiten wider, die in der Geschichte große Armeen plagte, wenn sie ins Feld zogen.

Am Anfang jedes Monats prüft das Spiel jede

Armee darauf, ob die Provinz, in der sie stationiert ist, auch die Gesamtzahl der dortigen Soldaten versorgen kann. Diese Gesamtzahl schließt nicht nur Ihre eigenen Streitkräfte ein, sondern auch die Soldaten aller anderen Länder, deren Armeen ebenfalls in dieser Provinz stehen. Hierbei könnte es sich um eine feindliche Armee handeln, die Sie gerade bekämpfen, oder um eine verbündete Armee, die auch gerade dort ist. Wenn die Gesamtzahl der Soldaten die Versorgungsmöglichkeiten der Provinz überschreitet, geht ein Prozentsatz Ihrer Soldaten verloren.

Wie wir oben gesehen haben, zeigt das Kästchen „Armeeinformationen“ Ihre mögliche Verlustquote an; sowie den Prozentsatz der Armee, den Sie als Ergebnis von Nachschubmangel verlieren werden. Sie können auch auf eine Provinz klicken und in der Zusammenfassung nachsehen, wie viele Ihrer Männer sie unterstützen kann, und die maximale Verlustquote, die Sie bei Überschreitung dieses Limits einstecken müssen. Provinzen, die zu Ihrem Land gehören, können im Normalfall viele Ihrer Männer unterstützen, und die Verlustrate für Überschreitung des Limits wird sich in Grenzen halten. Diese Werte werden etwas schlechter in Provinzen aussehen, die einem Verbündeten gehören; und ganz schlecht bei Provinzen in Feindesbesitz.

Viele Provinzen weisen jahreszeitliche Winterbedingungen auf, die entweder mild, normal oder bitter sind und mehrere Monate anhalten können. Solche Winterbedingungen findet man eher in extremen Breitengraden (Nordrussland) oder in gemäßigeren Provinzen mit hohen Bergen (Alpen). Dies ist die einzige Art von winterbedingten Beschränkungen in *Europa Universalis III*, da der Umfang eines großen Strategiespiels keine kürzeren Wetterperioden zulässt. Wenn Sie sich in Ihren eigenen Provinzen oder einer Provinz befinden, die einem Land gehört, das Ihnen Militäruzugang gewährt, wird angenommen, dass die notwendigen Versorgungsgüter noch verfügbar sind; in feindlichen oder herrenlosen Provinzen aber werden Sie unter Winterbedingungen eine viel höhere Verlustquote erleiden. Verlustquote ist die einzige Auswirkung des jahreszeitlichen Wintereffekts. Es gibt keinen zusätzlichen Strafen auf Bewegung oder Gefecht.

Armeeverstärkung

Alle Verluste, die einem Regiment durch Verlustquote oder Kampf entstehen, werden nach und nach über die folgenden Monate wieder aufgefüllt, indem verfügbare Soldaten aus den Mannstärke-Reserven Ihres Landes gezogen werden. Diese Verstärkung erfordert keine zusätzlichen Kosten, obwohl es einige Zeit dauern wird, schwere Verluste zu ersetzen. Die Aufrückgeschwindigkeit von Reserveeinheiten wird durch Ihre momentane monatliche Unterhaltsstufe festgelegt und läuft automatisch ab.

Armeemoral

Wenn ein Regiment gerade erst rekrutiert und auf die Karte gesetzt wurde, ist ihre Moral sehr gering. Moral spiegelt die Gewilltheit eines Soldaten wider, sich in den Kampf zu werfen, anstatt seine Waffe hinzuschmeißen und vom Schlachtfeld zu flitzen. Mit der Zeit steigt die Moral einer Armee langsam wieder an, bis sie die maximal mögliche Stufe erreicht hat. Dieser Maximalwert wird von Ihrer Heerestechnologiestufe festgelegt und reduziert, wenn Sie Ihren Streitkräften weniger als 100% Unterhalt zukommen lassen.

Ein Teil des Schadens, den Ihre Soldaten während des Kampfes erleiden, entsteht in Form von Moral. Wenn die Moralstufe einer Armee zu tief sinkt, brechen die Regimenter auf und fliehen aus dem Kampf. Tatsächlich enden die meisten Schlachten eher im Rückzug einer Seite als in ihrer Eliminierung; es sei denn, eine Seite genießt überwältigende zahlenmäßige Überlegenheit. Nach dem Rückzug erholt sich die Armeemoral langsam, bis die Truppen wieder genug Selbstvertrauen für weiteren Kampf haben.

Marschbefehle für Armeen

Um eine Armee an einen anderen Ort zu verlegen, beginnen Sie damit, sie auszuwählen. Sie können auf der Karte direkt darauf klicken, oder mit der Maus ein Kästchen darum ziehen. Eine Armee kann auch direkt im Outliner und im Archiv ausgewählt werden; oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Zeigen“ auf einigen der Nachrichten oder Benachrichtigungen. Wenn eine Armee ausgewählt ist, erscheint das Kästchen „Armeinformationen“ oben links im Bildschirm, und auf der Karte zeigt sich ein goldener Kreis um ihre Basis. Sie können sie entwählen, indem Sie einen



beliebigen Punkt auf der Karte anklicken, oder mit der runden Schaltfläche „X“ das Kästchen „Armeeinformationen“ schließen.

Sobald eine Armee ausgewählt wurde, rechtsklicken Sie die Provinz, in die sie marschieren soll. Nun erscheint der Umriss eines Pfeils, der von der momentanen Position der Armee zum vorgeesehenen Ziel zeigt. Während die Armee sich auf dem Marsch befindet, füllt sich der Umriss allmählich weiß, um ihren Fortschritt anzuzeigen. Die Armeegrafik auf dem Bildschirm ist auch animiert, um anzudeuten, dass sie marschiert.

Um sich etwaigen feindlichen Truppen stellen zu können, befindet sich die die Armee nach Auffassung des Spiels so lange in ihrer Herkunftsprovinz, bis sie ihren Marsch abgeschlossen hat. Wenn sie während des Marschierens angegriffen wird, bleibt sie stehen, um zu kämpfen. Sollte sie siegreich aus dem Gefecht hervorkommen, wird sie ihren Marsch von dem Punkt an wieder aufnehmen, wo sie unterbrochen wurde.

Wenn Sie eine Armee nach dem Marschbefehl wieder entwählen, verschwindet der Pfeil, aber die Armee marschiert weiter. Wenn Sie den Marsch abbrechen wollen, wählen Sie die Armee aus und rechtsklicken dann auf ihre momentane Position.

Um die Sammlung mehrerer Armeen aus nahe gelegenen Provinzen einfacher zu gestalten, können Sie ein großes Kästchen um alle gewünschten Armeen ziehen und dann die Provinz rechtsklicken, in die sie alle marschieren sollen. Obwohl Sie Armeen in verschiedenen Provinzen auswählen können, können Sie sie nicht zusammenfassen oder neu gruppieren, bevor sie alle denselben Zielort erreicht haben.

Pfade

Sie können Armeen nicht nur in Nachbargebiete marschieren lassen. Rechtsklicken Sie eine Provinz, die weit weg liegt, und das Spiel wird die schnellste verfügbare Route berechnen, auf der die Armee dorthin marschieren kann. Der Bewegungspfeil zeigt den vom Programm ausgesuchten Pfad an, und die Armee wird ihm Provinz für Provinz folgen, bis sie am Ziel ankommt. Wenn Sie einen Weg bevorzugen, der sich von dem automatisch ausgewählten Pfad unterscheidet, können Sie den Marschbefehl in einer Reihe von Schritten ausgeben. Wählen Sie die Armee aus, halten

dann eine der Umschalttasten auf Ihrer Tastatur gedrückt, und rechtsklicken nun auf jede Provinz entlang des Weges, den Sie gerne einschlagen würden.

Bewegungsbeschränkungen

Eine Reihe von Beschränkung gilt für die Bewegung Ihrer Armeen.

- Sie können durch jede Provinz marschieren, die Ihr Land besitzt; und auch durch jede neutrale Provinz, die Sie entdeckt haben und die gerade ohne Eigentümer ist.
- Ihre Armeen können Flüsse durchqueren, aber sie können nicht auf Wasser wandeln. Wenn Ihre Armee nach Übersee reisen soll, brauchen Sie dafür Transportschiffe.
- Sie dürfen keine Provinz durchqueren, die einem anderen Land gehört, es sei denn, Sie sind entweder im Krieg, oder das andere Land gewährt Ihnen Militärzugang. Vasallen gewähren ihren Herren automatisch Militärzugang; aber in allen andern Fällen müssen Sie durch diplomatische Kanäle um Erlaubnis bitten.
- Sie können in keine Provinz hinein, die als Terra Incognita gilt. Bevor solch eine Provinz nicht zum Hoheitsgebiet Ihres Landes gehört, dürfen nur Armeen unter der Führung eines „Konquistadors“ dort hinein.

Wenn gerade eine Armee ausgewählt ist, deutet Ihr Mauszeiger an, ob die Armee in die gewünschte Zielprovinz darf. Ein kleiner grüner Pfeil erscheint neben dem Cursor, wenn er sich über einer Provinz befindet, in die die Armee ziehen kann. Dagegen erscheint ein kleines rotes X, wenn dies nicht der Fall ist. Wenn Sie einen Marschbefehl ausgeben, der eine Armee durch eine Reihe von Provinzen ziehen lässt, bevor sie am Ziel ankommt, wird das Spiel versuchen, einen passenden Pfad zu finden. Wenn es keinen gültigen Pfad gibt, kann die Armee nicht marschieren, selbst wenn das Ziel gültig ist.

Marschgeschwindigkeit

Die Zeitspanne, die eine Armee zum Marsch von einer Provinz zu nächsten braucht, hängt ab von der zu überwindenden Distanz, den Regimentstypen in der Armee, dem Manöverwert des Befehlshabers, und dem Terrain. Sie können das voraussicht-

liche Ankunftsdatum der Armee einsehen, indem Sie den Mauszeiger über die Armeegrafik auf der Karte halten. Es erscheint die Gesamtzusammensetzung der Truppe, ihr vorgesehenes Ziel und das Datum, an dem es dort eintreffen soll.

Die Provinzen in *Europa Universalis III* weisen ganz verschiedene Größen auf. Zur Bestimmung, wie lange eine Armee zum Marsch in die nächste Provinz braucht, stützt das Spiel die Berechnung auf die exakte Distanz zwischen den Hauptstädten der beiden Provinzen und vergleicht diese mit der Marschgeschwindigkeit der Armee. Die Bewegung basiert immer auf der Annahme, dass die Armee ihren Marsch in der Provinzhauptstadt beginnt, und ihn in der Hauptstadt der Zielprovinz beendet.

Die Marschgeschwindigkeit einer Armee wird durch die Geschwindigkeit des langsamsten Regiments in der Armee festgelegt. Eine Armee, die komplett aus Kavallerieeinheiten besteht, marschiert viel schneller als eine Armee, die ein Infanterieregiment enthält; und eine Armee mit Artillerieunterstützung bewegt sich am langsamsten. Wenn die Geschwindigkeit ein Problem für Ihre Strategie ist, können Sie eine Armee auch in eine schnellere Vorhut und eine langsamere Nachhut aufteilen. Vergewissern Sie sich nur zuerst, ob Ihre Vorhut stark genug ist, alle Kämpfe zu überleben, bevor die Haupttruppe ihr zu Hilfe kommen kann.

Jeder Faktor sowie der Manöverwert Ihres Anführers steigert die Marschgeschwindigkeit jedes Regiments unter seinem Befehl. Die Geschwindigkeit wird auch vom Terrain beeinflusst. Armeen bewegen sich am schnellsten durch offene Ebenen und werden in verschiedenem Maße durch Wälder, Wüsten, Sümpfe, Hügel und Berge verlangsamt. Flussüberquerungen erfordern auch zusätzliche Zeit.

Landgefechte

Überblick

Ein Landgefecht wird begonnen, wenn eine Armee eine Provinz betritt, in der sich schon eine feindliche Armee befindet. Kämpfe werden in *Europa Universalis III* abstrahiert. Jedes Aufeinandertreffen repräsentiert den Feldzug eines Angreifers, um die Kontrolle über eine gesamte Feindesprovinz an sich zu reißen. Ein Gefecht

dauert oft viele Wochen und sollte nicht als einzelne Schlacht angesehen werden, sondern daher als eine Reihe von Schlachten, die am Ende bestimmen, welche Seite in diesem Gebiet die Oberhand hat.

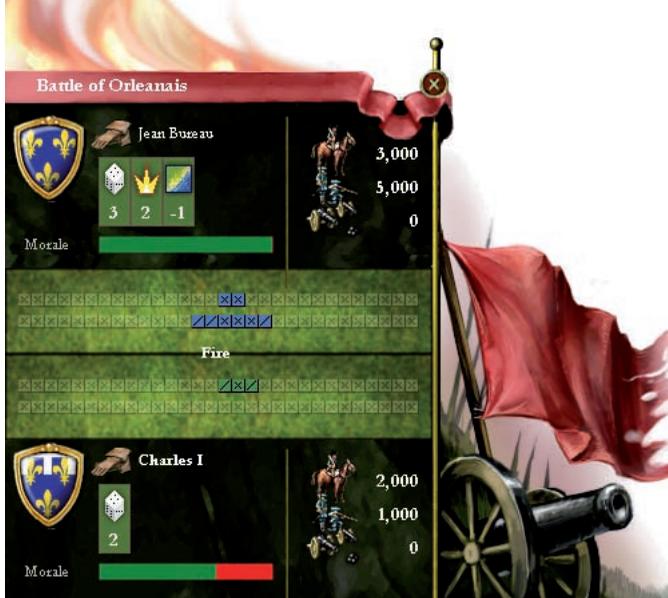
An jedem Kampftag greifen die Invasionstruppen den Verteidiger an und machen sich dann auf den Gegenangriff des Feindes gefasst. Der Schaden, den Sie einem Feind zufügen, wird festgelegt durch Typ und Größe Ihrer Regimenter, den kommandierenden General, Terrain- bzw. Flussüberquerungsmodifikatoren, Ihre Heerestechnologiestufe und eine gewisse Portion Glück. Die beiden Armeen werden den Schlagabtausch fortsetzen, bis eine Seite komplett eliminiert ist oder die Moralstufe einer der beiden Armeen so tief ist, dass sie auseinander bricht und flieht.

Nach beendetem Kampf bleibt die siegreiche Armee in der Provinz, und der Verlierer wird zum Rückzug gezwungen. Wenn die Provinz unter der Kontrolle der Verliererseite steht, wird der Sieger dann die Hauptstadt belagern und versuchen, die Kontrolle über die Provinz zu erlangen. Der Angreifer erlangt nur dann die Kontrolle über die Provinz, wenn die Belagerung erfolgreich abgeschlossen wird. Eine Provinz geht nur in andere Hände über, wenn sie im Rahmen von Friedensbedingungen abgetreten wurde.

Feldschlachten und Belagerungen werden vom Spiel unterschiedlich ausgeführt; schauen wir uns also zunächst die erstere an und fahren danach mit der letzteren fort.

Feldschlachten

Eine Feldschlacht beginnt, wenn zwei gegnerische Armeen sich in derselben Provinz befinden. Wenn dies der Fall ist, erhalten Sie eine Nachricht, die Sie davon unterrichtet, dass Ihre Armee auf feindliche Truppen gestoßen ist. Sie können keine taktischen Entscheidungen fällen. Das Gefecht läuft automatisch ab und endet, nachdem sich die Armeen über die folgenden Tage hinweg bekriegt haben. Die einzige Handlung, die Sie zur Beeinflussung des Gefechtsablaufs vornehmen können, ist ein Rückzugsbefehl für Ihre Armee. Ansonsten ist der Kampf komplett in den Händen Ihres Generals; und der Ausgang wird durch die strategischen Entscheidungen festgelegt, die Sie vor der Entsendung der Armee in die Provinz getroffen haben.



Obwohl Sie keine Kontrolle über die Kampfhandlungen haben, erlaubt Ihnen *Europa Universalis III*, sie zu beobachten, wenn Sie möchten. Hierzu klicken Sie auf die Schaltfläche „Zeigen“ auf der Nachricht, oder wählen die kämpfende Armee aus. Wenn Sie nicht zusehen möchten oder gerade an anderen Orten der Welt mit etwas anderem beschäftigt sind, geht der Kampf ganz normal weiter, und Sie erhalten nach seinem Abschluss eine zweite Nachricht, die Ihnen Ausgang und Verluste jeder Seite meldet. In diesem Abschnitt des Handbuchs gehen wir davon aus, dass Sie zusehen möchten, wenn Ihre Armee also ausgewählt ist, erscheint eine Feldschlachtanzeige unten links im Bildschirm.

Obwohl „Landgefechte“ einen gesamten mehrtägigen Feldzug für die Provinz simuliert, während dem viele kleinere Schlachten ablaufen; fanden wir es schöner, alles auf einem einzigen Schlachtfeld darzustellen. Die Darstellung ist horizontal halbiert; die angreifende Armee ist oben und die Verteidiger unten im Bild. Wenn die beiden Armeen zuerst aufs Feld marschieren, stehen ihre Regimenter in gegenüberstehenden Linien. Wenn auf einer Seite sehr viele Regimenter dabei sind, können mehrer Zeilen erscheinen.

Jedes kleine Quadrat auf dem Feld repräsentiert eine mögliche Position für ein Regiment.

Diese Positionen werden von Ihren Regimentern eingenommen. Dabei steht ein „X“ für ein Infanterieregiment, „/“ für ein Kavallerieregiment, und ein Punkt repräsentiert ein Artillerieregiment. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über jedes Kästchen führen, können Sie genau sehen, um welches Regiment es sich handelt und wie gut seine Kampfeigenschaften und derzeitige Moral sind.

Oben und unten in der Grafik sind zur einfachen Identifikation der Kontrahenten die Wappenschilder jedes Landes zu sehen. Neben jedem Schild steht der Name des Generals, der diese Seite in der Schlacht befehligt. Ein General überträgt während des Kampfes Boni an seine Regimenter, daher ist es im Allgemeinen eine sehr schlechte Idee, sich ohne General in die Schlacht zu stürzen, es sei denn, Sie sind sicher, dass Ihr Regiment dem Feind massiv überlegen ist - zahlenmäßig oder qualitativ. Unter dem Namen des Anführers befinden sich einige Symbole. Dies sind besondere Kampfmodifikatoren, die wir im nächsten Abschnitt erklären werden.

Unter diesen Symbolen ist eine Anzeige der Gesamtmoral jeder Armee. Die Moral der einzelnen Regimenter wird zusammengefasst, um Ihnen eine Idee vom allgemeinen Kampfwillen der Armee zu geben. Mit sinkender Moral erscheint die Leiste immer mehr in Rot, und wenn sie zu tief sinkt, zieht

sich die gesamte Armee aus dem Kampf zurück.

Ganz rechts in der Grafik sehen Sie eine Zusammenfassung der gesamten auf jeder Seite noch verbleibenden Truppen. Mit fortschreitendem Kampf und steigenden Verlusten nehmen diese Werte nach und nach ab. Wenn sich eine Armee am Ende eines Monats im Kampf befindet, wird sie nicht die übliche Verstärkung aus Ihrem nationalen Mannstärke-Pool erhalten.

Jetzt kommt der knifflige Teil: die Erklärung, wie der Kampf exakt abläuft. Wir beschreiben dies im Detail für die Interessierten; es ist aber nicht wichtig, die genauen Abläufe zu verstehen, so lange Sie eine allgemeine Vorstellung von den Konzepten haben.

Kampfablauf

Fernkampf- und Nahkampfphasen

Die Kämpfe verlaufen über mehrere Tage hinweg, wobei eine Gesamtdauer von mehreren Wochen nichts Ungewöhnliches ist. Sie sind in zwei Phasen unterteilt: eine Fernkampfphase und eine Nahkampfphase. Jede Phase dauert fünf Tage, und mit fortschreitendem Kampf wechseln sich die Phasen ab, bis eine Seite als Sieger hervortritt. Der Kampf beginnt mit einer fünftägigen Fernkampfphase; geht dann mit einer Nahkampfphase weiter, die auch fünf Tage dauert; und kehrt dann zu einer weiteren fünftägigen Fernkampfphase zurück. Dies geht so weiter, bis eine Seite flieht oder eliminiert wird.

Jeden Tag führt die Invasionsarmee einen Angriff gegen den Feind aus; danach macht der Feind einen Gegenangriff. Der Angriffstyp ist durch die momentane Phase festgelegt: entweder Fernkampf- oder Nahkampfangriff. Dies bedeutet, dass die Armeen während der ersten fünf Kampftage Fernkampfangriffe austauschen und für die folgenden fünf Tage zu Nahkampfangriffen wechseln. Fernkampfangriffe repräsentieren den Einsatz von Fernwaffen wie z. B. Bögen, Musketen und Artillerie. Bei Nahkampfangriffen kommt klassischer Nahkampf zum Einsatz; die Waffen hierbei sind Schwerter, Piken, Bajonette, Lanzen und Ähnliches. Die Ergebnisse dieser Angriffe bestimmen die Verluste, die jede Seite der anderen zufügt. In der Wirklichkeit würden an jedem Kampftag beide Angriffsarten zum Einsatz

kommen, doch der Einfachheit halber haben wir diesen Fünftagezyklus erdacht, um in einem Spiel, in dem ein Tag so schnell vergeht, schnelle Wechsel zwischen Angriffen zu vermeiden.

Zusätzlich zur täglichen Verlustrate fügt jede Seite der anderen auch eine gewisse Menge an Moralschaden zu, der die Kampfeslust beeinträchtigt. Dieser Schaden entsteht während der Fernkampf- und der Nahkampfphase. Wenn die Moral einer Seite zu tief sinkt, werden ihre Soldaten fliehen, und die Armee wird zum Rückzug gezwungen.

Regiment-Kampfeigenschaften

Wenn Sie die Kampfeigenschaften eines Regiments betrachten, werden Sie sehen, dass jedes Regiment eigene Offensiv- und Defensivwerte für Fernkampf, Nahkampf und Moralschäden hat. Wenn eine Seite bei Tageslicht angreift, fügen ihre Regimenter dem Feind basierend auf dem Vergleich ihres Offensivfernkampf- oder ihrer Nahkampfwerte mit dem Defensivfernkampf oder den Nahkampfwerten ihrer Ziele Schaden zu. Fernkampfwerte werden am Tag während der Fernkampfphase verwendet. Nahkampfwerte finden während der Nahkampfphase Anwendung. Bei Angriffen wird auch die Moral in Mitleidenschaft gezogen und zwar anhand des Vergleichs der offensiven Moralwerte der Regimenter mit den defensiven ihrer Ziele.

Wenn Sie die Geschicke der Invasionstruppen leiten, können Sie bei Tagesanbruch mit den Offensivwerten Ihrer Regimenter, die mit den Defensivwerten des Feindes verglichen werden, einen Angriff vortragen. Wenn der Feind später am Tag einen Gegenangriff ausführt, werden die Offensivwerte seiner Regimenter mit den Defensivwerten Ihrer Einheiten verglichen. Der Kampftag endet, nachdem beide Seiten angegriffen haben.

Während eines Gefechts werden zwei weitere Kampfeigenschaften eines Regiments verwendet: seine Einheitsmoral und sein Manövriergeschick. Die Einheitsmoral gibt die Kampfbereitschaft eines Regiments wieder und wird durch die Technologiestufe Ihres Landes und aktuelle Armeeunterhaltseinstellung festgelegt. Jeder Moralschaden, den das Regiment erleidet, wird von seiner Einheitsmoral abgezogen. Wenn die Moral zu tief sinkt, stellt das Regiment den Kampf ein und gibt Fersengeld.

Mit dem Manöverwert wird exakt ermittelt,

welches feindliche Regiment jedes Ihrer Regimenter angreifen kann. Bei jedem Angriff einer Seite versucht jedes angreifende Regiment, ein in Schussweite liegendes Feindregiment anzugreifen. Diese Schussreichweite wird durch das jeweilige Manövergeschick festgelegt. Ein Manöverwert von „1“ bedeutet, dass ein Regiment nur Regimenter in direkten benachbarten Feldern angreifen kann -- entweder im voraus liegenden Feld oder in einem der beiden diagonal liegenden Felder. Eine Einheit mit einem Manöverwert von „2“ kann ein zwei Felder entferntes Feindregiment angreifen. Damit hat sie bei ihren Angriffen größere Auswahl. Ein Manöverwert von „3“ vergrößert die Schussreichweite noch mehr; usw..

Wenn mehr als ein Feindregiment in Schussreichweite eines Regiments liegt, ermittelt es anhand eines etwas komplizierten Entscheidungsprozesses das beste Ziel. Bei dieser Entscheidung sind zu viele Faktoren beteiligt, um sie hier einzeln darzustellen; Sie können sich aber sicher sein, dass die optimale Entscheidung für die jeweilige Seite getroffen wird. Befindet sich ein Regiment am Ende einer langen Reihe oder in einem der hinteren Ränge, ist eventuell kein Feind in Schussreichweite. In solchen Fällen wird auf einen Angriff verzichtet.

Würfelergebnisse

Unter dem Namen jedes Befehlshabers sehen Sie einen kleinen Würfel. Dadurch wird die recht unberechenbare Natur von Schlachten simuliert: bis der letzte Feind nicht gefallen ist, kann man sich des Sieges nicht sicher sein. Zu Beginn jeder neuen Phase wird neu gewürfelt. Das Ergebnis wird als Modifikator allen Angriffen angerechnet, die von einer Seite während der jeweiligen Phase vorgetragen werden. Wenn Sie eine Fünf würfeln, erhalten alle Ihre Regimenter für die nächsten fünf Tage einen +5 Bonus auf ihre Angriffe. Wenn Ihr Gegner eine Drei würfelt, erhalten seine Regimenter auf Ihre Angriffe nur einen +3 Bonus. Das Würfelergebnis hat auf Ihre Verteidigungsfähigkeiten keinerlei Effekt. Es wirkt sich nur auf Angriffe aus.

Befehlshaber-Kampfeigenschaften

Befehlshaber haben eigene Spezialeigenschaften: Fernkampf, Nahkampf, Manöver und Belagerung. Fernkampf und Nahkampf werden wäh-

rend Feldgefechten angewendet und beeinflussen jedes Regiment unter seinem Kommando. Der Manöverwert wird nur zu Erhöhung der Marschgeschwindigkeit der unter seinem Kommando stehenden Einheiten verwendet. Sein Belagerungsgeschick wird nur während Belagerungen benutzt. Keine dieser Eigenschaften hat Einfluss auf Feldgefechte.

Die „Fernkampf-Eigenschaft“ eines Generals findet während der Fernkampfphase Verwendung; seine „Nahkampf-Eigenschaft“ hat Einfluss auf die Nahkampfphase. Die Boni des Fernkampf- und Nahkampf-Würfelergebnisses werden auf alle Angriffe und Defensivaktionen während der betreffenden Phase angewendet. Ein General mit einem Fernkampfwert von 4 gibt Offensiv-Fernkampf, Defensiv-Fernkampf, Offensivmoral, und Defensivmoral jeder seiner Einheiten während der Feuerphase einen +4 Bonus. Wie Sie sich vorstellen können, ist dieser Befehlshaber in einem harten Gefecht fast unersetzlich.

Der aktuelle Effekt des Generals auf das Würfelergebnis seiner Seite wird sofort unter seinem Namen direkt neben dem Würfel angezeigt. Der angezeigte Wert ändert sich mit dem Wechsel von Fernkampf- und Nahkampfphasen alle fünf Tage. Stehen beide Seiten unter dem Befehl eines Generals, wird nur bei der Seite mit dem stärkeren General der Unterschied zwischen den Fernkampf- oder Nahkampfwerten der beiden Generale angezeigt. Wenn ein General mit einem Fernkampfwert von 4 einen General mit einem Fernkampfwert von 3 attackiert, wird auf der Seite mit dem besseren General ein +1 Modifikator angezeigt.

Terrain-Modifikatoren

Auf das Würfelergebnis der angreifenden Seite können noch weitere Modifikatoren angewendet werden. Die Mehrheit davon bezieht sich auf die Terrain-Effekte und wird als kleine Grafiken mit den ihnen zugeordneten Modifikatoren angezeigt. Die meisten Provinzen bestehen aus verschiedenen Terrain-Arten. Der Ort für das gesamte Gefecht wird nach dem Zufallsprinzip ermittelt. Die Wahrscheinlichkeit der Auswahl einer bestimmten Terrain-Art wird jedoch auf dem prozentualen Anteil des jeweiligen Terrains in der Provinz ermittelt. Eine Armee, die in eine

Provinz mit 75% Wald und 25% Gebirge einfällt, wird den Feind dementsprechend mit einer Wahrscheinlichkeit von 75% in einem bewaldeten Gebiet attackieren. Die Chancen für ein Gebirgsgefecht liegen bei 25%.

Wenn es auf dem Schlachtfeld Wald, Marsch oder Hügel gibt, erhält die Invasorenarmee einen -1 Abzug auf ihr Würfelergebnis. Für gebirgige Schlachtfelder greift ein -2 Abzug.

Flussüberquerungsmodifikator

Wenn eine Invasorenarmee einen Fluss überquert, erhält sie einen -1 Modifikator auf jeder ihrer Angriffe. Dieser Abzug wird angewendet, wenn der Marschpfeil der Armee einen Fluss kreuzt, der sich innerhalb oder an der Grenze der Provinz befindet, in der die Schlacht stattfindet. Dieser Abzug gilt nicht, wenn die Armeen einen Fluss in ihrer Ausgangsprovins überquert.

Ausführen eines Angriffs

Wenn Ihre Seite am Zug ist, versucht jedes Ihrer Regimenter, ein Feindregiment anzugreifen. Zuvor werden zwei Überprüfungen durchgeführt:

- Der Offensivfernkampf- oder offensive Nahkampfwert (von der Phase abhängig) wird zu dem Würfelergebnis addiert; danach werden die entsprechenden Eigenschaften des kommandierenden Generals hinzugefügt; der Gesamtwert wird nun durch Terrain- oder Flussüberquerungsmodifikatoren reduziert. Schließlich wird der Defensivfernkampf- bzw. defensive Nahkampfwert des jeweiligen Ziels abgezogen. Das Zielregiment wird durch alle Werte beschädigt, die größer als Null sind.
- Darüber hinaus wird überprüft, ob die gegnerische Einheit Moralschäden erleidet: Hierzu werden das Würfelergebnis und der Eigenschaftsmodifikator des Befehlshabers zur Offensivmoral addiert; schließlich zieht das Spiel etwaige Terrain- und Flussüberquerungsmodifikatoren sowie die Defensivmoral des Ziels ab. Wiederum gilt: Ist der Wert größer als Null, verliert das Zielregiment etwas an Moral.

Vergessen Sie nicht, dass jedes Regiment beider Seiten pro Tag eine Angriffsgelegenheit erhält und sich außerdem eventuell gegen einen feindlichen Angriff zur Wehr setzen muss. Es ist alles andere

als unüblich, dass ein bestimmtes Regiment einer Seite von mehr als einem Regiment der anderen Seite angegriffen wird; aus diesem Grund könnte es also vorkommen, dass sich eines Ihrer Regimenter mehr als einmal seiner Haut erwehren muss.

Eine Invasorenarmee hat jeden Tag den leichten Vorteil, als Erster anzugreifen, jedoch erhält sie als Einziger Terrain- oder Flussüberquerungsabzüge.

Berechnung von Gefechtsschäden

Jeder Fernkampf- oder Nahkampfangriff eines Regiments, der in einem positiven Wert resultiert, fügt dem anvisierten Feindregiment Verluste zu. Das Spiel verwendet eine spezielle „Kampfergebnistabelle“, anhand derer der prozentual zugefügte Schaden ermittelt wird. Dabei handelt es sich um einen Prozentwert der eigenen Stärke des Regiments, die der Feind als Verluste erleidet. Die Verluste werden dann mit dem Technologie-modifikator des eigenen Landes und dem Regimentstyp verrechnet und dann mit der Stärke des Feindregiments verglichen.

Die Kampfergebnistabellen und die Modifikatoren für Heerestechnologieverluste werden im Spiel nicht angezeigt und sich kein Bestandteil dieses Handbuchs. Die unersätlich Wissensdürstigen können sie jedoch im Ordner „\common“ des Spiel-Stammverzeichnisses finden. Mit dem Anstieg Ihrer Heerestechnologiestufe steigen auch die gegnerischen Verluste; es ist natürlich selbstverständlich, dass Ihre Einheiten bei höheren Kampfwertvergleichen dem Feind auch größere Schäden zufügen.

Berechnung von Moralschäden

Für die Ermittlung von Moralschäden, die Feindeinheiten erleiden, gibt es eine ähnliche Kampfergebnistabelle. Auch die Moralschäden werden von Ihrer Heerestechnologiestufe, jedoch nicht von der aktuellen Stärke Ihres Regiments beeinflusst. Nach Abzug des Moralschadens überprüft das Spiel, ob die Moral des Gegners noch zur Fortführung des Kampfes ausreicht. Wenn die Moral zu stark sinkt, wird das Feindregiment den Kampf einstellen und mit der Flucht vom Schlachtfeld beginnen. Es wird nicht länger angreifen, kann vom Feind jedoch noch beschossen werden.

Befehlshaberverluste

Bei jedem Gefechtsverlust einer Seite besteht eine geringe Chance, dass der befehlshabende General unter den Toten ist. Dies wird täglich überprüft und Sie erhalten im schlimmsten Fall eine sofortige Benachrichtigung. Der Kampf wird zwar fortgeführt, doch sofern eine Seite keinen weiteren General auf dem Schlachtfeld hat, verliert sie sämtliche Befehlshaberboni. Dies könnte der Fall sein, wenn eine Seite aus zwei verschiedenen Armeen besteht, die beide von einem General kommandiert werden.

Sofern der tote General nicht gleichzeitig der Herrscher Ihres Landes war, gibt es für gefallene Generäle keine zusätzlichen Abzüge. Wenn Ihr Herrscher in einer Schlacht fällt, erleidet Ihr Land einen -1 Stabilitätsabzug und einen Ansehensverlust. Außerdem steigt die Wahrscheinlichkeit, dass es in Ihrem Land unangenehme Nachfolgeprobleme wie die Herrschaft eines Regentschaftsrats oder den Status eines Juniorpartners in einer Personalunion gibt.

„Abrechnung“ am Ende des Tages

Wenn ein Regiment gebrochen oder vollständig aufgegeben wurde, wird es am Ende des Tages von seiner Position entfernt. Falls ein Ersatzregiment verfügbar ist, wird dieses von den hinteren Rängen in die entstandene Lücke kommandiert; ansonsten rücken die verbliebenen Einheiten zum Schließen der Lücke auf.

Ende der Feindseligkeiten

Am Ende jedes Kampftages wird ermittelt, ob der Kampf eingestellt werden sollte. Die vollständige Vernichtung einer Seite führt zu einem offensichtlichen Ergebnis. Wenn eine Seite der anderen am Ende des Tages zahlenmäßig mit dem Faktor 10:1 oder größer überlegen ist, wird die kleinere Seite als besiegt betrachtet und vernichtet. In beiden Fällen wird die unterlegene Armee von der Karte entfernt. Wurde die Armee von einem General kommandiert, wird dieser getötet.

Da Armeen eher den Kampf beenden, als standhaft bis zum letzten Mann zu kämpfen, laufen die wenigsten Gefechte auf die vollständige Vernichtung einer Armee hinaus. Stattdessen wird eine Seite zur Aufgabe des Kampfes und zur Flucht gezwungen. Eine unterlegene Armee muss

sich nach der Schlacht entscheiden, wohin sie sich zurückziehen will. Dies wird automatisch durchgeführt und selbst wenn Ihre Armee die Unterlegene ist, haben Sie darüber keine Kontrolle.

Wenn Sie die Niederlage Ihrer Armee vermuten und unnötige Verluste vermeiden möchten, können Sie ihr den vorzeitigen Abzug befehlen. Wählen Sie die Armee dazu aus und geben ihr einen Marschbefehl für eine andere Provinz. Dabei spielt es keine Rolle, welche Provinz Sie dazu angeben, da dieser Rückzugsbefehl wie eine normale Gefechtsniederlage behandelt wird und daher den Rückzugsregeln unterliegt.

Die Siegerseite kann nun machen, was sie will. Hat die Invasorenarmee die Schlacht gewonnen und kontrolliert nun die Provinz, so wird automatisch eine Belagerung eingeleitet. Wenn die Provinz neutral ist oder bereits von der siegreichen Seite kontrolliert wird, wartet die Armee auf neue Befehle. Wenn sie bereits auf dem Marsch zu einem Bestimmungsort war, wird sie den Marsch von dort fortsetzen, wo sie unterbrochen wurde (der Marsch muss nicht von neuem begonnen werden).

Rückzug

Die unterlegene Seite einer Schlacht wird unter Anwendung der Rückzugsregeln automatisch zurückgezogen: [das Folgende muss bestätigt werden]

- Wenn eine benachbarte Provinz von eigenen Truppen kontrolliert wird und keine feindlichen Truppen enthält, zieht sich die Armee dorthin zurück. Wenn es zwei oder mehr Rückzugsmöglichkeiten gibt, zieht sie den kürzeren Marschweg vor.
- Gibt es keine eigenen benachbarten Provinzen, zieht sich die Armee in eine neutrale Provinz zurück, die sie betreten darf und in der sich keine feindlichen Truppen befinden. Dies kann eine noch unbesiedelte Provinz sein, die deshalb noch keinen Eigentümer hat oder eine Provinz, mit der die Armee ein Militärzugangsabkommen hat.
- Die nächste Alternative ist der Rückzug in eine benachbarte Feindprovinz, in der sich keine feindliche Armee befindet. Dies wird trotz des strategischen Nachteils durchgeführt.
- Hat die sich zurückziehende Armee keine

Alternative, als sich in eine Provinz mit feindlichen Truppen zurückzuziehen, werden die gleichen Befehlskriterien wie oben angewendet. Wenn zwei oder mehr Provinzen den Bedingungen entsprechen, zieht sich die Armee in die mit den wenigsten feindlichen Soldaten zurück. Bei ihrer Ankunft wird sie zu einem weiteren Gefecht gezwungen, das sie aufgrund ihrer bereits niedrigen wahrscheinlich verlieren wird.

- Wenn keine gültige Provinz für einen Rückzug existiert, wird die Armee vernichtet.

Belagerungen

Der Sieg über eine feindliche Armee kann kaum genug sein, die Kontrolle über eine Provinz zu erlangen. Dazu müssen Sie zuerst die Provinzhauptstadt erobern, die normalerweise zumindest bis zu einem gewissen Grad von mit feindlichen Soldaten bemannten Befestigungsanlagen geschützt wird. Für den seltenen Fall, dass eine Provinz schutzlos ist, geht die Kontrolle sofort zu Ihrem Land über. Ansonsten wird Ihre Armee gezwungen, ihre Zelte zur Belagerung der Stadt aufzuschlagen.

Im Gegensatz zu Feldgefechten bieten Ihnen Belagerungsschlachten eine taktische Option: Sie können sich entscheiden, wann (falls Sie dies überhaupt wollen) ein Frontalangriff auf die feindlichen Stellungen unternommen werden soll. Klicken Sie auf Ihre Belagerungsarmee, wenn Sie den Fortschritt der Belagerung einsehen oder einen Angriffsbefehl geben möchten.

Wenn Sie den Fortschritt der feindlichen Belagerung einer Ihrer Provinzen überprüfen wollen, müssen Sie dazu lediglich auf Ihre Provinz klicken. Der Belagerungsbildschirm ersetzt den Bildschirm mit der Provinzzusammenfassung, weshalb Sie während feindlichen Belagerungen keine neuen Provinzverbesserungen bauen und keine neuen Re-



gimenter rekrutieren können. Bis zum Sieg über die feindliche Armee können Sie keine neuen Projekte einleiten; außerdem erhalten Sie den monatlichen Anteil der Provinz an Ihren Einnahmen und Ihrer Mannstärke nicht.

Im oberen Bereich wird die befestigte Stadt angezeigt. Die Stadtansicht verändert sich im Laufe der Belagerung, um deren Fortschritt anzuzeigen. Direkt darunter sehen Sie die Befestigungsstufe, die Anzahl der verteidigenden Soldaten und die Moral der Verteidiger.

Im unteren Anzeigebereich wird die Nationalität der Belagerer, die Zusammensetzung und die Moral der Belagerungstruppen angezeigt, sowie deren etwaige Verlustquoten. Wenn Sie die belagernde Armee stellen, sehen Sie eine große Schaltfläche „Angriff“.

Die meisten Belagerungen ziehen sich über Monate hin. Jeden Monat besteht die Möglichkeit, dass die Stadt unter Lebensmittelknappheit leidet oder dass die belagernde Armee eine Bresche in die Mauern schlagen kann. Die Chancen hierfür, die auch vom Größenvergleich der belagernden mit den verteidigenden Truppen beeinflusst werden, steigen jeden weiteren Monat geringfügig an. Wenn die Verteidiger den Angreifern zahlenmäßig überlegen sind, macht die Belagerung keinen Fortschritt. Wenn die Belagerungstruppen viel größer als die verteidigenden Truppen sind, ist die Wahrscheinlichkeit für deutliche Belagerungsfortschritte viel höher. Artillerie ist bei Belagerungen äußerst effizient und steigert die Chancen für einen Mauerdurchbruch enorm. Kavallerie ist überhaupt nicht effizient und im Allgemeinen für Belagerungen ungeeignet. Wenn die Armee von einem Befehlshaber mit hohen Belagerungseigenschaften kommandiert wird, sollte die Belagerung schneller vonstatten gehen.

Wenn einer Stadt unter Lebensmittelknappheit leidet, verhungern einige der Verteidiger. Wenn die Anzahl der Verteidiger Null erreicht,

fällt die Stadt und die Kontrolle über die Provinz geht an die Belagerungstruppen. Bis die Belagerung aufgehoben wird, erhalten die Verteidiger keine Verstärkungen. Die belagernde Armee erhält Verstärkungen zum Ersatz von Kampf- oder Zermürbungsverlusten. Aus diesem Grund wird eine Belagerung schließlich Erfolg haben, wenn die Belagerungstruppen groß genug sind.

Wenn eine eigene oder verbündete Armee die belagernde Armee attackiert, wird die Belagerung vorübergehend aufgehoben. Während des folgenden Landgefechts wird die Belagerung nicht fortgeführt. Sofern die Belagerungstruppen dabei nicht besiegt werden, führen sie die Belagerung nach der Schlacht weiter. Dieser Versuch, die Stadt zu entsetzen, gibt den Verteidigern keine Gelegenheiten, Verstärkungen zu erhalten oder beschädigte Mauern zu reparieren. Die Belagerung wird einfach vom letzten Punkt an fortgeführt.

Die belagernde Truppe kann sich durch Klicken auf die Schaltfläche „Angriff“ jederzeit zu einem Angriff der Verteidigungsstellungen entschließen. Mit diesem Befehl beenden die Angreifer ihre langsamen, methodischen Bemühungen zur Zermürbung der Verteidiger und versuchen die Stadtmauern durch einen sofort eingeleiteten Sturmangriff zu nehmen. Falls Mauerbreschen keinen leichten Zugang zur Stadt gewähren, erwarten die Angreifer dabei grässliche Verluste, und ihre Moral wird wie ein Stein im Wasser sinken.

Damit die Armee des Angreifers eine reelle Siegchance hat, sollte dessen Infanteriekomponente deutlich größer als die feindliche Garnison sein. Sinkt die Anzahl der angreifenden Infanterie unter die Anzahl der verteidigenden Garnison, werden die Verteidiger gegen weitere Moralverluste während des Angriffs immun. Diese Moralverlust-Immunität tritt dann in Kraft, wenn Infanterieverluste des Angreifers dieses Ungleichgewicht erzeugen. Die Kavallerie ist beim Angriff so gut wie nutzlos und trägt, sofern keine Breschen in die Mauern geschlagen wurden, so gut wie nichts zur Schlacht bei (und selbst dann ist sie weit weniger effizient als normal). Artillerie ist etwas nützlicher, jedoch wird die Hauptlast des Angriffsversuchs von Ihrer Infanterie getragen.

Wenn der Verteidiger den Angreifer zurück schlagen kann, wird die Belagerung fortgesetzt. Die von beiden Seiten verlorene Moral wird im

Laufe der Zeit wiedererlangt, obwohl der aktuelle Belagerungsfortschritt die maximal mögliche Moral der Verteidiger einschränkt. Die Belagerungstruppen füllen ihre Reihen über monatliche Verstärkungen langsam wieder auf, die Garnisonstruppen jedoch nicht. Aus diesem Grund ist es möglich, den Fortschritt der Belagerung durch einige aufeinander folgende Angriffe zu beschleunigen. Falls Sie keine extrem starke Streitkräfte zur Verfügung haben, die mit den Verteidigern kurzen Prozess machen würden, sollten Sie mit Ihrem Angriff wohl besser warten, bis Breschen in die Mauern geschlagen wurden.

Nur der Befehlshaber einer Belagerung kann auch einen Angriff befehlen. Dem Verteidiger und auch den Armeen anderer Länder, die an der Belagerung teilnehmen, ist dies nicht möglich. Der Belagerungskommandeur steht immer der Armee vor, welche die Belagerung begonnen hat. Wenn die Armeen zweier Nationen an einem Feldgefecht teilnehmen und dann gemeinsam eine Belagerung einleiten, wird der Befehlshaber mit dem höchsten Belagerungswert zum Belagerungskommandeur ernannt. Sind diese Werte identisch, setzt sich der Befehlshaber mit dem höchsten Kombinationswert aus Fernkampf- und Nahkampferten durch. Sollte auch dies das Patt zwischen den Ländern nicht beheben, übernimmt das Land mit der größten Streitmacht das Kommando. Nachdem ein Befehlshaber ermittelt wurde, kann nur durch seine Abkommandierung von der Belagerung ein neuer Befehlshaber gewählt werden.

Wenn Sie geduldig sind, können Sie einfach darauf warten, bis sich die Stadt Ihrer Armee kampfflos ergibt. Nachdem die Mauern durchbrochen wurden, sinken die Moral und Mannstärke der Garnison rasch ab. Danach sollte es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis die Stadt Ihren Truppen die Tore öffnet.

Eroberung von Provinzen

Nach Eroberung der Stadt wird die Kontrolle einer Provinz an das Land übergeben, das die Belagerungstruppen kommandiert. Der Eigentümer der Provinz ändert sich jedoch nicht. Das Eigentum einer Provinz kann nur als Friedensbedingung übertragen werden. Eine Ausnahme zu dieser Regel werden wir im nächsten Kapitel noch genauer besprechen: eine Armee, die eine Kolonie erobert

hat, die sich noch nicht in eine vollwertige Kolonialstadt entwickelt hat, besitzt die Möglichkeit, nach der Eroberung der Kolonie deren Eigentümer zu werden oder die Kolonie zu vernichten.

Wenn eine feindliche Armee in eine gerade erst eroberte Stadt einmarschiert, kann es passieren, dass mit einigen Soldaten der Gaul durchgeht und sie im Siegesrausch eine der Provinzverbesserungen niederbrennen. Die Chancen hierfür sind größer, wenn die Stadt durch einen Angriff erobert wurde. In der Folgezeit auf eine erfolgreiche Belagerung einer feindlichen Provinz muss sich diese zwölf Monate lang von den Auswirkungen der Plünderungen erholen. Während diese Zeit werden die Steuereinnahmen der Provinz halbiert, steigt die Verlustquote für in der Provinz stationierte Armeen deutlich an und das Bevölkerungswachstum lässt stark nach bzw. wird sogar rückläufig.

Ihre Armee muss nicht in einer eroberten Provinz bleiben, damit Sie die Kontrolle behält. Wenn Sie sicher sind, dass die Provinz nicht durch einen Gegenangriff gefährdet ist, können Sie sie zum nächsten Ziel abkommandieren. Im Laufe der Zeit melden sich immer mehr Soldaten in den Befestigungsanlagen der Stadt, die Ihrem Land gegenüber loyal sind. Falls es zu einer Belagerung durch feindliche Truppen oder eine Rebellenarmee kommt, fungieren diese Soldaten als Garnisonstruppen. Sie können keine Regimenter Ihrer Armee für den Garnisonsdienst auflösen oder abkommandieren. Diese Truppen erfordern spezielle Ausbildung und können nur über den normalen Nachschubweg erlangt werden.

Provinzen sind ziemlich widerspenstig, behalten Sie also ihre Revoltenrisiken im Auge. Wenn es zu einer Revolte kommt, wird die Rebellenarmee Ihre Garnisonstruppen in der Stadt belagern. Wenn sie die Stadt erobern können, geben sie Kontrolle der Provinz augenblicklich wieder dem Eigentümer der Provinz zurück. Außer-

dem kann es Ihnen eine feindliche Armee gleich tun und versuchen, Ihnen die Kontrolle über die Provinz durch die Belagerung der Stadt zu entreißen. Sie sollten zur Bekämpfung von Feinden oder rebellischen Rückeroberungsversuchen der Provinz eine Armee in der Region behalten, es sei denn, Sie sind sich sicher, dass Ihre Garnison einer Belagerung standhalten kann.

Marinetruppen

Obwohl wir einige wenige Details über Landstreitkräfte noch nicht besprochen haben, müssen wir unsere Aufmerksamkeit nun für eine Weile auf die Seestreitkräfte legen, da die meisten verbleibenden Themen den kombinierten Einsatz von Armeen und Flotten beinhalten.

Rekrutierung von Marinetruppen



Der Bau neuer Schiffe für Ihre Flotte wird ziemlich genau wie die Rekrutierung von Regimentern gehandhabt.

Wie Sie wahrscheinlich erwartet haben, können Sie neue Schiffe nur in Küstenprovinzen bauen. Wenn Sie einen geeigneten Bauort ausgewählt haben, klicken Sie im Provinzverwaltungs-Interface auf die Schaltfläche „Schiff bauen“. Dadurch rufen Sie das Schiffsbaufeld auf, das dem Interface zur Regimentsrekrutierung sehr stark ähnelt. Hier sehen Sie eine Liste aller momentan verfügbaren Schiffstypen mit den jeweiligen Kampfeigen-

schaften, Kosten und Bauzeiten. Schiffe verwenden ein leicht unterschiedliches Kampfsystem, da sich ihre Eigenschaften etwas von denen der Regimenter unterscheiden. Jeder Schiffstyp hat eine spezifische Rumpfgröße, Kanonenbewaffnung und Marschgeschwindigkeit. Diese Eigenschaften werden beschrieben, wenn wir weiter unten die Feinheiten der Seekriegs-





führung besprechen.

Im Gegensatz zu Regimentern stellt jedes Schiff ein einziges Fahrzeug dar, jedoch ist der Mannstärken-Bedarf identisch: Ein Schiff benötigt für Unterstützung, Versorgung und Besatzung 1.000 Mann. Der Mannstärken-Bedarf war in Wirklichkeit viel geringer und konnte von Schiffsklasse zu Schiffsklasse variieren; aus Gameplaysicht ist es jedoch sehr praktisch, für jede aufstellbare Land- und Seeinheit einheitlichen Mannstärken-Bedarf zu haben.

Nachdem Sie auf den zu bauenden Schiffstyp geklickt haben, erscheint auf der Karte eine Grafik, die ein sich im Bau befindliches Schiff dar-

stellt. In einer Provinz kann nur ein Schiff nach dem anderen gebaut werden; außerdem kann eine Provinz nicht gleichzeitig ein Schiff und ein Regiment rekrutieren. Diese Aktionen sind nur nacheinander möglich.

Flotteninformation und -organisation

Nachdem das Schiff fertig gestellt wurde, wird es in eine neue Flotte integriert, die im Hafen der Provinz vor Anker geht und dort auf Ihre Befehle wartet. Jedes Schiff erhält einen geeigneten Namen für das Land, in dem es gebaut wurde. Die





Namensänderung ist bei Einzelschiffen nicht möglich, bei Flotten jedoch schon. Klicken Sie dazu einfach auf den Flottennamen und geben einen neuen ein.

Die bei der Auswahl der Flotte angezeigten Flotteninformationen sind den Armeeformationen sehr ähnlich. Ganz oben werden der Flottenname, der Name des kommandierenden Admirals und Ihre aktuelle Position angezeigt. Die totale Anzahl von Schiffen in der Flotte steht unter dem Admiralsnamen, und die Verlustwahrscheinlichkeit für den laufenden Monat wird für jedes Schiff unterhalb der Positionsangabe angezeigt. Die Verlustquote wird zu See etwas anders behandelt als zu Land. Diesen Unterschied werden wir im nächsten Abschnitt behandeln.

Auf der linken Seite des oberen Anzeigebereichs befindet sich eine Anzeige für die gesamte Flottenmoral. Wenn Sie die Flotte auflösen und alle Schiffe verschrotten wollen, können Sie rechts neben dem Flottennamen auf die Schaltfläche mit dem Totenkopfsymbol klicken. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Flotte neu organisieren“, wenn Sie die Flotte in zwei kleinere Flotten aufteilen möchten. Die Aufteilung, Reorganisation und Kombination von Flotten geht genau wie bei Armeen vorstatten.

Im unteren Teil des Anzeigebereichs befindet sich eine scrollbare Liste aller Schiffe in der Flotte. Auf dem Banner werden der Name und die aktuelle Einsatzstärke jedes Schiffes angezeigt; unter dem Schiffsnamen wird der Schiffstyp angegeben. Wenn Sie Ihren Mauszeiger irgendwo über das Banner halten, werden genaue Kampfstatistiken angezeigt. Die Seetüchtigkeit eines Schiffes wird durch seine Einsatzstärke und dem prozentualen Anteil seiner bemannten und einsatzfähigen Kanonen festgelegt. Wenn dieser Wert unter Null fällt, sinkt das Schiff und geht verloren.

Admiräle

Von Admirälen kommandierte Flotten sind für den Feind viel gefährlicher. Der Einfluss eines Admirals auf den Verlauf eines Seegefechts ist beträchtlich größer als der eines Generals auf ein Feldgefecht. Sollte Ihre Flotte also nicht von einem Admiral kommandiert werden, wäre es ratsam, feindliche Flotten unter Führung von Admirälen nicht anzugreifen. Admiräle müssen rekrutiert werden, vorzugsweise dann, wenn die Flottentradition hoch ist. Sie können Ihren Herrscher nicht zum Admiral machen.

Einsatz von Seestreitkräften

Die allgemeinen Kontrollmethoden von Seestreitkräften sind die gleichen wie für Landtruppen: Sie wählen sie per Rechtsklick aus und klicken auf die Provinz, in die Sie sie verlegen möchten. Dabei kann es sich um jede der von Ihnen kartografierten SeeProvinz handeln oder um eine beliebige Küstenprovinz mit Hafen, die entweder zu Ihrem Land oder einem Land gehört, für das Sie Militärzugang haben.

Wenn eine Flotte in einer Provinz vor Anker liegt, wird ihr Symbol nicht auf der Karte angezeigt. Stattdessen erscheint auf der Karte in der Nähe des Hafens eine Grafik, die eine Gruppe von Schiffen darstellt. In der Abbildung hier befindet sich eine Flotte im Hafen von Tanger. Zur Auswahl einer Schiffgruppen klicken Sie auf sie oder ziehen Sie mit einer Maus ein Kästchen um sie herum. In der Abbildung sehen Sie auch, dass der Hafen von Andalusia momentan von einer feindlichen Flotte blockiert wird. Dies wird durch einen Netzkreis dargestellt, der den Hafen umschließt. Die Effekte von Seeblockaden werden wir im Abschnitt Seegefechte [unten] besprechen.

Marineverlustquote

Wenn sich eine Flotte auf hoher See befindet, besteht immer die Möglichkeit, dass ihre Schiffe durch einen Sturm oder andere Ereignisse beschädigt werden. Das Wetter ändert sich zu schnell, um auf der Karte in aussagekräftiger Form angezeigt zu werden. Die Naturgewalten auf hoher See simulieren wir über das Konzept der Marineverlustquote. Jedes Schiff, das nicht in einem Hafen vor Anker liegt, kann jeden Monat per Zufallsfaktor durch Wettereinflüsse oder Unglücksfälle beschädigt werden. Die Wahrscheinlichkeit hierfür wird von der Verlustquote festgelegt, der im oberen Teil der Flottendetails angezeigt wird. Küstenprovinzen haben viel geringere Verlustquoten, da Schiffe herannahende Stürme oft frühzeitig erkennen und bis zum Abflauen des Sturms in einer Bucht Schutz suchen können. Auf hoher See kann den oft größeren Stürmen schwerer ausgewichen werden, weshalb die Verlustwahrscheinlichkeit dort ziemlich hoch ist.

Sollte ein Schiff das Pech haben, von Verlustquoten betroffen zu werden, erleidet es Beschädigungen von 25% seiner vollen Einsatzstärke; es kann also mehrere solcher Ereignisse überstehen, ohne zu sinken. Nicht alle Schiffe einer Flotte werden betroffen: nur Schiffe, welche die Verlustquotenprüfung nicht bestehen, erleiden Schäden.

Schiffsreparatur

Jeder Schaden, den ein Schiff aufgrund von Verlustquoten oder Kampfeinwirkung erhält, reduziert seine Einsatzstärke. Wenn die Stärke Null erreicht, sinkt das Schiff und wird aus seiner Flotte entfernt. Schiffe können nur repariert werden, wenn sie in den nächstgelegenen befreundeten Hafen segeln und dort für bestimmte Zeit bleiben. Bis zur vollständigen Reparatur und Einsatzstärke werden monatlich 10% seiner Stärke wiederhergestellt.

Seegefechte

Wenn eine Flotte in eine SeeProvinz segelt, in der sich eine feindliche Flotte befindet, kommt es zu einem Seegefecht. Sie werden von dem Aufeinandertreffen benachrichtigt, außerdem können Sie sich die den Gefechtsfortschritt über die Schaltfläche „Zeigen“ oder durch Auswahl der Flotte auf der Karte ansehen.

Wie bei Landgefechten wird auch bei Seegefechten alle fünf Tage zwischen zwei unterschiedlichen Phasen gewechselt; ansonsten gibt es jedoch deutliche Unterschiede.

Positionierung

Zu Beginn der Seeschlacht wird die Anfangsposition jeder Flotte anhand der Durchschnittsgeschwindigkeit der jeweiligen Flottenmitglieder ermittelt. Wenn ein Admiral das Kommando hat, wirkt sich sein Manöverwert positiv auf die Anfangspositionierung der Flotte aus. Danach nähern sich die beiden Flotten einander und versuchen, innerhalb der feindlichen Flotten lohnende Ziele auszumachen. Dies kann wiederum durch das Manövergeschick eines Admirals schneller und effizienter durchgeführt werden. Es kann sein, dass eine Seite mit einem äußerst fähigen Admiral den Gegner mit mehreren Salven beschädigen kann, bevor dieser das Feuer nennenswert erwidern kann.

Zielen

Wenn ein Schiff eine geeignete Feuerposition erreicht, eröffnet es mit seinen Kanonen das Feuer auf den Feind. Gibt es mehrere mögliche Ziele, so wählt das Schiff das geeignetste Feindschiff zum Beschuss aus. Diese Entscheidung bezieht mit ein, welches feindliche Schiff die größte Bedrohung für die Flotte darstellt und berücksichtigt die Schlagkraft des angreifenden Schiffes gegen diesen Feind. Im Chaos der Schlacht kann es gelegentlich dazu kommen, dass sich die Schiffe einer Seite versehentlich gegenseitig beschießen. Die Schiffe versuchen jedoch, dies bei Möglichkeit zu verhindern. Jedes Schiff beider Gefechtsparteien bekommt jeden Tag eine Angriffsgelegenheit. Aufgrund dieser Zielmechanismen tendieren Schiffe derselben Klasse oder Grundeigenschaften, ihr Feuer bei Möglichkeit auf einige wenige Ziele zu beschränken, um so die Versenkungschancen zu maximieren.

Gefechtsschäden

Der Grundwert des von jedem Schiff zugefügten Schadens wird über ein zufälliges Würfelergebnis in einer Kampfergebnistabelle ermittelt. Wenn sich das Schiff auf einer Seite mit Admiral befindet, wird das Würfelergebnis (abhängend von der aktuellen Phase) außerdem durch seinen Fernkampf- oder Nahkampfwert modifiziert. Werden beide Seiten von einem Admiral kommandiert wird die etwaige Differenz ihrer Werte der Seite mit dem überlegenen Befehlshaber angerechnet. Schiffe der Galeerenklasse erhalten bei Gefechten in Binnenmeeren auf dieses Würfelergebnis einen zusätzlichen Bonus, bei Hochseegefechten jedoch einen -2 Abzug.

Der Beschädigungsgrundwert wird dann der Kanonenzahl des angreifenden Schiffes und der Rumpfgöße des Ziels angepasst. Dieses Ergebnis wird durch die momentane Einsatzstärke des angreifenden Schiffes weiter modifiziert und schließlich mit einem durch die Marinetechnologiestufe des Landes festgelegten Angriffsmodifikator multipliziert. Das Ergebnis dieser komplexen Berechnung wird auf das Ziel angewendet und reduziert dessen Stärke. Das Verfahren zur Ermittlung des zugefügten Moralschadens wird auf ähnliche Weise durchgeführt.

Gefechtsende

Seeschlachten enden mit der vollständigen Vernichtung einer Seite, oder wenn die Moral einer Flotten so tief sind, dass sie sich auflöst und das Gefecht abbricht. Dabei besteht eine geringe Chance, dass ein oder mehrere Schiffe der unterlegenen Seite auf dem Rückzug von der Siegerseite gekapert werden. Ein erobertes Schiff wird wahrscheinlich für Reparaturen zum nächstgelegenen Hafen segeln, obwohl es nicht sicher ist, dass sein Zustand gut genug ist, um diesen noch zu erreichen. Die siegreiche Flotte kann je danach Wunsch weitere Pläne verfolgen, während der Verlierer zum Rückzug gezwungen wird.

Flottenrückzug

Wenn eine Flotte ein Seegefecht verloren hat, muss sie die Seeprovinz verlassen, in der sich das Gefecht ereignet hatte. Befindet sich ein freundlich gesinnter Hafen in der Nähe, wird sich die Flotte für Reparaturen dorthin zurückziehen. Ansonsten zieht sie sich in eine Seeprovinz zurück, die auf dem Weg zum nächstgelegenen, freundlich gesinnten Hafen liegt.

Seeblockaden

Feindflotten, die sich in Häfen befinden, können nicht angegriffen werden. Wenn Sie Flotten in Häfen versenken möchten, müssen Sie mit Landstreitkräften die Kontrolle über die Provinz erlangen. Wenn diese die Stadt einnehmen, werden Schiffe im Hafen gezwungen, aufs Meer zu segeln, wo ihre Flotten sie dann angreifen können.

Wenn Sie eine Flotte in einer Seeprovinz positionieren, die an einen feindlichen Hafen grenzt, leitet sie dessen Blockade ein. Auf der Karte sehen Sie, dass der Hafen von einem Netz umgeben wird. Da bei Küstenprovinzen vorausgesetzt wird, dass sie ihre Einnahmen größtenteils aus dem Seeverkehr beziehen wird, erzeugen blockierte Küstenprovinzen für die Dauer der Seeblockade nur 25 % ihrer normalen Steuer- und Handelseinnahmen.

Wenn das Land, dem der Hafen gehört, Einnahmen aus Überseekolonien oder Handelszentren bezieht und der Hafen zu einer Provinz gehört, die direkt mit der Landeshauptstadt verbunden ist, erobert Ihre Flotte einen prozentu-

alen Anteil dieser Überseeinnahmen, die direkt Ihrer Staatskasse zugeführt werden. Wenn Sie alle Heimathäfen des Feindes blockieren können, eliminieren Sie damit seine gesamten Überseeinnahmen und können selbst ein feines Sümmchen einstreichen.

Seetransport von Armeen

Als letztes Thema in diesem Kapitel über das Militär behandeln wir den Seetransport. Wenn Sie eine Armee über ein Gewässer transportieren möchten, benötigen Sie die Dienste Ihrer Flotte. Genauer gesagt müssen Sie für den Seetransport jedes Armeeregiments eine adäquate Anzahl an Truppentransportern zur Verfügung stellen.

Da jeder Truppentransporter nur ein Regiment Soldaten aufnehmen kann, muss die Anzahl der Truppentransporter der Anzahl der zu transportierenden Regimenter entsprechen. Positionieren Sie Ihre Flotte in einer Seeprovinz, die direkt neben der von Ihrer Armee besetzten Küstenpro-

vinz liegt. Wählen Sie nun Ihre Armee aus und rechtsklicken Sie dann auf die Flotte. Ihre Armee beginnt die Truppenverladung - dies nimmt einige Zeit in Anspruch - und verschwindet nach Abschluss von der Karte. Die Truppen an Bord werden durch eine zweite Fahne über Ihrer Flotte dargestellt.

Wenn Sie die Flotte auswählen, sehen Sie, dass die transportierte Armee neben der Zusammenfassungsleiste der Flotte in einem zusätzlichen Register angezeigt wird. In diesem Register finden Sie die Anzahl der Armeen und die Gesamtzahl der transportierten Regimenter. Zur Ansicht der genauen Zusammensetzung der Armee klicken Sie auf das Register.

Nun können Sie die Armee von der Flotte zu einem beliebigen Bestimmungsort transportieren lassen. Wenn Sie die Flotte in See stechen lassen, bevor die Armee ihren Verladevorgang abschließen konnte, bricht die Armee den Vorgang ab. Handelt es sich beim Bestimmungsort um eine freundlich gesinnte Küstenprovinz mit Hafen (eine Provinz, die Ihre Flotte frei betreten darf),



geht die Armee nach Einlauf in den Hafen automatisch sofort von Bord.

Wenn Sie keinen Zugang für die Provinz haben, in der Sie die Armee absetzen möchten, sollten Sie als Bestimmungsort eine benachbarte Seeprovinz auswählen. Wenn Ihre Flotte dort ankommt, sollten Sie die Armee durch Anklicken ihres Registers auswählen und dann auf die Provinz rechtsklicken, in der die Armee anlanden soll. Dieser Entladevorgang nimmt einige Zeit in Anspruch. Wenn sich in der Bestimmungsinz feindliche Truppen befinden, erhält Ihre Armee während des folgenden Kampfes Strafpunkte. Diese Abzüge werden wie die Abzüge für Flussüberquerungen auf dem Weg zu einer Schlacht verrechnet.

Erleidet ein Schiff während des Transports eine Verlustquote, wird das transportierte Regiment davon nicht betroffen; natürlich vorausge-

setzt, dass das Schiff nicht sinkt. Wenn ein Schiff sinkt und dadurch nicht mehr genügend Truppentransporter zur Beförderung aller Regimenter zur Verfügung stehen, muss ein Regiment nach dem Zufallsprinzip eliminiert und als zusammen mit dem Schiff gesunken betrachtet werden.

Transportschiffe, auf denen viele Männer auf engstem Raum untergebracht sind, stellen keine besonders angenehme Umgebung dar. Während des Transports erleiden Regimenter deshalb eine sehr hohe Verlustquote. Aus diesem Grund sollten Sie die Transportdistanz möglichst gering halten und die Truppen nach dem Transport so lange wie möglich ausruhen lassen. Wie Sie wahrscheinlich bereits vermutet haben, erhält ein Regiment auf hoher See keinen regulären monatlichen Nachschub.

Armee- und Flottenaktivitäten haben ein weiteren wichtigen Aspekt: die Erkundung. Dies ist das Thema des nächsten Kapitels.

ERKUNDUNG UND KOLONISIERUNG

Überblick

Zu Beginn der meisten Spiele erscheinen große Teile der Welt nicht auf den Karten Ihres Landes. Unbekannte Gebiete sind stattdessen mit einem dichten weißen Nebel bedeckt, der Ihnen die Sicht darauf verwehrt. Diese Regionen heißen deshalb „Terra Incognita“ (lateinisch für „unbekanntes Land“). Ihre Armeen und Flotten haben keinen Zutritt zu nicht kartografierten Gebieten; da sich diese Gebiete nicht auf Ihrer Karte befinden, dürfen Sie keine diplomatischen Emissäre dorthin entsenden oder Händler in dortige Handelszentren schicken.

Wollen Sie sich zur Erkundung dieser neuen Gebiete aufmachen, müssen Sie für unbekannte Gewässer einen See-Entdecker und für neues Terrain einen Konquistador anwerben. Dies ist ein langsames und manchmal gefährliches Unterfangen, doch die potentiellen Reichtümer eines Kolonialreichs machen die Mühen oft mehr als wert. Wenn Sie eine unbewohnte Provinz kartografiert haben, können Sie zur Errichtung einer Kolonie in diesen Ländereien einige Ihrer Leute dorthin entsenden. Diese werden versuchen, sich dort niederzulassen, und sobald sie dazu in der Lage sind, schicken sie eine kleine Menge lokaler Ressourcen in die Heimat. Ihre Siedler könnten jedoch von kriegerischen Stämmen bedrängt werden und zur Beibehaltung ihrer Sicherheit die Hilfe Ihrer Armee benötigen.

Weil immer mehr Kolonisten die Reise in die Ferne wagen, wächst Ihre Kolonie bis auf die Größe einer Kolonialstadt heran, der die selben Rechte und Vorzüge wie jeder anderen Provinz in Ihrem Reich gewährt werden. Sie wird zwar nie so reich wie die Provinzen im Kernland Ihres Reiches sein, Ihre Staatskasse aber dennoch auf bedeutende Weise unterstützen.

Wenn es Ihnen zum Entdecken an Entschlossenheit oder Möglichkeiten fehlt, können Sie sich auch zurücklehnen und andere Länder die Arbeit für Sie erledigen lassen. Natürlich können sie als Erste die koloniale Schatztruhe öffnen und die Früchte ihrer Erfolge ernten; schließlich werden

sich ihre Entdeckungen jedoch herumsprechen und Sie können Kopien ihrer Karten erlangen.

Erkunden

Entdecker und Konquistadoren

Jede Provinz der Welt, die noch nicht auf Ihrer Karte erscheint, wird als Terra Incognita angesehen und ist für Ihre Armeen oder Flotten „unerreichbar“. Einige Teile der Welt sind so weit entfernt oder so unwirtlich, dass sie sich auf alle Ewigkeiten menschlichen Zähmungsversuchen widersetzen. Diese lebensfeindlichen Regionen werden „permanentes Terra Incognita“ genannte und können niemals erkundet werden. Alle anderen Regionen gelten einfach als noch unerforscht und harren eines tapferen Menschen aus Ihrem Land, der zu ihrer Entdeckung auszieht. Diese besonderen Menschen werden „Entdecker“ oder „Konquistadoren“ genannt.

Ein Entdecker ist eine Art „Superadmiral“, den sie zur Kommandierung einer Ihrer Flotten anwerben können. Er wird zwar unwahrscheinlich besonders gute Seekampfeigenschaften haben, jedoch besitzt er die einzigartige Fähigkeit, in unbekanntee Seeprovinzen zu segeln und sie zu kartografieren. Er kann im Vorbeifahren sogar die ein oder andere Insel bzw. Küstenprovinz entdecken und auf der Karte eintragen.

Ein Konquistador ist ein spezieller General und quasi das „Heeresgegenstück“ eines Entdeckers. Sie können ihm den Oberbefehl einer Armee geben und ihn zur Kartografierung in neue Regionen entsenden. Er ist normalerweise im Kampf nicht besonders gut, obwohl die von ihm befehligten Regimenter wahrscheinlich mit der Bedrohung durch kriegerische Stämme im Laufe ihrer Entdeckungen fertig werden können.

Entdecker und Konquistadoren suchen sich die Länder, für die sie arbeiten, sehr sorgfältig aus. Sie lassen sich nur von Ländern verpflichten, die sich wahrlich der Entdeckung verschrieben haben. Dies können Sie erreichen, indem Sie „Suche nach der Neuen Welt“ zu einer Ihrer nationalen Ideen machen. Wenn es Ihnen an dieser Voraussetzung fehlt, werden sie niemals in Ihre Dienste treten.

Nachdem Sie die Nationalidee „Suche nach der Neuen Welt“ übernommen haben, können Sie im Interface „Nationale Anführer“ einen dieser

speziellen Anführer anwerben. Jeder von ihnen kostet 100 Dukaten aus Ihrer Schatzkammer und erfordert einen Kolonisten aus Ihrem Pool. Dieser Kolonist repräsentiert mehrere Hundert zähe Leute, die bereit sind, für ein besseres Leben in einem neuem Land Leib und Leben zu riskieren. Solange Sie nicht alle dieser Voraussetzungen erfüllen, bleiben die Entdecker- und Konquistador-Schaltflächen deaktiviert.

Nachdem Sie Ihren neuen Befehlshaber verpflichtet haben, müssen Sie ihn einer Flotte oder Armee zuteilen. Ein Entdecker übernimmt anstatt eines Admirals das Kommando über eine Flotte; und ein Konquistador ersetzt einen General als Befehlshaber einer Armee. Nachdem sie den Befehl übernommen haben, wird das Betretungsverbot für Terra Incognita-Provinzen aufgehoben.

Erkundung von Provinzen

Eine Flotte unter dem Befehl eines Entdeckers wird genau wie jede andere Ihrer Flotten gesteuert. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie nun auf den Bereich Terra Incognita rechtsklicken können, worauf sich die Flotte in diese unbekanntem Gewässer begibt. Dieser Vorgang dauert etwas länger als eine normale Fahrt von einer Seeprovinz zur nächsten; danach wird die Provinz jedoch in die Karte Ihres Landes eingetragen.

Ein Entdecker kann nur neue Seeprovinzen kartografieren. Sie können ihn nicht in einer unbekanntem Landprovinz landen lassen, da dies in den Aufgabenbereich eines Konquistadors fällt; es besteht jedoch eine geringe Chance, dass ein Entdecker im Vorbeisegeln eine Küstenprovinz oder Insel entdecken und kartografieren kann. Zur sicheren Entdeckung neuer Ländern müssen Sie

einen Konquistador entsenden.

Einer Armee unter dem Kommando eines Konquistadors kann befohlen werden, eine unbekannte Provinz zu betreten. Auch dies wird viel länger als der normale Marsch einer Armee in eine Provinz dauern, aber danach steht Ihnen eine vollständige Karte der Provinz zur Verfügung. Wenn Sie zum Aufrufen des Provinzverwaltungs-Interface auf die Provinz klicken, werden Ihnen einige Unterschiede auffallen:

Bis zur Kolonialisierung einer Provinz wird diese nicht zu einem Handelszentrum oder der Wirtschaft irgendeines Landes beitragen. Sie können zwar den potentiellen Grundsteuersatz und die primäre Handelsressource sehen, jedoch bleibt dies bis zur Errichtung einer Kolonie ungenutzt. Die linke Seite des Interface ist das Kolonialisierungs-Interface; dort wird aber auch angezeigt, ob es in der Provinz Eingeborene gibt. Wir werden im nächsten Abschnitt über Eingeborene und die Benutzung des Interfaces sprechen.

Bei Erkundungen kann es zu einer speziellen Situation kommen: der Konquistador versucht, eine Provinz zu betreten, die momentan von einem anderen Land kontrolliert wird oder deren Eigentum ist. Da Sie kein Zugangsabkommen mit diesem Land haben, kann Ihre Armee diese Provinz nicht betreten und bleibt deshalb auf ihrer Ausgangsposition. Die Details der Provinz werden Ihrer Hauptkarte dennoch hinzugefügt. Dies ist nicht ungewöhnlich, wenn Sie Teile der Welt erkunden, die bereits von Ihnen zuvor unbekanntem Ländern bevölkert wurden. Dies passiert nur, wenn die Provinz Eigentum eines vollwertigen Landes ist. Die Gegenwart von Eingeborenen hält Ihren Vormarsch nicht auf.

Time	Chance	Cost
383 Days	52 %	66.7

Natives: 4000	Aggressiveness: 6	Ferocity: 2
---------------	-------------------	-------------

Damazland		Tax: 0.35
No Settlement		Production: 0.00
Supply Limit: 1		Total: 0.35
Max Attaction: 10		
Revolt Risk: 1%		
Culture: Kongolese		27.0 Units
Manpower: 62		Price: 34.6
Ships: 0	Garrison: 0	

Heeres- und Flottentradition durch Erkundungen

Erkundungen haben einen zusätzlichen Vorteil: Sie gewinnen durch jede neu entdeckte Provinz etwas an Tradition. Ein Entdecker erhöht während der Erfüllung seiner Pflicht Ihre Flottentradition, Konquistadoren erhöhen die Heerestradiation. Dies ist eine der wenigen Möglichkeiten zur Erhöhung Ihrer Tradition, wenn Sie sich nicht im Krieg befinden und an Schlachten teilnehmen.

Eingeborene

In vielen unbesetzten Provinzen leben eingeborene Stämme. Dies sind kleine Völker, die in dieser Region im Allgemeinen sich selbst überlassen sind und nicht groß oder fortschrittlich genug sind, um im Sinne des Spiels als vollwertiges „Land“ gezählt zu werden. Wenn Sie eine unbesetzte Provinz auswählen, nimmt das Kolonialisierungs-Interface die linke Hälfte der Anzeige ein. Im mittleren Anzeigebereich sehen Sie einen Hinweis auf die Anzahl der Eingeborenen (falls vorhanden), die dort leben. Außerdem wird dort ihre Aggressivität und Feindseligkeit angezeigt.

Die Aggressivität (auf einer Skala von 0 bis 10) eines eingeborenen Stammes steht für die Feindseligkeiten, die sie Fremden in der Provinz entgegen bringen. Niedrige Werte zeigen, dass der Stamm Ausländer wahrscheinlich unbehelligt lassen wird. Bei hohen Werten ist es sehr wahrscheinlich, dass der Stamm eine kleine Armee bildet und versucht, Sie mit Gewalt aus der Provinz zu vertreiben. Wenn sie dies versuchen, ist die Anzahl der lokalen Eingeborenen gleich der Soldaten in ihrer Armee.

Die Feindseligkeit steht dafür, wie hart die Eingeborenen kämpfen, bevor sie Fersengeld geben. Damit wird die Moral einer Eingeborenen-Armee festgelegt, falls der Kampf Sie zu bekämpfen versucht. Ein Gefecht zwischen einer Ihrer Armeen und einer Eingeborenen-Armee wird wie ein reguläres Feldgefecht behandelt; wenn sich die Eingeborenen-Armee jedoch auflöst, verschwinden die Krieger und verstecken sich wieder in der Provinz. Jeder Eingeborene, der in der Schlacht fällt, wird von der Gesamtzahl der Eingeborenen, die in der Provinz leben, abgezogen. Wie bei Regimentern, die Nachschub erhalten, bekommen

auch die Eingeborenen im Laufe der Zeit langsam Verstärkung. Wie schnell dies vonstatten gehen, hängt von der Mannstärke der Provinz ab.

Angriffe von Eingeborenen können jedoch nicht nur durch die Präsenz einer ausländischen Armee ausgelöst werden: Wenn Sie versuchen, in der Provinz eine Kolonie zu etablieren und auszubauen, könnten sich die Eingeborenen gegen Ihre Einmischung auflehnen und versuchen, ihre Versuche zu durchkreuzen. Wenn Sie dies verhindern möchten, müssen Sie die Aufstände entweder durch die Stationierung einer Armee unterbinden oder die Eingeborenen attackieren.

Angriff auf die Eingeborenen

Wenn Sie einen Eingeborenenstamm vollständig vernichten möchten, können Sie in der Provinz eine große Armee stationieren und auf einen Angriff der Eingeborenen hoffen, bei dem diese idealerweise alle ums Leben kommen. Sinkt die einheimische Provinzbevölkerung auf Null, erhält der Stamm keine weiteren Verstärkungen. Dies kann sehr langwierig sein und führt wahrscheinlich auch dazu, dass durch die Verlustquote Ihrer Armee viele Soldaten den Tod finden.

Glücklicherweise können Sie sich durch einen eigenen Angriff dieses Problems entledigen. Wenn Sie eine Armee auswählen, die sich in einer Provinz mit Eingeborenen befindet, können Sie über die goldene Schaltfläche unten in der Regimenterliste einen Angriff starten. Klicken Sie zur Einleitung eines Feldgefechts auf die Schaltfläche „Eingeborene attackieren“. Sie werden wahrscheinlich im ersten Gefecht nicht alle Eingeborenen eliminieren können, aber mit einer Angriffsserie werden Sie dies früher oder später erreichen.

Wenn die Eingeborenen nicht besonders aggressiv auftreten, sind Sie oft gut beraten, eine friedliche Koexistenz mit ihnen anzustreben. Auf diese Weise gehen sie nämlich in der Gesamtbevölkerung der Provinz auf, nachdem diese den Status Kolonialstadt erreicht hat. So können Sie Ihre Kolonie in kürzerer Zeit reicher und zu einem produktiveren Teil Ihres Reichs machen.

Kolonien

Eine unbesetzte Provinz kann ein hervorragender Ort zur Erweiterung Ihres Kolonialreichs sein. Dies vollzieht sich in mehreren Einzelschritten.

Zuerst müssen Sie in der Provinz Fuß fassen, indem Sie einen Kolonisten dorthin entsenden. Als Nächstes erfahren Sie, wie Sie Ihre Siedlung durch die Entsendungen weiterer Kolonisten erweitern können. Die Kolonie wird schließlich so groß werden, dass sie sich zu einer vollwertigen Kolonialstadt und Provinz Ihres Reiches entwickelt.

Errichtung einer Kolonie

Wie wir oben gesehen haben, wird auf der linken Seite des Provinzverwaltungs-Interface das Kolonialisierungs-Interface angezeigt, wenn Sie auf eine unbesetzte, kolonisierbare Provinz klicken. Im oberen Anzeigebereich sehen Sie dort die Dauer und Kosten der Errichtung einer neuen Kolonie; außerdem werden dort Ihre geschätzten Erfolgchancen angezeigt. Im unteren Anzeigebereich sehen Sie die Schaltfläche „Kolonist entsenden“. Wenn Sie genügend Kolonisten in Ihrem Pool und Gold in Ihrer Schatzkammer haben, wird diese Schaltfläche goldfarben hervorgehoben. Wenn Sie darauf klicken, wird ein Kolonist losgeschickt, der versucht, für Sie eine neue Kolonie zu etablieren.

Mit Kosten und Dauer wird normalerweise die Entfernung zwischen der geplanten Kolonie und Ihrer Hauptstadt dargestellt. Die Erfolgchancen werden durch die Gegenwart von Eingeborenen, die Entfernung zur Hauptstadt und vor allem die Anzahl weiterer laufender Kolonialbemühungen festgelegt. Wenn Sie Ihre Bemühungen auf die Etablierung und Erweiterung einiger weniger Kolonien beschränken, wird Ihre Erfolgsrate weitaus größer sein, als wenn Sie versuchen, zahlreiche Provinzen gleichzeitig zu kolonisieren.

Die Kosten oder Erfolgchancen werden noch von einer Vielzahl anderer Faktoren beeinflusst, darunter einige Nationalideen, Regierungstypen, Religionen, Inflation und Innenpolitik.

Erweiterung einer Kolonie

Nachdem Sie Ihren ersten Kolonisten entsendet haben, müssen Sie auf dessen Erfolg oder Scheitern warten. Eine kleine Karawane reist in Richtung ihres Bestimmungsortes über die Hauptkarte (richtig ... sie kann auf Wasser wandeln!). Wenn Sie in der Provinz ankommt, versucht sie, dort eine einfache Kolonie anzulegen.

Wenn die Karawane scheitert, können Sie es noch mal versuchen. Die Erfolgswahrscheinlichkeit nimmt bei aufeinander folgenden Versuchen in der Regel zu. Nachdem Sie erst einmal Fuß gefasst haben, beansprucht Ihr Land die Provinz und Sie erhalten erste Zahlungen von ihr. Die Provinz kann Ihnen von Kolonisten anderer Länder nicht mehr weggenommen werden.

Durch die Erweiterung der Kolonie erhöhen Sie die von ihr erhaltenen Einnahmen und beschleunigen deren Entwicklung zu einer Kolonialstadt. Benützen Sie dazu das gleiche Kolonialisierungsinterface wie zur Errichtung der Kolonie. Die Chancen zur Expandierung einer Kolonie ist normalerweise erheblich besser als zur Etablierung einer neuen, da die Siedler vor Ort den Neuankömmlingen Starthilfe geben können.

Mit dem Bevölkerungsanstieg erhöhen sich auch Ihre Steuer- und Handelseinnahmen durch die Provinz. Falls sich die Provinz nicht in einer äußerst feindlichen Umgebung befindet, wird ihre Bevölkerung wahrscheinlich aufgrund des natürlichen Bevölkerungswachstums leicht ansteigen. Wenn Ihr Land über eine positive nationale Stabilität verfügt, fällt das Bevölkerungswachstum höher aus. Die Erweiterung der Provinz kann durch die Gegenwart von Eingeborenen behindert werden. Jeder Aggressivitätsfaktor reduziert das Bevölkerungswachstum um 1 % und kann sogar zu rückläufigen Bevölkerungszahlen führen. Stagnierendes oder rückläufiges Bevölkerungswachstum ist auch durch ungünstige Klimaverhältnisse möglich.

Durch die Entsendung weiterer Kolonisten oder natürliches Bevölkerungswachstum überschreitet die Bevölkerung der Kolonie schließlich 1.000 Einwohner und erlangt so den Status einer vollwertigen Stadt. Wenn dies der Fall ist, können Sie über das Interface Provinzverwaltung Provinzverbesserungen bauen, lokale Regimenter rekrutieren und möglicherweise Schiffe bauen. Die Kolonie ist nun eine Kolonialstadt und alle verbleibenden Eingeborenen in der Stadt werden wahrscheinlich zu Bürgern Ihres Landes.

Eine Kolonialstadt „konvertiert sich selbst“ zur Kultur und Religion Ihres Landes. Nach einer recht kurzen Zeit ist es wahrscheinlich, dass sie zu Ihren Kernprovinzen zählt, wenn sie das nicht bereits ist.

Kolonialbeschränkungen

Überseekolonien und -provinzen erzeugen etwas geringere Einnahmen als Provinzen, die direkt mit Ihrer Hauptstadt verbunden sind. Dort wird der Bau von Schiffen oder die Rekrutierung neuer Regimenter längere Zeit in Anspruch nehmen; es wird außerdem länger dauern, geeignete Garnisonssoldaten für etwaige Festungen zu finden. Wenn Sie eine feindliche Kolonieprovinz erobern und sie zu Ihrer eigenen Religion konvertieren möchten, werden die Kosten zur Entsendung eines Missionars viel höher als üblich ausfallen.

Koloniale Eroberungen

Burn Colony

Seize Colony

Bis eine Kolonie auf den Stand einer vollwertigen Kolonialstadt erhoben wird, ist sie gegen feindliche Angriffe sehr anfällig. Im Krieg können Sie eine Armee zu einer feindlichen Kolonie schicken und Ihre Truppen anweisen, die Kolonie entweder niederzubrennen oder zu erobern. Dies können Sie über die Schaltflächen „Kolonie niederbrennen“ oder „Kolonie erobern“ erledigen, die im Armee-Detailfeld unter der Regimenterliste erscheinen.

Wenn Sie eine Kolonie bis auf die Grundmauern niederbrennen, wird die Kolonie komplett vernichtet und wieder unbewohnt. Natürlich können Sie in der Folge einen Kolonisten entsenden, der dort für Sie eine neue Siedlung gründet. Ihre Armee kann die Kolonie auch sofort erobern und Sie sofort zu deren Eigentümer machen. Nur für diesen Fall kann der Besitzer einer Provinz während eines Krieges wechseln, ohne dass dies

an ein Friedensabkommen geknüpft ist. Danach können Sie die Kolonie auf normalem Weg erweitern, obwohl Ihre Bemühungen bis zu deren Entwicklung zu einer vollwertigen Kolonialstadt auf Widerstand stoßen könnten.

Karten anderer Länder beschaffen

Wenn Sie „Suche nach der Neuen Welt“ nicht als eine Ihrer nationalen Ideen übernehmen möchten, gibt es dennoch einen Weg, sich die Karten entfernter Länder zu beschaffen. Sie müssen einfach geduldig sein und darauf warten, dass Ihnen ein anderes Land die Arbeit abnimmt. Nach der Kartografierung einer neuen Provinz vergehen einige Jahre, während der nur das Entdeckerland die Karte besitzt. Schließlich wird sich die Entdeckung der Provinz in der internationalen Gemeinschaft herumsprechen, und die Provinz wird innerhalb mehrere Jahrzehnte auf den Karten vieler Länder auftauchen.

Dieser Vorgang ist normalerweise auf solche Länder beschränkt, die üblicherweise häufigen Kontakt zu anderen Ländern haben und variieren auf Ihren jeweiligen Beziehungen, Religionen, Kulturen und verschiedenen anderen Faktoren. Es ist unwahrscheinlich, dass stark unterschiedliche Länder jemals bedeutenden Wissensaustausch haben werden. Diese Verbreitung kartografischer Errungenschaften kann nicht verhindert werden. Wenn Sie also eine für Ihre Kolonialbestrebungen besonders interessante, unbewohnte Provinz entdecken, sollten Sie mit ihrer Kolonisierung nicht lange warten.

BESONDERE POLITISCHE GEBILDE

Überblick

Im Zeitrahmen von *Europa Universalis III* existierten zwei besondere politische Gebilde, die keine besonderen Bindungen zu einzelnen Ländern oder Orten hatten: der Heilige Stuhl und das Heilige Römische Reich. Beide Gebilde haben im Spiel ein eigenes Interface und bieten Ländern, die sich mit ihnen gut stellen, besondere Vorzüge.

Der Heilige Stuhl



Der Heilige Stuhl (oder die „Kurie“) ist die oberste Institution der katholischen Welt. Der Papst war zwar der Repräsentant von Jesus Christus auf Erden, jedoch übten die sieben Kardinäle in seiner Kurie enormen Einfluss auf die gesamte katholische Welt aus. Sie können nicht „den Papst spielen“ oder seine Handlungen kontrollieren; wenn Sie jedoch ein katholisches Land führen, können Sie versuchen, über eine einfache Mehrheit in der Gunst der Mitglieder der Kurie die Kontrolle über den Heiligen Stuhl zu erlangen.

Klicken Sie zum Aufruf des Heiliger Stuhl-Interface auf die Schaltfläche „Heiliger Stuhl“, die sich in der rechten unteren Bildschirmcke ganz oben in der Sondermenü-Werkzeugleiste befindet.

The Holy See

France is the current controller.

Cardinals:		Cost:	Chance:	Loyalty:
Cardinal di Medici Siena	Influence	50.0	36%	
Cardinal de la Tour d'Auvergne Maine	Influence	40.0	65%	
Cardinal de Penamacor Santana	Influence	50.0	37%	
Cardinal Le Tellier Vermandois	Influence	40.0	65%	
Cardinal de Jovellanos Madrid	Influence	50.0	39%	
Cardinal de Mendoza Chuguisabo	Influence	50.0	39%	
Cardinal des Herbiers Martinique	Influence	40.0	65%	

Close

det. Im Interface sehen Sie zuoberst das Schild des Landes, das derzeit den Titel „Kontrollleur der Kirche“ innehat. Dies weist darauf hin, dass dieses Land von mindestens einem Kurienmitglied mehr als jedes andere Land unterstützt wird.

Der Kontrollleur der Kirche erhält für sein Reich mehrere Sonderboni:

- Die notwendigen Stabilitätsinvestitionen im Reich des Kontrollleurs der Kirche sind 20% niedriger als üblich.
- Der Kontrollleur der Kirche erhält pro Jahr einen zusätzlichen Diplomaten.
- Da "Kontrollleur der Kirche" ein sehr prestigeträchtiger Titel ist, wirkt er sich für dessen Reich durch einen geringen monatlichen Prestigezuwachs aus.

Unter dem Schild des Kontrollleurs der Kirche stehen die Namen der sieben Kardinäle, die den Heiligen Stuhl bilden. Jeder Kardinal hat unter den katholischen Ländern einen Liebling und zeigt sich den Wünschen dessen Herrschers gegenüber loyal. Das vom jeweiligen Kardinal unterstützte Reich wird am Ende jeder Linie angezeigt. Das Reich mit der größten Unterstützung ist der aktuelle Kontrollleur der Kirche. Der Kontrollleur der Kirche ändert sich erst, wenn sich ein anderes Land die Kontrolle von mehr Kardinälen als der aktuelle Kontrollleur der Kirchen sichern kann.

Es ist möglich, die Sympathien eines Kardinals durch "Überzeugungsversuche" zu beeinflussen. Dies kann durch eine äußerst großzügige Spende in den Klingelbeutel der Kirche geschehen; in der Hoffnung, dass der Kardinal diese Geste akzeptiert und fortan seine Unterstützung Ihrem Land gewährt. Sie werden den Goldbetrag sehen, der auf den jeweiligen Kardinal Eindruck machen könnte, sowie eine Einschätzung der Wahrscheinlichkeit, dass seine Loyalität zu Ihrem Land wechselt. Wenn Sie mit Ihrem Versuch Erfolg haben, ändert sich das Loyalitätsschild des Kardinals zum Schild Ihres Landes und Sie gewinnen etwas an Prestige. Wenn Sie mit Ihrem Versuch scheitern, verlieren Sie etwas an Prestige.

Nachdem Sie sich die Unterstützung von mehr Kardinälen als jedes andere Land gesichert haben, wird Ihr Herrscher sofort zum neuen Kontrollleur der Kirche und genießt die Vorzüge dieser Position. Normalerweise behalten Sie diesen Titel, bis es einem anderen Land gelingt, Ihren Unterstüt-

zungsgrad durch die Beeinflussung genügend vieler Kardinäle zu übertreffen. Hierfür gibt es einige Ausnahmen, die wir in Kürze besprechen werden.

Kardinäle sind nicht unsterblich. Tatsächlich werden die meisten Kardinäle nach langjährigem loyalem Kirchendienst in die Kurie berufen und haben zu diesem Zeitpunkt nicht mehr viele Lebensjahre übrig. Nachdem ein Kardinal gestorben ist, wird er von einem neuen ersetzt; dieser wird aus den katholischen Reichen der Welt erwählt. Die Auswahl des neuen Kardinals wird zufällig getroffen: jede katholische Provinz jedes katholischen Reichs hat eine gleichgroße Ernennungschance. Der frisch ernannte Kardinal beginnt seine Amtszeit in dem Reich, in dem er gewählt wurde. Dies bedeutet, dass große katholische Reiche mit vielen katholischen Provinzen eine deutlich höhere Chance haben, einen neuen Kardinal in der Kurie platzieren zu können.

Bei jeder versuchten Einflussnahme eines Landes auf einen Kardinal wird das Land, das er momentan unterstützt, davon in Kenntnis gesetzt. Dies beschädigt die Beziehung zwischen diesen beiden Ländern, die um die Gunst des Kardinals kämpfen; wenn der Kardinal seine Loyalität wechselt, sind die damit verbundenen Auswirkungen verständlicherweise größer. Versuchte Einflussnahme auf Kardinäle ist nicht limitiert. Sie müssen auch nicht warten, bis Sie einen neuen Versuch unternehmen. Wenn Sie bei einem Versuch scheitern, verlieren Sie zusätzlich zum Goldverlust auch etwas an Prestige. Dies mag zwar auf den ersten Blick nicht so schlimm erscheinen, jedoch wird die Entscheidung eines Kardinals, wem er seine Gunst zukommen lässt, stark vom Prestige der konkurrierenden Länder beeinflusst. Jeder gescheiterte Versuch verringert die Wahrscheinlichkeit, dass sich irgendein Kardinal für Ihre Angebote interessiert, und erhöht die Goldsumme, die Sie für jeden weiteren Versuch bezahlen müssen.

Wenn Ihr Land von einem Regentschaftsrat geleitet wird oder zum Juniorpartner einer Personalunion wird, verlieren Sie Ihr Anrecht auf den Titel Kontrollleur der Kirche. Alle Kardinäle, die Sie derzeit unterstützen, werden Ihre Gunst einem anderen Land zuwenden. Bis Ihr Land wieder einen legitimen Herrscher hat, werden sie jegliche Beeinflussungsversuche Ihres Landes zurückweisen.



Der Heilige Römische Kaiser



Das zweite große politische Gebilde dieser Ära war das Heilige Römische Reich. Dieser Kaisertitel, den als Erster im 8. Jahrhundert Karl der Große bekleidete, war ins Interesse vieler germanischer Länder dieser Zeit gerückt und stellte quasi den Klebstoff dar, der die zahlreichen Mitgliedsstaaten zumindest in gewisser Weise in Harmonie und gegenseitigem Schutz zusammen hielt. Das soll jedoch nicht heißen, dass es zwischen den Ländern keine Streitereien gab -- tatsächlich wurden wegen Mitgliedsfragen und -rechten innerhalb des Kaiserreichs viele Kriege ausgetragen -- aber schließlich gab es auch diese einigende Kraft, die sie in Zeiten höchster Not für das Kaiserreich zusammenführte.

Die Struktur und „Herrschaftsregeln“ des Heiligen Römischen Reichs änderten sich im Laufe der 350-jährigen Zeitspanne des Spiels; wir haben uns jedoch dazu entschlossen, seine Organisation ähnlich wie im 15. Jahrhundert darzustellen. Die Auswirkungen des Kaiserreichs sind eventuell etwas schwächer als damals, aber wie

erachteten dies zur Beibehaltung eines ausgeglicheneren Spielniveaus für notwendig.

Klicken Sie zur Anzeige des aktuellen Kaisers, der Kurfürsten und der Mitgliedsstaaten in der Sondermenü-Werkzeugleiste in der unteren rechten Bildschirmcke auf die Schaltfläche „Heiliges Römisches Reich“ (HRR). Das große, verzierte Schild ganz oben trägt das Wappen des aktuellen Kaisers. Darunter befinden sich die Schilde der sieben wichtigen Kurfürsten und eine Reihe kleinerer Schilde, welche die Mitgliedsstaaten des Kaiserreichs darstellen.

Der Kaiser

Das Land, das dem Heiligen Römischen Kaiser stellt, genießt bis zum Tod des aktuellen Herrschers eine Reihe von Vorzügen.

- Der Kaisertitel ist ein Zeichen von Größe und gibt dem Land einen geringen monatlichen Prestigezuwachs.
- Der Kaiser erhält jedes Jahr einen zusätzlichen Diplomaten, der ihm bei wichtigen kaiserlichen Verhandlungen zur Seite steht.
- Die Spione des Kaisers sind etwas effizienter und haben bei ihren Aufträgen eine um 5 % erhöhte Erfolgchance.
- Jedes Mitgliedsland trägt jeden Monat durch

das Äquivalent einer 1-Dukat-Investition zur nationalen Stabilität des Kaisers bei. Diese Kosten werden den Mitgliedsländern nicht abgezogen, dem Kaiser aber dennoch als monatlicher Investitionsbonus angerechnet.

- Die Mannstärke des Kaisers erhält monatlich große Boni, die seine Rekrutierung neuer Regimenter oder Ausgleich von Verlusten stark beschleunigen. Das Ausmaß dieses Bonus wird durch die Gesamtzahl der Mitgliedsstaaten festgelegt.
- Der Kaiser kann außerdem weit größere stehende Heere als üblich unterhalten. Die Anzahl der von seinem Land maximal unterhaltbaren Regimenter erhöht sich; für die Kosten dieser Truppen muss die Staatskasse des Kaisers aber dennoch aufkommen. Das Ausmaß dieses Anstiegs wird durch die Gesamtzahl der Mitgliedsstaaten festgelegt.

Mitgliedsstaaten

Zu Beginn des Spiels gibt es einige Länder, die als Mitgliedsstaaten des HRR betrachtet werden. Dies können Sie ganz einfach überprüfen, indem sie sich die Schilde im Interface ansehen; Sie können aber zur graphischen Darstellung auf Ihrer Karte auch auf die Schaltfläche „Kaiserreich-Kartenmodus“ klicken, die sich auf der Sondermenü-Werkzeugleiste befindet.

Jeder Mitgliedsstaat des Kaiserreichs erhält einen monatlichen Bonus auf Stabilität, Mannstärke und Einheitenlimits. Dies entspricht ziemlich genau dem Bonus des Kaisers, nur natürlich bedeutend geringer. Alle Staaten des Kaiserreichs erhalten darüber hinaus einen monatlichen Beziehungsbonus.

Durch Zufallsereignisse können dem HRR neue Mitgliedsstaaten hinzugefügt werden. Ein christliches Land, dessen Nachbar ein Mitgliedsstaat ist und hervorragende Beziehungen zum Kaiser unterhält, könnte gut eine Beitrittseinladung erhalten. Sie sollten sich stets mit dem Kaiser gut stellen, denn aus dem Kaiserreich kann man auch ausgeschlossen werden.

Kurfürsten

Sieben Staaten des Kaiserreichs haben die Sonderposition eines „Kurfürsten“ inne. Sie erhalten dadurch zwar keine zusätzlichen Vorteile; wenn der

aktuelle Kaiser jedoch stirbt, wählen die sieben Kurfürsten den neuen Kaiser. Von einem Kurfürsten wird erwartet, mit dem aktuellen Kaiser eine sehr gute Beziehung zu unterhalten und sich einen angemessenen guten internationalen Ruf zu bewahren. Handelt ein Kurfürst nicht dementsprechend, könnte es sein, dass er durch ein Zufallsereignis gezwungen wird, seinen Posten in Schimpf und Schande zu verlassen. Kurfürsten können auch entfernt werden, wenn ihre Länder durch Krieg oder auf diplomatischem Wege annektiert werden.

Ist ein Kurfürstenplatz zu vergeben, wählt der Kaiser schon bald über ein spezielles Zufallsereignis einen neuen Kurfürsten. Dies ist eine prestigeträchtige Ernennung und kann einige angenehme Nebeneffekte haben, da Mitgliedsstaaten versuchen werden, sich mit Geschenken oder anderen Gefälligkeitsdiensten bei Ihnen einzuschmeicheln.

Wahl zum Heiligen Römischen Kaiser

Wenn der aktuelle Kaiser stirbt, stellt das Land, das von den Kurfürsten die meisten Stimmen erhält, den nächsten Kaiser. Jeder Kurfürst gibt eine Stimme ab und nominiert den Mitgliedsstaat, den er für den geeignetsten hält. Dies wird durch die Beziehung des Kurfürsten zum Mitgliedsstaats, sowie dem Prestige und dem Rang des angehenden Kaisers festgelegt. Das Land, das die meisten Stimmen erhält, wird zum Kaiser gekrönt und regiert bis zum Ende seines Lebens. Falls es bei der Wahl ein Unentschieden gibt, wird der Herrscher des Landes, das den vorherigen Kaiser gestellt hatte, zum nächsten Kaiser gekrönt -- vorausgesetzt, dass sein Land einer der führenden Bewerber ist. Wenn dies nicht der Fall ist, stellt der führende Bewerber mit dem höchsten Prestige den neuen Kaiser.

Wenn Sie gewählt werden möchten, müssen Sie sich auf diplomatischem Weg die Unterstützung von mindestens einem oder zwei Kurfürsten sichern. Im Kapitel über die Diplomatie haben wir bereits einige Möglichkeiten dazu kennen gelernt. Die einfachste Methode ist dabei, das Land mit Goldgeschenken zu überhäufen. Im HRR-Interface können Sie schnell überprüfen, welche

Länder aktuell Kurfürsten sind. Das kleine Schild unter dem (deutlich) größeren Kurfürstenschild steht für den Mitgliedsstaat, für den der Kurfürst bei einer heute abgehaltenen Wahl stimmen würde.

Wenn Sie auf das Schild des Kurfürsten klicken, wird die Hauptkarte automatisch auf dessen Hauptstadt zentriert und das Diplomatie-Interface mit diesem Land aufgerufen. Nun können Sie sich entscheiden, wie Sie am besten seine Gunst erlangen können. Es geht darum, Ihre Beziehung zu diesem Land besser als die aller anderen Länder zu machen. Dies könnte viele Monate und zahlreiche Geschenke erfordern (und Sie Konkurrenz durch andere Mitgliedsstaaten erfahren, die Ihnen die Position streitig machen wollen), aber die Vorzüge, der Kaiser zu sein, wiegen dies völlig auf.

Wenn Ihr Land von einem Regentschaftsrat regiert wird oder wenn Sie der Juniorpartner einer Personalunion sind, können Sie nicht zum Kaiser ernannt werden. Dies hindert Sie jedoch nicht daran, Ihre Beziehungen zu den Kurfürsten zu verbessern; solange Ihr Reich nicht von einem legitimen Herrscher regiert wird, können Sie lediglich nicht für Sie stimmen. Natürlich würde ein Kurfürst nie für ein Land stimmen, das nicht bereits Mitglied des HRR ist, oder das sich mit ihm im Krieg befindet.

Krieg mit dem Kaiserreich

Das Heilige Römische Reich ist kein Bündnis. Mitgliedsstaaten können untereinander Krieg führen und werden andere Mitgliedsstaaten nicht als Bündnis gegen Angriffe von außen verteidigen. Die Beziehungsboni machen es viel wahrscheinlicher, dass Bündnisse oder andere diplomatische Verbindungen geschlossen werden; wenn Sie jedoch einem Mitglied oder dem Kaiser selbst den Krieg erklären, bekommen Sie dadurch keine weiteren Gegner. Sie sollten bei Ihren Kriegsplänen nur bedenken, dass die Mitgliedsstaaten -- besonders der Kaiser -- vermutlich größere Armeen ins Feld schicken können, als Sie vermuten.

Weiterhin lohnt es sich, darauf hinzuweisen, dass die kaiserlichen Vorteile von der Gesamtzahl der Mitgliedsstaaten des HRR beeinflusst werden. Wenn Sie Kaiser werden wollen, sollten Sie es vermeiden, vorher zu viele Staaten zu eliminieren, da dies Ihre späteren eigenen Vorteile reduzieren würde. Ebenso sollten Sie vielleicht Mitgliedsstaaten zu Hilfe kommen, die von Nichtmitgliedern angegriffen werden. Wenn Sie das Kaiserreich dagegen vernichten möchten, trifft das Gegenteil zu: Je mehr Mitglieder Sie zerstören können, umso schwächer ist der Kaiser, wenn Sie ihn herausfordern.

ARCHIV



Die letzte in diesem Handbuch vorgestellte Spielfunktion ist Ihr Nationalarchiv. Das Archiv besteht aus mehr als zwanzig Seiten voller Tabellen, Graphen und anderen nützlichen Informationen. Klicken Sie zum Zugriff auf das Archiv in der Sondermenü-Werkzeugleiste auf die Archiv-Schaltfläche.

Diese Seiten können Sie sich nacheinander unter Zuhilfenahme der Schaltflächen „Zurück“ und „Weiter“ auf der Bildschirmunterseite ansehen; Sie können aber auch über die hilfreichen Schaltflächen auf der Bildschirmoberseite schnell zu einer bestimmten Kategorie von Seiten zu springen. Wenn Sie mit dem Archiv fertig sind, können Sie es über die Schaltfläche „Schließen“ beenden.

Die Benutzung des Archivs ist sehr intuitiv. Es ist nicht nur voller Informationen, sondern vollständig mit jedem Spiel-Interface verlinkt. Da eine vollständige Auflistung des Inhalts und der Möglichkeiten des Archivs zu umfangreich wäre, beschreiben wir hier exemplarisch eine der Seiten, um Ihnen den Umgang beizubringen.

Die abgebildete Seite ist die Seite „Landesüberblick“. Dies ist die erste von fünf „Innenpo-

litik“-Seiten, die Sie per Klick auf das erste Le-sezeichen auf der Archivfront aufrufen können. Hier finden Sie einige nützliche Informationen über jede Ihrer Provinzen. In der Tabelle werden Namen, aktuelle Steuer- und Produktionseinnahmen, Mannstärker, Kultur, Religion, Handelsgut und Befestigungsstufe jeder Provinz angezeigt. Die scrollbare Provinzliste beinhaltet jede Provinz, die wir momentan besitzen.

Diese Provinzliste ist durch Anklicken der Tabellenüberschriften sortierbar. Wenn wir zum Beispiel die Produktionseinnahmen unserer Provinzen vergleichen wollten, würden wir sie dazu durch Klick auf die Überschrift „Produktion“ vom höchsten Wert abwärts sortieren. Erneutes Anklicken der Überschrift dreht das Sortierungskriterium um. Jede Spalte mit nicht-numerischen Werten wird alphabetisch sortiert.

Beispielsweise könnten die geringen Einnahmen von Tamaroa (auf diesem Listenausschnitt die zweitletzte Provinz) unser Interesse wecken. Statt uns nun die Position der Provinz einzuprägen und das Archiv zu schließen müssen wir lediglich in diese Tabellezeile klicken. Dadurch wird das Archiv automatisch geschlossen und die Pro-

Country Overview							
Province	Tax	Production	Manpower	Culture	Religion	Goods	Fort
Île-de-France	28.3	7.6	2,500	Cosmopolitaine	Catholic	grain	4
Wyandot	0.6	14.4	63	Iroquois	Shamanism	Fur	0
Winnebago	1.8	14.4	251	Cosmopolitaine	Catholic	Fur	0
Wiamanese	12.0	46.9	672	Flemish	Catholic	Cloth	3
Vermandois	6.0	6.9	560	Cosmopolitaine	Catholic	grain	4
Vendée	4.2	24.2	753	Cosmopolitaine	Reformed	Salt	3
Valenciennes	7.0	23.6	304	Cosmopolitaine	Catholic	Cloth	5
Usamahik	1.8	7.3	126	Cosmopolitaine	Catholic	Naval supplies	0
Toulouse	3.6	23.6	740	Aquitaine	Reformed	Wine	3
Toutouga	3.6	29.8	127	Cosmopolitaine	Catholic	Sugar	0
Tumocua	1.8	29.7	126	Cosmopolitaine	Catholic	Sugar	1
Tamaroa	0.6	0.8	63	Cherokee	Shamanism	grain	0
Stradacona	1.5	7.4	191	Huron	Shamanism	Naval supplies	0

vinz auf der Hauptkarte zentriert; außerdem wird das Provinzverwaltungs-Interface aufgerufen.

Nahezu jede Information in den Archivseiten ist direkt mit dem relevanten Interface oder Ort verlinkt. Wenn Sie auf die Seite mit der Auflistung Ihrer Armeen gehen, wird das Archiv durch Anklicken eines Armeenamens geschlossen. Dies zentriert die Armee, die automatisch ausgewählt wird, auf der Karte.

Mehrere Archivseiten fungieren als Interface-Abkürzungen und -Ersatz. Auf einer Seite mit einer Liste all Ihrer Provinzen gibt es sogar für jede mögliche bauliche Provinzverbesserung eine separate Spalte. Darin können Sie sehen, welche Provinzen bereits über einen bestimmten Gebäudetyp verfügen; außerdem können Sie direkt in

diesem Interface neue Verbesserungen in Auftrag geben. Wenn Sie gerade eine neue Technologiestufe erreicht haben, die einen neuen Gebäudetyp freigeschaltet hat, ist dies unglaublich hilfreich. Anstatt jede Ihrer Provinzen nacheinander zum Bau des neuen Gebäudes aufzurufen, müssen Sie lediglich das Archiv öffnen, zur Bauseite gehen und dann in jeder Zeile auf ein Symbol klicken.

Das Archiv enthält Hunderte dieser Funktionen! Nachdem Sie sich einmal mit den Grundlagen von *Europa Universalis III* vertraut gemacht haben, könnte es sich auszahlen, den Archivseiten ein paar Minuten zu widmen und einige der Steuerungsfunktionen darin auszuprobieren. Als erfahrenerer Spieler werden Sie das Archiv immer öfter verwenden.

MEHRSPIELER

Start eines Mehrspieler-Spiels

Beim Start einer Mehrspielerpartie müssen Sie zuerst eine Verbindung zwischen allen Spielercomputern herstellen. *Europa Universalis III* unterstützt Mehrspielerpartien mit bis zu 32 Spielern; aus praktischen Gründen können Sie bei dieser Spieleranzahl über ein LAN jedoch nur die erforderlichen Verbindungsgeschwindigkeiten erreichen. Wenn Sie die Verbindung über das Internet herstellen und die Anzahl der Spieler auf 12 oder weniger reduzieren, erzielen Sie bessere Ergebnisse.

Ein Spieler muss für die Session als Host fungieren; alle anderen Spieler sind Clients. Wenn mehr als nur ein paar Spieler teilnehmen, ist der Spieler mit der schnellsten Internet-Verbindungsgeschwindigkeit und dem stärksten System der ideale Host. Aufgrund der während des Spiels übertragenen Datenvolumen und fortlaufenden Charakter des Spiels können Sie für Mehrspielerpartien keine konventionellen Modemverbindungen verwenden.

Vorläufige Systemvoraussetzungen

Vor dem Spielstart muss jeder Spieler überprüfen, ob sein System die notwendigen Daten senden und empfangen kann. In den meisten Fällen muss ein Client keinerlei Aufgabe übernehmen; die meisten Anwender verwenden heute jedoch mindestens ein Firewall-Programm (die integrierte Firewall von Windows XP™ ist standardgemäß aktiviert) und haben ihren Computern einen Router vorgeschaltet. Diese meisten Router enthalten ebenfalls Firewalls, welche die Datenkommunikation einschränken können. Je nach Hardware- und Soft-

ware-Kombination könnte dies Probleme mit der Datenkommunikation aufwerfen. Ein Host hinter einem Router muss zur Verbindungsherstellung mit den Clients mit großer Wahrscheinlichkeit die Port-Weiterleitung aktivieren.

Europa Universalis III verwendet die Ports 1630-1635 und das UDP-Transferprotokoll. Sie müssen wahrscheinlich überprüfen, ob Ihre Firewall-Software EU3 Zugang zum Internet gewährt, und dass die Port-Weiterleitung auf Ihrem Router (falls einer installiert ist) aktiviert ist. Aufgrund des riesigen Angebots an Routern und der unterschiedlichen Firewall-Software können wir keine umfangreichen oder narrensicheren Anleitungen geben, wie dies bei jeder möglichen Hardware-Software-Kombination funktioniert. Diesen Vorgang können wir aus rechtlichen und praktischen Gründen auch nicht automatisieren. Bitte schauen Sie zur Erfüllung dieser Voraussetzungen in den Betriebshandbüchern Ihres Routers und Ihrer Firewall nach.

Wenn Sie ein Spiel spielen, bei dem die Spieler ohne Paradox' kostenlosen „Metaserver“-Spielermittlungsservice über das Internet verbunden sind, muss der Host außerdem seine aktuelle IP-Adresse feststellen und sie den Clients mitteilen.

Verbindungsarten

Nachdem Sie die Verbindungsmöglichkeit zu anderen Computern überprüft haben, klicken Sie im Hauptmenü des Spiels auf die Schaltfläche „Mehrspieler“. Geben Sie im dafür vorgesehenen Bereich den Spielernamen ein, den Sie für diese Session benutzen möchten. Dieser Name erscheint auf den Bildschirmen der anderen Spieler und im Spiel selbst.

Danach müssen Sie aus den verschiedenen Verbindungsoptionen Ihre Verbindung mit den anderen Spielercomputern auswählen:



Host

Wählen Sie die Option „Host“, wenn Sie als Host eines LAN- oder direkten Internetspiels fungieren möchten. Danach fordert Sie das Spiel auf, einen Spielnamen für die Session einzugeben und es auf Beitrittsanfragen anderer Spieler vorzubereiten; schließlich zeigt es die anfängliche Mehrspieler-Lobby an, die dem Interface, das Sie beim Start eines Einzelspieler-Spiels sehen, sehr ähnelt. Die Clients können sich nun mit Ihrem Spiel verbinden.

LAN-Spiel beitreten

Wenn sich der Host-Computer und Ihr Computer in einem LAN befinden, klicken Sie oben im Menü auf die Schaltfläche „Scannen“. Das Host-Spiel sollte im Menü des Listenkästchens an oberster Stelle stehen. Heben Sie dies hervor und klicken dann auf die Schaltfläche „LAN-Spiel beitreten“.

Internetspiel beitreten

Wenn Sie sich mit dem Host direkt über Internet verbinden, klicken Sie auf die Schaltfläche „Internetspiel beitreten“. Danach werden Sie aufgefordert, die IP-Adresse des Hosts einzugeben. Nachdem Sie dies getan haben, wird eine Verbindung mit dem Host hergestellt und der Mehrspieler-Lobby-Bildschirm aufgerufen.

Metaserver

Paradox bietet einen kostenlosen Spielervermittlungsservice an, der Mehrspieler-Spielverbindungen ermöglicht. Über diesen Service können Sie mit Spielern auf der ganzen Welt kommunizieren. In der Chat-Lobby des Metaservers können sich Spieler zu Spielen vereinbaren und dann über den Metaserver Spiele erstellen. Nach Herstellung der Verbindung zieht sich der Metaserver zurück. Host und Spieler spielen dann so, als ob sie die Verbindung direkt über das Internet hergestellt hätten.



Die Mehrspieler-Lobby

Die Mehrspieler-Lobby ist dem Interface, das Sie beim Start eines normalen Einzelspieler-Spiels sehen, sehr ähnlich. Das Feld auf der rechten Kartenseite enthält eine Liste mit jedem Spieler, der eine Verbindung zum Host hergestellt hat. Neben dem jeweiligen Spielernamen befindet sich das Schild des Landes, das er spielen wird. Der Name des Spielerlandes steht in Klammern hinter dem Spielernamen.

Wenn Sie ein neues Spiel starten, sollte der Host das gewünschte Startdatum einstellen. Wenn Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen, sollte der Host auf das Spielregister rechtsklicken und den Spielstand laden. Die Datei wird auf den Host-Computer geladen und in komprimierter Form an jeden Client-Computer verschickt. Damit jeder Spieler mit den korrekten Daten beginnt, muss jeder Client den gespeicherten Spielstand entpacken und laden. Wenn der gespeicherte Spielstand groß ist oder manche Spieler eine langsame Internetverbindung haben, kann dieser Vorgang einige Minuten in Anspruch nehmen. Alle Spieler müssen vor Spielbeginn den gleichen Spielstand laden.

Nach der Herstellung Ihrer Verbindung werden Sie mit einer voreingestellten Rebellenfahne versehen. Dadurch wird angezeigt, dass Sie sich noch kein Land ausgewählt haben. Nach der Einstellung des Startdatums oder dem Laden eines gespeicherten Spielstands erfolgt die Länderauswahl, die genau wie im Einzelspielermodus abläuft. Jeder Spieler muss sich ein Land aussuchen. Nachdem dies geschehen ist, wird der Spielername mit dem Schild und Namen des Landes aktualisiert.

Europa Universalis III unterstützt „kooperative Mehrspielerpartien“, bei denen die Geschicke eines Landes von mehr als einem Spieler geführt werden. Wenn sich zwei oder mehr Spieler dasselbe Land teilen, erhält jeder der Spieler über sämtliche Aspekte dieses Landes volle Kontrolle. Es dauert zwar ein bisschen, bis man sich eingespielt hat und nicht versehentlich die Entscheidungen der anderen Spieler rückgängig macht, aber wenn sich jeder Spieler dazu bereit erklärt, einen bestimmten Spielbereich zu verwalten oder für Kämpfe in bestimmten Teilen der Welt zuständig zu sein, kann diese Art von Spiel sehr viel Spaß machen.

Sie können sich in der Lobby mit anderen Spielern unterhalten, indem Sie das Textfeld in der linken unteren Bildschirmecke anklicken und dort Ihre Nachricht eingeben. Wenn Sie die Eingabetaste Ihrer Tastatur betätigen, wird der Text an alle Spieler gesendet und umgehend über dem Textfeld angezeigt. Diese Kommunikationsart ist nicht filterbar, Privatgespräche mit ausgewählten Spielern also unmöglich. Nach Start des Spiels kann dies jedoch eingestellt werden.

Wenn alle Spieler ein Land ausgewählt haben, wird die Schaltfläche „SPIELEN“ in der unteren rechten Bildschirmecke goldfarben hervorgehoben. Nun kann der Host das Spiel durch Anklicken dieser Schaltfläche starten. Nach einer kurzen Verzögerung, die sich aufgrund des Ladevorgangs der notwendigen Daten ereignet, wird jeder spielbereite Spieler angezeigt. Die Spielerschilder werden (je nach Leistungsfähigkeit der Spielersysteme) nacheinander in Gold hervorgehoben. Wenn alle Spieler bereit sind, kann der Host das Spiel über die Schaltfläche „Start“ beginnen.

Der Metaserver

Paradox bietet für registrierte Käufer von *Europa Universalis III* einen Spielervermittlungsservice an. Bei der Registrierung Ihrer Spielkopie werden Sie gefragt, ob Sie sich auch für den Metaserver registrieren wollen. Nach der Erstellung eines Usernamens und der Einrichtung eines Kennworts dauert es über ein paar einfache Schritte nur ein oder zwei Minuten, bis Sie den Metaserver benutzen können. Mit dessen Hilfe können Sie Spieler auf der ganzen Welt finden, die Interesse an einer Mehrspielerpartie haben. Es gibt keine Registrierungsgebühr; wir geben keine persönlichen Informationen preis; und für Ihre Benutzung des Service werden niemals Kosten für Sie entstehen. Er steht unseren geschätzten Kunden vollständig kostenlos zur Verfügung.

Klicken Sie nach Ihrer Registrierung im Menü „Verbindungstypen“ auf die Schaltfläche „Metaserver“, um sich mit unserem Service zu verbinden. Nachdem Sie Ihren Username und Ihr Kennwort eingegeben haben, werden Sie mit der Haupt-Chat-Lobby des Metaservers verbunden. Dort sehen Sie eine Liste aller anderen Spieler, die momentan auch online sind und eventuell an

einem gemeinsamen Spiel Interesse hätten. Wenn Sie einige interessierte Spieler gefunden haben, können Sie einen separaten Chat-Kanal erstellen. Dort können Sie diskutieren, wer der Spiel-Host sein soll und welches Land jeder Spieler übernimmt. Wenn alle Spieler bereit sind, klickt der Host-Spieler zum Aufrufen der Mehrspieler-Lobby auf die Schaltfläche „Spiel erstellen“. Die anderen Spieler sehen das Spiel daraufhin in der Metaserver-Liste und klicken zum Beitritt darauf. Der Metaserver übernimmt dann die Details zur Verbindungsherstellung.

Da dies ein kostenloser und weltweiter Service ist, der von Menschen jeden Alters benutzt werden kann, möchten wir Sie darum bitten, während Ihrer Verbindung mit dem Metaserver höflich mit anderen Mitgliedern umzugehen. Unpassende, obszöne Ausdrücke werden als unfreundlich betrachtet und der Anstand gebietet es, dass Sie vor dem Beitritt zu einem Spiel mit dem jeweiligen Spiel-Host Ihre Spielabsichten besprechen.

Nachdem die Spieler in der Mehrspieler-Lobby ihre Länder gewählt haben, klickt der Host zum Spielstart auf die Schaltfläche „Spielen“. Der Metaserver sorgt für die korrekte Verbindung aller Spieler und übergibt das Spiel dann dem Host. Von diesem Punkt an spielen Sie, als das Spiel über „Host“ und „Internet-Spiel beitreten“ begonnen hätten.

Mehrspieler-Gameplay

Einzelspieler- und Mehrspielerpartien unterscheiden sich nur in sehr wenigen Punkten: Die KI von *Europa Universalis III* ist zwar ziemlich kompetent, aber es gibt keine größere Herausforderung, als sich Kopf-an-Kopf einem anderen menschlichen Spieler zu stellen. Große Mehrspielerpartien, bei denen sich viele Spieler, die alle um die Vormacht kämpfen, auf engstem Raum befinden, stellen für Ihre Spielbeherrschung den ultimativen Test dar.

Menschliche Spieler tendieren dazu, jede Gelegenheit zur Ausnutzung oder Vorteilnahme gegenüber anderen menschlichen Spielern zu nutzen; sie sind jedoch auch in der Lage, komplexere

informelle Bündnisse und detaillierte Strategien zu vereinbaren, als es die KI normalerweise gewillt oder im Stande wäre. Um dies zu erreichen, müssen Sie Spieler in der Lage sein, während des Spiels miteinander zu kommunizieren. Durch Druck auf die Taste „Tab“ Ihrer Tastatur können Sie einem anderen Spieler eine Nachricht schicken. Dies ruft am unteren Bildschirmrand ein kleines Chat-Fenster mit den Namen und Schilden der im obersten Bildschirmbereich aufgelisteten Spieler auf. Auf der linken Seite des Chat-Fensters finden Sie außerdem mehrere spezielle Filterschaltflächen.

Mit diesen Schaltflächen können Sie auswählen, welche Spieler Ihre Nachricht erhalten sollen. Fügen Sie einen Spielernamen der Empfängerliste hinzu, indem Sie auf ihn klicken. Wenn Sie Ihre Meinung ändern, können Sie den Spieler durch erneutes Anklicken seines Spielernamens wieder aus der Empfängerliste streichen. Durch Klick auf die links stehende Schaltfläche „Alle“ können Sie auf schnelle Weise alle Spieler auswählen. Die Auswahl der Spieler ist auf jene beschränkt, mit denen Sie aktuell verbündet sind („Verbündete“) oder mit denen Sie sich momentan im Krieg befinden („Feinde“). Geben Sie Ihre Nachricht in das Textfeld ein und drücken danach auf die „Eingabetaste“ Ihrer Tastatur. Der Text erscheint auf den Bildschirmen und History-Logs aller Spieler, die Sie auf die Empfängerliste für Ihre Nachricht gesetzt haben. Diese können dann auf gleiche Weise antworten.

Für Mehrspielerpartien sollten Sie sich ein paar Regeln einprägen:

- Ein menschlicher Spieler kann von keinem anderen Land beerbt werden. Falls Sie oft Staatschen in der Hoffnung eingehen, den Thron des anderen Herrschers nach dessen Tod einzuheimsen, werden Sie mit dieser Taktik gegen andere Spieler scheitern.
- Die für Einzelspieler-Spiele gängigen Regeln zur Ermittlung von Bündnisführern sind in Mehrspielerpartien etwas anders: Wenn Sie mit einem anderen Spieler verbündet



sind und eine Kriegserklärung abgeben bzw. eine erhalten, wird Ihr Verbündeter davon in Kenntnis gesetzt und um Kriegsunterstützung gebeten. Wenn er zustimmt und sein Land größer als Ihres ist, könnte er zum Bündnisführer ernannt werden. Ist dies der Fall, kann Friedensabkommen aushandeln, ob es Ihnen passt oder nicht. Dies kann einem Spieler wunderbare Möglichkeiten beschern, einem anderen Spieler in den Rücken zu fallen oder dessen Pläne zu durchkreuzen.

- Alle Spezialstrategien, die Sie bislang für den Sieg über KI-kontrollierte Länder entwickelt haben, sind anderen Spieler wahrscheinlich auch bekannt bzw. können von ihnen erkannt werden. Da sich Länder unter der Kontrolle menschlicher Spieler anders verhalten als KI-Länder, sollten Sie Ihre Planung dementsprechend darauf einstellen.
- Jeder Spieler kann das Spiel jederzeit anhalten, um sich kurz Angelegenheit abseits des Computers zu widmen und das Spiel dann normal fortführen. Da pausierte Spiele von jedem Spieler fortgesetzt werden können, ist es normalerweise eine gute Idee, akzeptable Spielpausen vorher zu besprechen oder im Voraus zu klären, wie oft und wie lange jeder Spieler pausieren kann. Dadurch können Frust und Meinungsverschiedenheiten unter den Spielern vermieden werden.

Ende einer Mehrspielerpartie

Mehrspielerpartien enden am 30. Dezember 1792; aber da ein ganzes Spiel oft mehrere Sitzungen erfordert, werden Sie es im Laufe der Kampagne mehrmals speichern und beenden müssen. Wir empfehlen, vor jeder Session mit allen Spielern einen Zeitpunkt oder ein Spieldatum festzulegen, bei dem die Session beendet wird. Wenn die Zeit dafür gekommen ist, sollte der Host das Spiel anhalten und pausieren. Danach sollte er vor Beendigung des Spiels alle Mitspieler

informieren, dass die Session beendet ist.

Wenn ein Client das Spiel vorzeitig verlässt oder die Internetverbindung eines Spielers getrennt wird, setzt das Spiel die anderen Spieler davon in Kenntnis. Sie können zwar weiterspielen, jedoch wird die Kontrolle des Landes, das der ausgeschiedene Spieler zuvor verwaltet hatte, von der KI übernommen. Es wird vollständig inaktiv bleiben und daher in den Augen anderer menschlicher oder KI-kontrollierter Spieler ein verlockendes Ziel darstellen. Normalerweise empfiehlt es sich, das Spiel anzuhalten, alle Spieler zur Spielbeendigung aufzufordern und dann zur Fortsetzung des Spiels eine neue Verbindung zum Host herzustellen. Wenn ein Land, das zuvor menschlicher Controller unterstand, beim Laden des Spielstands nicht ausgewählt wird, übernimmt die KI für die Folgesession die Kontrolle dieses Landes.

Wo man andere Spieler findet

Wenn Sie nach Spielern für eine Mehrspielerpartie suchen, sollten Sie sich registrieren und dann ein Verbindung mit Paradox' Metaserver herstellen. Da unsere zahlreichen Mitglieder auf der ganzen Welt verstreut sind, gibt es oft zu jeder Tages- und Nachtzeit jemanden, der nach Spielpartner sucht.

Unsere öffentlichen Foren können Sie unter www.europauniversalis3.com erreichen. Gehen Sie zum EU3-Mehrspieler-Unterforum und schauen Sie dort nach, ob gerade neue Spieler organisiert werden oder man für laufende Spiele neue Spieler oder Ersatzspieler benötigt. Natürlich können Sie auch einen neuen Thread posten und so nach einem neuen Spiel suchen. Wahrscheinlich werden Sie ziemlich schnell eine Antwort erhalten.

Die Mehrspieler-Foren sind außerdem ein hervorragender Ort, um sich von anderen Spielern Tipps zu holen. Dort können Sie unter Angabe Ihrer Hardware- und Software-Kombination auch Hilfe für Probleme bei der Herstellung von Mehrspieler-Verbindungen bekommen.

ANHANG

Anhang A - Liste mit neuen und geänderten Funktionen

Wenn Sie schon ein Europa Universalis II-Veteran sind, finden Sie in diesem Anhang eine Zusammenfassung der meisten neuen und geänderten Funktionen in *Europa Universalis III*. Diese Liste ist keinesfalls vollständig, da es bei weitem zu viele Kleinänderungen gibt, um sie hier alle aufzuführen.

- EU3 ist das erste große Strategiespiel von Paradox mit 3D-Grafiken. Das große 2D-Welt-Bitmap und animierte Sprites sind komplett gerenderten 3D-Modellen gewichen, die für ansprechendere visuelle Effekte sorgen.
- Sie können das Spiel nun zwischen dem 30. Mai 1453 und dem 30. Dezember 1792 beginnen. Die Spiel-Engine verwendet detaillierte Dateien aus der Geschichtsdatenbank zu Erzeugung einer historisch genauen Spielumgebung.
- Das Spiel endet nun am 31. Dezember 1792.
- Alle Monarchen und Anführer, die zum jeweiligen Spielstart lebten, sind Teil des historischen Rahmens. Deren Ableben erfolgt wie die Erstellung nachfolgender Herrscher nun zufällig. Auch ihre Namen werden landestypisch, aber nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Zukünftige Militärbefehlshaber werden nun rekrutiert oder erscheinen als Resultat eines Ereignisses; diese kommen jedoch auch nach dem Zufallsprinzip vor.
- Dem Spiel wurde das Konzept der Militärtradition hinzugefügt. Die Militärtradition wird durch die Teilnahme an Schlachten, der Erkundung unbekannter Provinzen und den Bau bestimmter Provinzverbesserungen erlangt. Wenn Sie längere Zeit inaktiv bleiben, verlieren Sie an Militärtradition. Die Militärtradition wird für Heeres- und Flottenaktivitäten separat ermittelt; sie stellt das Hauptkriterium für die Qualität der Generale und Admiräle dar, die Sie für Ihre Truppen rekrutieren können.
- Sie erhalten Befehlshaber nicht länger anhand

einer voreingestellten historischen Zeittafel. Stattdessen müssen Sie sie bei Bedarf unter Verwendung eines Teils Ihrer Militärtradition, etwas Gold und einem Ihrer Diplomaten rekrutieren. Die Qualität Ihrer Befehlshaber hängt von Ihrer Militärtradition zum Rekrutierungszeitpunkt ab. Sie können Ihren Herrscher auch in einen Befehlshaber konvertieren, obwohl dies bei seinem Tod in einer Schlacht schwerwiegende Konsequenzen für Sie haben könnte.

- Armeen werden nun aus Regimentern mit Fixgröße gebildet, die Sie in Ihren Provinzen rekrutieren. Armeen haben standardgemäß keinen Befehlshaber und machen ohne General auf dem Schlachtfeld keine gute Figur. Armeen ersetzen Ihre Verluste im Laufe der Zeit automatisch bis auf Vollbesetzung, indem Sie die benötigte Mannstärke aus Ihrem Pool abziehen. Dadurch benötigen Sie zum Ersatz Ihrer Kampf- oder Zermübnungsverluste (dargestellt als Verlustquote) nicht so häufig neue Einheiten; außerdem wird jedes Regiment so zu einem wertvollen Gut, das Sie um keinen Preis verlieren möchten.
- Gleichermaßen müssen Flotten von einem Admiral kommandiert werden, um wirklich effizient zu sein; Flotten werden aus einzelnen Schiffen zusammengestellt, die eins nach dem anderen in Ihren Küstenprovinzen gebaut werden. Jedes Schiff hat nun eine "Einsatzstärke", die seinen Gefechtseinsatz beeinflusst und durch Zermübnung (dargestellt als Verlustquote) oder Kampfschäden reduziert werden kann. Außer in Großgefechten werden Schiffe kaum versenkt; dennoch müssen Sie von Zeit zu Zeit einen freundlichen gesinnten Hafen anlaufen, um Gefechts- oder Zermübnungsschäden reparieren zu lassen.
- Mögliche Schwierigkeiten auf hoher See werden nun durch Flottenverlustquoten dargestellt; dadurch können auch kleinere Flotten, wenn Sie den Mut dazu haben, für lange Reisen in See stechen. Die unberechenbaren Meeresstürme von EU2 wurden abgeschafft und werden nun einfach als Verlustquotenkomponente dargestellt. Wenn Sie Glück haben, können Sie mit einer Flotte aus einem oder zwei Schiffen große Strecken segeln, ob-

wohl diese Kleinflotte feindlichen Verbänden wohl kaum standhalten würde.

- Die allgemeinen Mannstärkenstufen wurden stark reduziert. Die Aufstellung von Armeen oder Flotten, die auch nur annähernd so groß sind, wie Sie es von EU2 gewohnt waren, ist allein schon aus Kostengründen mehr als schwierig.
- Im Spiel steht nun eine große Anzahl unterschiedlicher Regierungsformen zur Verfügung, von denen viele erst durch ausreichende Forschungsinvestitionen im neu eingeführten Forschungsfeld "Regierungstechnologie" freigeschaltet werden. Jede Regierungsform hat gewisse Einflüsse auf Ihr Land und kann Ihre Optionen in bestimmten Bereichen erweitern oder einschränken. Monarchien haben normalerweise ein breiteres Spektrum diplomatischer Optionen, jedoch können ihnen wegen der Thronnachfolge Ihrer Herrscher besondere Probleme entstehen. Ihre Regierungsform beeinflusst auch, wie oft Sie Ihren Innenpolitik-Schieberegler verändern dürfen. Regierungswechsel wirken ziemlich störend und sind nur in Ländern mit positiver Stabilität möglich. Drastische Änderungen können nur in Form zahlreicher kleiner Schritte oder in Form einer Auswahlmöglichkeit eines Ereignisses erreicht werden.
- Sie können nun die Dienste von drei unterschiedlichen Hofberatern in Anspruch nehmen. Jeder Berater hat ein Fachgebiet, das Ihnen auf gewisse Weise weiterhilft; am hilfreichsten sind oft zusätzliche Investitionen in ein spezielles Forschungsgebiet.
- Jedes Land kann bis zu zehn spezielle "Nationale Ideen" annehmen. Diese richtungsweisenden Ideen können Sie für die Entwicklung Ihres Landes, dessen Zukunft sie auf bedeutende Weise beeinflussen. Die Anzahl übernehmbarer Ideen hängt von Ihrer aktuellen Regierungstechnologiestufe ab; die erste nationale Idee steht schon früh im Spiel zur Verfügung, andere erscheinen im Laufe Ihres Forschungsfortschritts. Ihre letzte nationale Idee können Sie erst kurz vor Ende des Spiels wählen.
- Wenn Sie an Entdeckung und Kolonisierung interessiert sind, ist eine der wichtigsten Änderungen für Sie wohl, dass das Entdeckertum nun allen Ländern offen steht, wenn sie die Nationalidee "Suche nach der Neuen Welt" übernehmen. Entdecker und Konquistadoren können nur rekrutiert werden. Ländern, welche diese nationale Idee nicht angenommen haben, stehen sie nicht zur Verfügung. Handel und Eroberung von Karten ist nicht länger möglich; die Karten neu entdeckter Provinzen werden sich jedoch allmählich in der Welt verbreiten.
- Die Handelsposten von EU2 gehören der Vergangenheit an, und es ist nicht länger möglich, die Erweiterung anderer Ländern durch "Verbergen" Ihrer Entdeckung zu verhindern. Unbesetzte Provinzen können nur als Kolonien besiedelt werden; und die Anzahl Ihrer unterentwickelten Kolonien ist jederzeit beschränkt. Diese Kolonien erweitern Sie durch die Entsendung weiterer Kolonisten, bis die Kolonien schließen den Status von vollwertigen Kolonialstädten erreichen. Erst dann starten Sie eigentlich erst eine neue Kolonie. Es wird Ihnen leichter fallen, Kolonien neben Ihren bereits bestehenden Kolonialstädten zu errichten. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Länder lieber in einem bestimmten Gebiet als auf der ganzen Welt verstreut zu siedeln versuchen, erheblich.
- Nun haben drei fundamentale Bereiche bedeutenden Einfluss auf Ihre Diplomatie: Ihre Reputation (Aggressionswert), Ihr Beziehungswert und Ihr Prestige. Prestige, das eine wichtige diplomatische Komponente darstellt, kann auf zahlreichen Wegen gewonnen und verloren werden.
- Bei EU3 wurde das Angebot diplomatischer Optionen stark erweitert. Jetzt können Sie Provinzen kaufen und verkaufen, Kriege subventionieren und eine Vielzahl unterschiedlicher Beziehungen arrangieren. Bündnisse sind bei EU3 separat verhandelte, bilaterale Abkommen anstatt Großbündnisse zwischen mehreren Ländern. Aus Kriegsgründen können sich temporäre Bündnisgruppen bilden, welche die Kriege aber nicht überdauern. Einige diplomatische Optionen stehen nur Ländern zur Verfügung, die als Regierungsform einen Monarchietyp haben. Diese Optionen

können sehr profitabel sein, jedoch tragen sie wegen der Sterblichkeit Ihres Monarchen auch das Risiko temporärer Regentschaftsräte, ungewollter Länderbeziehungen oder sogar von Thronfolgekriegen in sich.

- Die Spionage haben wir EU3 als neue Funktion hinzugefügt. Sie können Ihre Spione mit Sabotage- oder Umsturz aufträgen in die Provinzen anderer Länder schicken. Außerdem können Sie versuchen, die Berater anderer Länder zu ermorden oder ihren Ruf zu schädigen; dabei besteht jedoch die Gefahr, dass Ihre Beziehungen oder Ihr Ruf durch die Entdeckung Ihres Spions schweren Schaden nimmt und ein Land dadurch einen temporären Kriegsgrund gegen Sie erhält.
- Wir haben dem Spiel den "Heiligen Stuhl" hinzugefügt, ein neues politisches Gebilde. Katholische Länder werden versuchen, zur Kontrolle über den Heiligen Stuhl die sieben Kardinäle der Kurie zu beeinflussen. Der Kontrolleur des Heiligen Stuhl erhält mehrere Sondervorzüge, welche dieses Ziel oft sehr lohnend machen.
- Das Heilige Römische Reich wurde im Vergleich zu EU2 in punkto Ausdehnung und Intrigen deutlich erweitert. Mitgliedsstaaten des HRR können versuchen, die sieben Kurfürsten zu beeinflussen, um bei der nächsten Kaiserwahl als Sieger hervorzugehen. Der Kaiser erhält für die Dauer seiner Herrschaft bedeutende Vorteile; wenn Sie ein Land in dieser Region spielen, wäre dies also eine bedenkenswerte Option für Sie. Das HRR ist relativ dynamisch. Das heißt, dass abhängig von den Spielereignissen neue Mitglieder aufgenommen oder bestehende ausgeschlossen werden können.
- Die Ereignis-Engine wurde grundlegend überholt. Anstatt die größtenteils länderspezifisch vorbestimmten Ereignisse von EU2 zu übernehmen, haben wir die Ereignis-Engine von EU3 von Grund auf neu geschrieben, wobei wir uns hauptsächlich auf grundlegende Ursache- und Wirkungskriterien gestützt haben. Dadurch können Ereignisse ausgelöst werden, wenn sie für jedes Land, das die Auslösebedingungen erfüllt, kontextmäßig geeignet sind. Im Wesentlichen stellt

dies eine Mischung der besten Funktionen der Ereignis-Engines von EU2, CK, Victoria und HoI2 dar.

- Für die Modding Community ist EU3 unendlich einfacher zu modifizieren als frühere Paradox-Spiele. Alle wichtigen globalen und regionalen Variablen wurden in Dateien exportiert, wo sie je nach Wunsch bearbeitet werden können. Fast alle Spielaspekte können modifiziert, hinzugefügt, reduziert oder auf fast jede andere erdenkliche Weise verändert werden. Auch bei Religionen, Kulturen, politischen Richtungen, Ideen und mehr sind Feinabstimmungen möglich. Mit geeigneter 3D-Modelling-Software können Sie nun auch die Karte und alle anderen Grafiken im Spiel bearbeiten und modifizieren.
- Der Mehrspieler-Community wird der stabilere und benutzerfreundlichere Mehrspieler-Support auffallen. Das Spiel lässt bis zu 32 Spieler beitreten, und ermöglicht die gemeinschaftliche Verwaltung desselben Landes (Kontrolle eines Landes durch mehr als einen Spieler). Außerdem haben wir ValkyrieNet durch einen neuen, benutzerfreundlicheren Metaserver-Spielervermittlungsservice ersetzt. Dieser wird registrierten Spielern wie immer kostenlos zur Verfügung gestellt.

Anhang B - Provinzverbesserungen

Dieser Anhang listet jede im Spiel verfügbare Provinzverbesserung auf. Da dieses Handbuch einige Zeit vor der Veröffentlichung des Spiels geschrieben wurde, kann es sich in einigen wenigen Punkten vom finalen Spiel unterscheiden. Genau Informationen finden Sie in der Datei „buildings.txt“ im Ordner \EU3\common Ihres Installationsverzeichnis

	Gebäude- name	Kosten/ Bauzeit	Voraussetzungen/ Beschränkungen	Effekte
	Tempel	500 Tage 24 m	Reg. Tech 6	Reduziert die Kosten zur Steigerung der nationalen Stabilität
	Werkstatt	50 Tage 12 m	Prod. Tech 1	Erhöht die monatlichen Steuereinnahmen der Provinz
	Regiments- lager	200 Tage 24 m	Heerestech 9	Erhöht das Nachschublimit der Provinz. Neue Regimenter werden schneller rekrutiert. Erhöht die Anzahl der maximal vom Reich unterhaltbaren Landstreitkräfte.
	Werft	1000 Tage 24 m	Marinetech 16	Verringert die Baudauer von Schiffen in der Provinz. Erhöht die Anzahl der maximal vom Reich unterhaltbaren Seestreitkräfte.
	Gendarm	50 Tage 12 m	Reg. Tech 12	Der jährlicher Zehnte (Auszahlung am 1. Januar) wird für diese Provinz deutlich angehoben.
	Gericht	50 Tage 12 m	Reg. Tech 7	Reduziert das Revoltenrisiko der Provinz.
	Marktplatz	50 Tage 12 m	Handelstech 13	Erhöht die Handelseinnahmen und das Bevölkerungswachstum der Provinz.
	Steuerschät- zer	50 Tage 12 m	Reg. Tech 23	Geringe monatliche Inflationssenkung im gesamten Reich.
	Kriegsaka- demie	500 Tage 24 m	Heerestech 29 Muss sich in der Reichshauptstadt befinden. Kann keine Admiralität haben.	Monatliche Erhöhung der Heerestradiation.
	Admiralität	500 Tage 24 m	Marinetech 21 Muss in der Reichshauptstadt gebaut werden. Kann keine Kriegsakademie haben.	Monatliche Erhöhung der Flottentradition.
	Zollhaus	50 Tage 12 m	Reg. Tech 16	Erhöht monatliche Steuereinnahmen der Provinz.
	Befesti- gungsstufe 1	50 Tage 12 m	Heerestech 1	Verteidigt Provinz gegen feindliche Armeen. Der Feind muss nun eine Belagerung einleiten, um die Kontrolle der Provinz zu erlangen. Erhöht die missionarischen Erfolgchancen zur Konvertierung der Provinz.

	Gebäude- name	Kosten/ Bauzeit	Voraussetzungen/ Beschränkungen	Effekte
	Befesti- gungsstufe 2	100 Tage 12 m	Heerestech 8 Muss Festung S1 haben	Verbessert die Verteidigung gegen Belage- rungen. Erhöht die missionarischen Erfolg- schancen zur Konvertierung der Provinz.
	Befesti- gungsstufe 3	200 Tage 12 m	Heerestech 17 Muss Festung S2 haben	Weitere Verbesserung der Verteidigung gegen Belagerungen und missionarischen Erfolgschancen.
	Befesti- gungsstufe 4	400 Tage 12 m	Heerestech 23 Muss Festung S3 haben	Weitere Verbesserung der Verteidigung gegen Belagerungen und missionarischen Erfolgschancen.
	Befesti- gungsstufe 5	800 Tage 12 m	Heerestech 32 Muss Festung S4 haben	Weitere Verbesserung der Verteidigung gegen Belagerungen und missionarischen Erfolgschancen.
	Befesti- gungsstufe 6	1600 Tage 12 m	Heerestech 42 Muss Festung S5 haben	Weitere Verbesserung der Verteidigung gegen Belagerungen und missionarischen Erfolgschancen.
	Raffinerie (Manufaktur)	1000 Tage 60 m	Handelstech 6 Provinz kann keine weiteren Manufakturen unterhalten.	Monatliche Investition in Handelstechnologie. Verdoppelt, wenn in einer Provinz mit Wein oder Zucker gebaut. Erhöht das Bevölke- rungswachstum der Provinz.
	Dock (Manufaktur)	1000 Tage 60 m	Marinetech 7 Provinz kann keine weiteren Manufakturen unterhalten.	Monatliche Investition in Flottentechnologie. Verdoppelt, wenn in einer Provinz mit Schiffsbedarf gebaut. Erhöht die Anzahl der maximal vom Reich unterhaltbaren Seestreit- kräfte. Erhöht das Bevölkerungswachstum der Provinz.
	Waffenma- nufaktur (Manufaktur)	1000 Tage 60 m	Heerestech 7 Provinz kann keine weiteren Manufakturen unterhalten.	Monatliche Investition in Heerestechnologie. Verdoppelt, wenn in einer Provinz mit Kupfer oder Eisen gebaut. Erhöht die Anzahl der maximal vom Reich unterhaltbaren Land- streitkräfte. Erhöht das Bevölkerungswachs- tum der Provinz.
	Textilmanu- faktur (Manufaktur)	1000 Tage 60 m	Prod. Tech 6 Provinz kann keine weiteren Manufakturen unterhalten.	Monatliche Investition in Produktionstechno- logie. Verdoppelt, wenn in einer Provinz mit Wolle oder Tuch gebaut. Erhöht das Bevölke- rungswachstum der Provinz.
	Kunstaka- demie (Manufaktur)	1000 Tage 60 m	Reg. Tech 13 Provinz kann keine weiteren Manufakturen unterhalten.	Monatliche Investition in nationale Stabili- tät. Erhöht das Bevölkerungswachstum der Provinz.
	Universität (Manufaktur)	1000 Tage 60 m	Reg. Tech 8 Provinz kann keine weiteren Manufakturen unterhalten.	Monatliche Investition in Regierungstech- nologie. Erhöht das Bevölkerungswachstum der Provinz.

Anhang C - Kulturen

In dieser Tabelle werden alle Kulturen und Kulturgruppen des Spiels aufgelistet. Jedes Land betrachtet jede Kultur, die innerhalb derselben Kulturgruppe wie seine Staatskultur ist, als vom Reich akzeptierte Kultur.

Kulturgruppe	Akzeptierte Kulturen
Germanisch	Pommersch, Preußisch, Hannoversch, Hessisch, Sächsisch, Rheinisch, Bayrisch, Österreichisch, Holländisch, Flämisch
Skandinavisch	Schwedisch, Dänisch, Norwegisch
Britisch	Englisch, Amerikanisch, Schottisch Tiefland
Gälisch	Schottisch Hochland, Walisisch, Bretonisch, Irisch
Abendländisch	Lombardisch, Umbrisch, Sizilianisch
Iberisch	Kastilisch, Katalanisch, Galizisch, Andalusisch, Portugiesisch
Französisch	Cosmopolitaine, Gascon, Normannisch, Aquitainisch, Burgundisch, Okzitanisch, Wallonisch
Baskisch	Baskisch
Finno-Ugrisch	Finnisch, Estisch, Sami
Südslawisch	Slowenisch, Kroatisch, Serbisch, Bulgarisch, Rumänisch, Albanisch
Westslawisch	Tschechisch, Slowakisch, Polnisch, Ungarisch, Schlesisch
Ostslawisch	Russisch, Ukrainisch, Weißrussisch, Ruthenisch
Baltisch	Litauisch, Altpreußisch, Lettisch, Ingrisch
Byzantinisch	Griechisch, Georgisch, Armenisch
Semitisch	Maghreb-Arabisch, al Misr-Arabisch, al Suryah-Arabisch, al Iraqiya-Arabisch, Beduinen-Arabisch, Maltesisch, Berber
Persisch	Persisch, Aserbaidshanisch, Balutschi, Kurdisch
Altaiisch	Türkisch, Turkmenisch, Mongolisch, Tungus, Paschtunisch, Tadschikisch, Usbekisch, Kasachisch, Kirgisch, Uralisch, Sibirisch, Jakutisch, Tartarisch
Mittelamerikanisch	Zapotek, Maya, Aztekisch
Südamerikanisch	Inka, Guarani, Aimara, Amazonisch, Patagonisch, Guajiro, Teremembe, Tupinamba, Mataco
Karibisch	Arawak, Carib
Nordamerikanisch	Dakota, Cherokee, Pueblo, Aleutisch, Inuit, Cree, Irokesisch, Huron, Navajo, Shawnee, Delaware, Creek
Ostasiatisch	Japanisch, Mandschu, Chihan, Kantonesisch, Koreanisch
Mon Khmer	Khmer, Mon, Vietnamesisch
Malaiisch	Polynesisch, Cham, Malaiisch, Filipino, Madagascan, Sulawesi
Thai	Zentralthailändisch, Laotisch, Nordthailändisch, Shan
Birmanisch	Burmesisch, Tibetisch, Chin
Pazifisch	Papua, Ureinwohner, Melanesisch, Molukisch
Ostarisch	Assamisch, Bengalisch, Bihari, Nepalesisch, Oriya, Sinhala
Hindustani	Avadhi, Kanauji, Pundschabisch, Kashmiri
Westarisch	Gujarati, Marathi, Sindhi, Rajput

Kulturgruppe	Akzeptierte Kulturen
Dravidisch	Kannada, Malayalam, Tamilisch, Telegu
Afrikanisch	Madegassisch, Tuareg, Senegambia, Dyola, Nubisch, Somalisch, Bantu, Swahili, Äthiopisch, Kongolesisch, Shona, Mali, Yorumba, Aka, Ashanti

Anhang D - Technologiemodifikatoren

In dieser Tabelle werden die Modifikatoren aufgelistet, welche auf die erforderlichen Forschungsinvestitionen für jede neue Technologiestufe angewandt werden. Jedes Land gehört zu einer der sieben Technologiegruppen und erhält den zutreffenden Modifikator.

Technologiegruppe	Modifikator
Abendländisch	Keine
Östlich	11%
Moslemisch	25%
Indisch	66%
Chinesisch	100%
Afrikanisch	500%
Neue Welt	1000%

Anhang E - Religionen

In dieser Tabelle werden alle großen Religionsgruppe und die zugehörigen Untergruppen aufgelistet.

Hauptgruppe	Religiöse Untergruppe	Grundstabilität Kosten/Provinz	Zusätzliche Kolonisten pro Jahr	Zusätzliche Diplomaten pro Jahr	Zusätzliche Missionare pro Jahr	Konvertierungs-Grundchance für Provinz	Sonstiges
Christlich	 Katholisch	20	2	2	1	30%	Kann Kontrolleur der Kirche werden. Kann zum Protestantismus konvertieren.
	 Protestantisch	30	1	1	0.5	30%	Produktionseffizienz-Bonus. Steuereinnahmen-Bonus. Kann zu Katholisch oder Reformiert konvertieren.
	 Reformiert	30	2	1	0.5	27%	Handelseffizienz-Bonus. Kann zu Katholisch oder Protestantisch konvertieren.
	 Orthodox	15	1		1	30%	

Hauptgruppe		Religiöse Untergruppe	Grundstabilität Kosten/Provinz	Zusätzliche Kolonisten pro Jahr	Zusätzliche Diplomaten pro Jahr	Zusätzliche Missionare pro Jahr	Konvertierungs-Grundchance für Provinz	Sonstiges
Moslemisch		Sunni	20			1	30%	
		Schiitisch	20			1	27%	Landeinheiten erhalten Moralboni
Östlich		Buddhis- mus	20			1	30%	
		Hinduis- mus	25				35%	
		Konfuzia- nismus	20				20%	
		Shinto	15				20%	Landeinheiten erhalten Moralboni
Heidnisch		Animismus	10			1	50%	
		Schama- nismus	10			1	50%	

Anhang F - Regierungsformen

In dieser Tabelle werden alle möglichen Regierungsformen und die zur Freischaltung erforderlichen Regierungstechnologiestufen angezeigt. Außerdem sehen Sie hier, zu welchen neuen Regierungsformen die jeweilige Regierungsform gewechselt werden kann, und was die Vorteile und Abzüge für die Auswahl der jeweiligen Regierungsform sind.

Regierungsform	Erf. Reg. Tech.	Änderbare alle	Kann zu diesen Regierungsformen konvertieren	Kommentare
Despotische Monarchie	0	20 Jahre	Kaufmannsrepublik, Feudalmonarchie, Adligenrepublik, Theokratie	Ein schlechter Ruf wirkt sich weniger wahrscheinlich negativ aus.
Feudalmonarchie	1	16 Jahre	Kaufmannsrepublik, Despotische Monarchie, Adligenrepublik, Administrative Monarchie, Theokratie	Bonus auf Mannstärke und max. unterhaltbare Einheiten Stabilitätsabzüge bei pluto-kratischer Innenpolitik.
Adligenrepublik	2	15 Jahre	Kaufmannsrepublik, Despotische Monarchie, Feudalmonarchie	Erhöhte Toleranz gegenüber allen Religionen
Kaufmannsrepublik	3	15 Jahre	Feudalmonarchie, Despotische Monarchie, Adligenrepublik, Administrative Republik	Reduzierte Händlerkosten. Kann keine Staatsehen eingehen. Stabilitätsabzüge bei aristokratischer Innenpolitik
Theokratie	4	15 Jahre	Absolute Monarchie	Missionare haben viel höhere Erfolgchancen. Kann keine Staatsehen eingehen.
Administrative Monarchie	10	12 Jahre	Administrative Republik, Absolute Monarchie	Erhöhte Produktionseffizienz
Administrative Republik	11	12 Jahre	Republikanische Diktatur, Absolute Monarchie	Erhöhte Handelseffizienz. Kann keine Staatsehen eingehen.
Absolute Monarchie	19	10 Jahre	Republikanische Diktatur, Konstitutionelle Monarchie, Aufgeklärter Despotismus	Reduzierte Kriegsmüdigkeit
Republikanische Diktatur	20	10 Jahre	Absolute Monarchie, Konstitutionelle Republik, Adligenrepublik	Erhöhte Heeres- und Flottenmoral.
Konstitutionelle Monarchie	24	8 Jahre	Absolute Monarchie, Republikanische Diktatur	Reduzierte Händlerkosten
Konstitutionelle Republik	39	8 Jahre	Absolute Monarchie, Republikanische Diktatur	Erhöhte Produktionseffizienz. Kann keine Staatsehen eingehen.

Regierungsform	Erf. Reg. Tech.	Änderbare alle	Kann zu diesen Regierungsformen konvertieren	Kommentare
Aufgeklärter Despotismus	43	8 Jahre	Konstitutionelle Monarchie, Bürokratischer Despotismus	Großer Verteidigungsbonus gegen feindliche Spione
Bürokratischer Despotismus	47	5 Jahre	Konstitutionelle Monarchie, Republikanische Diktatur	Verbesserung der Reichsstabilität viel günstiger
Stammesdespotismus	0	25 Jahre	Stammesföderation, Stammesdemokratie	Sehr hoher Mannstärkenwert.
Stammesföderation	0	25 Jahre	Stammesdespotismus, Stammesdemokratie	Erhöhte Handelseffizienz
Stammesdemokratie	0	25 Jahre	Stammesdespotismus, Stammesföderation	Verbesserung der Reichsstabilität viel günstiger
Papsttum	Papst	10 Jahre	Unmöglich	Missionare haben viel höhere Erfolgchancen. Kann keine Staatsehen eingehen.

Anhang G - Nationale Ideen

In dieser Tabelle werden alle nationalen Ideen und ihre Auswirkungen aufgelistet.

Typ	Nationale Idee	Auswirkungen
Marine-Ideen	 Königliche Marine	Erhöht die maximal vom Reich unterhaltbare Schiffszahl
	 Seefalken	Monatliche Erhöhung to Flottentradition
	 Überlegene Seemannskunst	Erhöhte Flottenmoral
	 Seegefechtsanweisungen	Verbesserte Blockadeeffizienz
	 Hervorragende Schiffsbauer	Marinebefehlshaber erhalten Manöverboni
	 Flottenruhm	Größer Prestigegewinn nach siegreichen Seeschlachten
Heeres-Ideen	 Wehrpflichtige	Großer Anstieg der nationalen Mannstärkenstufen
	 Große Armee	Erhöht die maximal vom Reich unterhaltbare Regimenterzahl
	 Militärischer Drill	Erhöhte Heeresmoral
	 Pionierkorps	Verbesserte Befehlshaber-Belagerungsfertigkeit
	 Beförderung im Felde	Monatliche Erhöhung der Heerestradiation
	 Glorreiche Waffen	Größer Prestigegewinn nach siegreichen Feldschlachten

Typ	Nationale Idee	Auswirkungen	
Entdecker-Ideen		Händlerabenteurer	Erhält zusätzliche Händler
		Suche nach der Neuen Welt	Ermöglicht dem Reich, Entdecker und Konquistadoren anzuwerben
		Koloniale Unternehmungen	Erhält zusätzliche Kolonisten
		Gewieft Handelspraktiken	Händler haben in Handelszentren erhöhte Erfolgchancen.
		Vizekönige	Erhöhung der Einnahmen aus Überseeprovinzen
		Smithsche Ökonomie	Erhöhte Produktionseffizienz im ganzen Reich
Nationale Geschäftsideen		Bürokratie	Erhöhte Steuereinnahmen aus allen Provinzen
		Nationalbank	Monatliche Inflationsreduktion im ganzen Reich
		Nationale Handelspolitik	Erhöhte Handelseffizienz
		Spionage	Erhält zusätzliche Spione
		Kabinett	Erhält zusätzliche Diplomaten
		Bill of Rights	Reduziertes Revoltenrisiko in allen Provinzen.

Typ		Nationale Idee	Auswirkungen
Kulturideen		Gottesdienstpflicht	Reduziert die Kosten zur Stabilitätsverbesserung
		Göttliche Macht	Erhält zusätzliche Missionare
		Humanistische Toleranz	Reduziertes Revoltenrisiko in allen Provinzen
		Wissenschaftliche Revolution	Reduzierte Forschungskosten in allen Forschungsgebieten
		Mäzen der Künste	Großer monatlicher Prestigebonus
		Deus Vult!	Automatischer Kriegsgrund gegen alle religiösen Feinde

Anhang H - Innenpolitik

In dieser Tabelle werden die allgemeinen Auswirkungen jeder Innenpolitikform aufgelistet.

Aristokratie	Plutokratie
Reduzierte Kavalleriekosten, erhöhte Schiffskosten, mehr Diplomaten pro Jahr, reduzierte Handelseffizienz, erhöhte Produktionseffizienz	Erhöhte Kavalleriekosten, reduzierte Schiffskosten, weniger Diplomaten pro Jahr, erhöhte Handelseffizienz, reduzierte Produktionseffizienz
Zentralisierung	Dezentralisierung
Reduzierte Kriegsmüdigkeit, erhöhte Technologie-Forschungskosten, gesteigerte Zehnt-Jahreseinnahmen, gesteigerte Produktionseffizienz, verbesserte Spionagefertigkeiten	Erhöhte Kriegsmüdigkeit, geringere Technologie-Forschungskosten, geringere Zehnt-Jahreseinnahmen, reduzierte Produktionseffizienz, schwächere Spionagefertigkeiten
Innovativ	Engstirnig
Erhöhte Stabilitätskosten, erhöhte Kriegsmüdigkeit, reduzierte Technologie-Forschungskosten, weniger Missionare, weniger Kolonisten.	Verringerte Stabilitätskosten, niedrigere Kriegsmüdigkeit, erhöhte Technologie-Forschungskosten, mehr Missionare, mehr Kolonisten
Merkantilismus	Freihandel
Weniger Kolonisten, weniger Händler, geringere Kosten zum Entsenden von Händlern, mehr Spione	Mehr Kolonisten, mehr Händler, höhere Kosten zum Entsenden von Händlern, weniger Spione
Offensiv	Defensiv
Höhere Artilleriekosten, geringere Heeresmoral, höhere Befehlshaber-Nahkampfwerte.	Niedrigere Artilleriekosten, höhere Heeresmoral, höhere Befehlshaber-Belagerungswerte

Heer	Marine
Niedrigere Infanteriekosten, geringere Kavalleriekosten, höhere Schiffskosten, verringerte Handelseffizienz, verringerte Einnahmen aus Überseeprovinzen, erhöhte Mannstärke, höhere land Einheitsmoral, größer Anzahl unterhaltbarer Einheiten.	Höhere Infanteriekosten, höhere Kavalleriekosten, geringere Schiffskosten, erhöhte Handelseffizienz, erhöhte Einnahmen aus Überseeprovinzen, verringerte Mannstärke, höhere Flottenmoral, größer Anzahl unterhaltbarer Schiffe, mehr Kolonisten.
Qualität	Quantität
Höhere Infanteriekosten, höhere Kavalleriekosten, höhere Heeresmoral, geringere Mannstärke, höhere Befehlshaber-Fernkampfwerte.	Niedrigere Infanteriekosten, geringere Kavalleriekosten, geringere Heeresmoral, höhere Mannstärke.
Leibeigenschaft	Freie Untertanen
Niedrigere Infanteriekosten, geringere Produktionseffizienz, geringere Stabilitätskosten, geringere Heeresmoral, anfälliger gegen feindliche Spionageversuche.	Höhere Infanteriekosten, höhere Produktionseffizienz, höhere Stabilitätskosten, höhere Heeresmoral, weniger anfällig gegen feindliche Spionageversuche.

Anhang I - Handelsgüter

In dieser Tabelle werden alle Handelsgüter und ihre Grundpreise aufgelistet. Die Nachfrage nach den jeweiligen Handelsgütern steigt mit der wachsenden Weltbevölkerung und der Voraussetzung bestimmter Baustoffe für Provinzverbesserungen und Manufakturen.

Typ	Ressource	Grund-Handelswert
Grund-Ressourcen	Getreide	5
	Wein	15
	Wolle	5
	Tuch	15
	Fisch	10
	Pelze	10
	Salz	15
	Schiffsbedarf	5
Metalle	Kupfer	15
	Gold	0
	Eisen	15
Afrikanische Ressourcen	Sklaven	5
	Elfenbein	10

Typ	Ressource	Grund-Handelswert
Östliche Ressourcen	Tee	10
	Orientwaren	15
	Gewürze	15
Neue Welt-Ressourcen	Kaffee	10
	Baumwolle	10
	Zucker	15
	Tabak	10



paradox
INTERACTIVE

PDX1705aUK

© 2007 PARADOX INTERACTIVE. ALL RIGHTS RESERVED. EUROPA UNIVERSALIS IS A TRADEMARK OF PARADOX INTERACTIVE.