



**POWER
&
REVOLUTION**

GEO-POLITICAL SIMULATOR 4



ÜBERSICHT DER WICHTIGSTEN TASTENFUNKTIONEN

TASTATUR

- ESC oder F8: Fenster öffnen, um Spiel zu verlassen
 - Leertaste: Pause
 - F1: öffnet/schließt das Büro-Fenster des Spielers
 - F2: öffnet/schließt die Punkteübersicht
 - F3: öffnet/schließt den Terminplan
 - F4: öffnet/schließt das Zeitungsmenü
 - F5: öffnet/schließt das Etat-Menü
 - F6: öffnet/schließt das Ton-Optionen-Menü
 - F7: öffnet/schließt das Speichern-Menü
 - F9: schließt/zeigt die Militärkarte an
 - F10: schließt/zeigt die gesamte Welt im Bildschirm an (z. B. nützlich, um alle eigenen Armeen zu finden)
 - F11: schließt/zeigt die Vergleichskarten an
- **Q-W-E-R-T-Z** auf der Tastatur: aktiviert die Zeitsymbole: langsam; normal; schnell; schneller Vorlauf bis zur nächsten Anfrage; ein Tag, eine Woche oder einen Monat simulieren.
- Richtungstasten: bewegt die Karte
 - Tasten Bild auf/ab: Zoom der Kartenansicht
- **UMSCHALT** + Verschiebung von Einheiten mit der Maus: Hierdurch wird der Multibefehl vorübergehend bestätigt und können die Befehle an die Einheiten aneinandergereiht werden.

MAUS

- **Drücken Sie das Mousrad**, wenn sich der Cursor auf der Karte befindet: der Zoom der Kartenansicht wird auf der ersten Ebene der 2D-Symbole positioniert. Diese Anzeige ist besonders interessant bei bewaffneten Auseinandersetzungen, da Sie hiermit alle Militäreinheiten (selbst isolierte Einheiten) auf der Karte anzeigen und einfach auswählen können, da diese als 2D-Symbole angezeigt werden.
- Auswahlrahmen auf der Karte: wählt alle Militäreinheiten aus, die sich im Gelände innerhalb dieses Rahmens befinden

- **Auswahlrahmen auf der Karte + STRG**: wählt alle Militäreinheiten aus, die sich im Gelände und in den Gebäuden innerhalb dieses Rahmens befinden
- Rechtsklick:
 - auf ein fremdes Land/eine seiner Regionen/seiner Städte: öffnet das Kontextmenü des fremden Landes/der fremden Region/Stadt (nur für Staatschefs) sowie das Kartenansicht-Menü und die entsprechenden Filter
 - auf einer seiner Militäreinheiten: öffnet das detaillierte Informationsfenster der Einheit
 - in einem bearbeitbaren Zahlenfeld: zeigt den Wert/Prozentsatz **des jeweiligen Feldes an (wobei der Mindestwert am linken und der Höchstwert am rechten Rand des Feldes steht)**. Der Wert kann mithilfe des Mausekkrads auch erhöht/gesenkt werden.

Hinweis für MAC-Version: Wenn Sie keine Maus mit Mausekkrad besitzen, können Sie die Mausekkradaktion mit [ALT]+Linksklick simulieren. Wenn kein Mausekkrad vorhanden ist, können Sie die Kartenansicht auch mit den Tasten [ALT]+[Auf-Pfeil] und [ALT]+[Ab-Pfeil] oder den Tasten [Bild auf] und [Bild ab] zoomen.



INHALTSVERZEICHNIS

ÜBERSICHT DER WICHTIGSTEN TASTENFUNKTIONEN	2
TASTATUR.....	2
MAUS.....	2
INSTALLATION UND START	6
INSTALLATION.....	6
INSTALLATION VON UPDATES.....	6
EPILEPSIE-WARNUNG.....	6
EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL	7
STARTMENÜ.....	10
„TUTORIAL“-MODUS	12
EINFÜHRUNG.....	12
BESONDERE BILDSCHIRMELEMENTE.....	12
„QUIZ“-MODUS	13
EINFÜHRUNG.....	13
BENUTZEROBERFLÄCHE.....	14
ABLAUF.....	14
„WELTSIMULATION“	16
NEUES SPIEL.....	16
EINSTELLUNGEN.....	17
PUNKTEBERECHNUNG.....	19
BESCHREIBUNG DER BENUTZEROBERFLÄCHE IM SPIEL	20
ALLGEMEIN.....	20
KARTE.....	21
DIE ERWEITERTE STEUERUNGSSCHNITTSTELLE.....	25
ZEIT-SYMBOLS.....	26
IHRE BELIEBTHEIT.....	26
IHR ARBEITSPLATZ.....	27
DAS SPIEL VERLASSEN.....	29
IHRE AKTIONEN ALS STAATSCHEF	30
MINISTERIUMSINFORMATIONEN IN DER OBEREN LINKEN BILDSCHIRMECKE.....	30
ETAT-INDIKATOREN AM OBEREN BILDSCHIRM RAND.....	31
MINISTERIENVERWALTUNG IM RECHTEN BEREICH.....	31
DIE ACHTE SCHALTFLÄCHE: PERSÖNLICHKEITEN UND GRUPPIERUNGEN.....	34
IHRE AKTIONEN ALS PARTEICHEF UND ANFÜHRER EINER ILLEGALEN ORGANISATION	36

REAKTIONEN AUF IHRE AKTIONEN.....	36
ANFRAGEN AUF DER LINKEN SEITE.....	36
TELEPRINTER.....	38
KONTEXT-SYMBOLS IN DER KARTE.....	39
TELEFON.....	39
VERWALTUNG DER ARMEE- UND POLIZEIKRÄFTE.....	40
ANZEIGE DER MILITÄRKARTE.....	40
DIE VERSCHIEDENEN EINHEITEN.....	41
TRUPPEN AUF DER KARTE VERWALTEN.....	43
GRUNDSÄTZE FÜR KONFLIKTE UND STADTKÄMPFE.....	47
GRUNDSÄTZE IN BEZUG AUF ILLEGALE ORGANISATIONEN.....	48
SATELLITEN UND KOMMUNIKATIONSZENTRALEN.....	48
VERWALTUNG DER WIRTSCHAFT.....	49
WIRTSCHAFTSVERTRÄGE.....	49
ENTWICKELUNG IHRER WIRTSCHAFT.....	51
ÜBERBLICK ÜBER IHRE WIRTSCHAFT.....	52
ENERGIE: ERZEUGUNG UND RESSOURCEN.....	53
DER SCHWARZMARKT.....	53
INTERNATIONALE BEZIEHUNGEN.....	54
STRATEGISCHE ABKOMMEN.....	54
DER GEHEIMDIENST.....	55
INTERNATIONALE ORGANISATIONEN.....	56
VERBINDUNGEN ZWISCHEN NATIONEN.....	56
RATSCHLÄGE FÜR DEN STAATSCHEF.....	57
DER PROFESSOR.....	57
GRUNDLAGEN: ETAT UND BELIEBTHEIT.....	57
WAHLEN.....	58
DAS PARLAMENT UND DIE GESETZE.....	59
WICHTIGE EREIGNISSE.....	60
TECHNOLOGIEN UND ENTDECKUNGEN.....	61
KULTURELLE UND SPORTLICHE EVENTS.....	61
TRANSPORTWESEN UND INFRASTRUKTUR.....	62
NEWSLETTER.....	62
IHR SPIEL INDIVIDUELL ANPASSEN	63
UND SPEICHERN.....	63
AUSWAHL EINES KITS.....	63
ERSTELLEN/BEARBEITEN EINES KITS.....	63
EXPORTIEREN UND IMPORTIEREN EINER CSV-DATEI.....	64
TECHNISCHER SUPPORT.....	66

INSTALLATION UND START

Installation

Der Installationsassistent wird automatisch gestartet und stellt Ihnen mehrere Optionen zur Auswahl. Wählen Sie Power & Revolution installieren. Anschließend startet die Installation.

Wenn die automatische Abspielfunktion deaktiviert ist, öffnen Sie die DVD über Ihren Arbeitsplatz, öffnen Sie die Autorun-Datei und doppelklicken Sie auf Autorun oder Autorun.exe, um mit der Installation zu beginnen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Installation von Updates

Es können Verbesserungen des Spiels, einschließlich der Behebung kleinerer Probleme, hinzugefügter Funktionen und Daten-Updates vorgenommen werden. Diese Verbesserungen können als Patch auf unserer Website implementiert werden.

Wenn Sie mit dem Internet verbunden sind und das Programm starten, wird automatisch nach diesen Updates gesucht. Nach Ihrer Einwilligung werden die Updates heruntergeladen und installiert.

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Information, bevor Sie (oder Ihr Kind) ein Videospiel spielen.

Einige Menschen sind anfälliger für epileptische Anfälle, und können bei bestimmten Lichtimpulsen oder anderen Phänomenen bewusstlos werden.

Solche Menschen setzen sich Risiken aus, wenn sie bestimmte Fernsehbilder sehen oder bestimmte Videospiele spielen. Diese Phänomene können auch auftreten, wenn bei dieser Person keine vorherige epileptische Erkrankung festgestellt wurde.

Wenn Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie bereits Epilepsie-bezogene Symptome bei Lichtimpulsen gezeigt haben (einen Anfall oder den Verlust des Bewusstseins), raten wir Ihnen, einen Arzt zu konsultieren, bevor Sie dieses Videospiel spielen.

Wir raten Eltern, wachsam zu sein, wenn ihre Kinder Videospiele spielen. Wenn Ihr Kind eines der folgenden Symptome zeigt (Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Verlust des Bewusstseins, Orientierungsprobleme, unfreiwillige Bewegungen oder Zuckungen), beenden Sie das Spiel unverzüglich und suchen Sie einen Arzt auf.

EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL

In *Power & Revolution* spielen Sie einen oder mehrere Regierungschef/s oder Staatschef/s (Präsident, König, Premierminister) oder einen oder mehrere politische Oppositionelle eines oder mehrerer Länder, die Sie zu Beginn des Spiels ausgewählt haben.

Als Staatschef:

Sie können in allen wichtigen Bereichen wie Wirtschaft, Soziales, Militär, Inneres, Außenpolitik, Umwelt, usw., handeln. Alle Länder der Welt sind verfügbar, mit ihren eigenen Daten und Modi.

Über Tausend Aktionen sind in den verschiedenen Ministerien des Spiels verfügbar. Sie sind den Eigenheiten der jeweiligen Länder angepasst.

Es gibt Maßnahmen, die Sie selbst direkt durchführen können (z. B. einen Minister entlassen, eine Solarfabrik errichten, eine Untersuchung durch den Geheimdienst anordnen, eine Wahlkampfstrategie ausarbeiten). Sie können auch Gesetzesentwürfe einbringen, wobei das Parlament in demokratischen Staaten selbstverständlich darüber abstimmen muss (z. B. Änderung der Mehrwertsteuer, Erhöhung des Renteneintrittsalters, Verbot politischer Parteien, Erhöhung des Mindestlohns, oder Änderung der Regierungszeit des Staatschefs).

Sie können auch Ihren Terminplan verwalten, um zum Beispiel bekannte Persönlichkeiten zu treffen: Die Chefs einflussreicher Organisationen (z. B. Gewerkschaften, Verbände, Religionsgemeinschaften), Verwandte (Ihre Eltern, Ehepartner, andere Familienmitglieder), andere Staatschefs, international bekannte Persönlichkeiten (den Papst, den Generalsekretär der Vereinten Nationen, internationale Stars). Während dieser Treffen können Sie soziale Standards vereinbaren, militärische Allianzen bilden, wichtige wirtschaftliche Verträge abschließen, Entscheidungsträger bestechen, Medienpersönlichkeiten für sich einnehmen, und vieles mehr.

Auf der Weltkarte sowie auf den Stadtkarten können Sie militärische oder polizeiliche Operationen führen, indem Sie selbst die militärischen Einheiten kommandieren. Sie können auch Gebäude errichten, Ihre Regionen verwalten und Ihre Satelliten positionieren. Der Geheimdienst ist für die Bekämpfung oppositioneller Kräfte und die Durchführung spezieller Operationen (z. B. Destabilisieren eines Regimes, Mord, Sabotage) von unschätzbarem Wert.

Bevor Sie eine Entscheidung fällen, können Sie sich in der Wochenzeitung informieren, Umfragen anordnen und die interaktive Karte, sowie jede Menge Grafiken konsultieren.

Die Strategien der vielen anderen Persönlichkeiten des Spiels, besonders der anderen Staatschefs, werden vom Computer erstellt. Diese Strategien sind Funktionen mehrerer Einstellungen, insbesondere ihres psychologischen Profils.

Zu guter Letzt werden Sie mit einer Vielzahl von Problemen konfrontiert, die Ihre

Macht in Gefahr bringen könnten: Haushaltsdefizit, Aufstände, Naturkatastrophen, terroristische Anschläge, internationale Konflikte, Wirtschaftskriege ...

... und trotz allem müssen Sie an der Macht bleiben!

Als politischer Oppositioneller:

Die Opposition kann rechtmäßig oder illegal sein und über eine Armee verfügen oder nicht.

- Vorsitzender einer politischen Partei

Die politischen Parteien eines jeden Landes weltweit sind mit ihrer jeweiligen politischen Ausrichtung, ihrer Vertretung im Parlament und ihrer Wahlergebnisse im Spiel vorhanden. Der Spieler wählt seinen Charakter aus und versucht, an die Macht zu gelangen. Mit dem Etat der Partei verfügt er über mehrere Handlungsmöglichkeiten: Er kann Spendenkampagnen ins Leben rufen, um die Parteieinnahmen zu steigern; gewalttätige Splittergruppen finanzieren, um sie bei Auseinandersetzungen auf der Straße einzusetzen; Umfragen zur Unterstützung einer Entscheidungsfindung kaufen; Schmiergelder zahlen; Detektive damit beauftragen, Informationen über einflussreiche Personen einzuholen, usw. Als Anführer trifft er wichtige Entscheidungen der Partei: Wahlempfehlungen in Bezug auf Gesetzesentwürfe der Regierung aussprechen; seine Militanten zur Demonstration auf die Straße schicken; Gruppen, Gewerkschaften und Verbände dazu bringen, sich durch Protestaktionen (Streik, Sitzblockaden usw.) der Regierung zu widersetzen; eine Handlung des Staatsschefs in den Medien kritisieren usw.

- Wahlkandidat

Der klassischste Weg, die Staatsführung zu übernehmen, ist der Sieg bei demokratischen Wahlen. Eine Wahlkampagne ist langwierig und erfordert große Aufmerksamkeit: der Kandidat muss das beste Programm ausarbeiten, um die Unterstützung des Volkes zu erhalten; von einem Treffen zum anderen eilen, wobei er seine Auftrittsorte gemäß den lokalen Wahlergebnissen maximiert; das Kampagnenbudget verwalten; versuchen, einflussreiche Personen auf seine Seite zu ziehen; und an TV-Debatten teilnehmen, die stets zu einem Wandel der Wählerneigung führen können. Das Spiel umfasst ein spezielles Szenario in Hinsicht auf die „Amerikanischen Präsidentschaftswahlen 2016“.

- Strippenzieher im Hintergrund

Ein Oppositioneller kann auch an die Macht gelangen, indem er den amtierenden Staatsschef diskreditiert, in der Hoffnung, dass dieser seines Amtes enthoben wird und dass neue Wahlen angesetzt werden. Er kann sich auch mit Personen verschwören, die dem Machthaber nahestehen, um einen militärischen oder kriminellen Staatsstreich zu wagen. An der Spitze von Aufständen gibt er die Marschrichtung vor und er manipuliert die Aufständischen, Hooligans oder bewaffneten Extremisten im Feld. Schließlich kann er sich auch illegalen Machenschaften zuwenden und sich dem bewaffneten Kampf anschließen.

- Anführer einer illegalen Organisation

An der Spitze einer (oder mehrerer) als terroristisch eingestufte Organisationen auf eigenem Gebiet kann der Spieler versuchen, gewaltsam an die Macht zu gelangen, die Organisation anerkennen zu lassen, oder die Unabhängigkeit kontrollierter Gebiete zu erlangen. Seine Handlungsmöglichkeiten sind vielzählig: Rekrutierungen, Anheuern professioneller Söldner, Kauf von Waffen auf dem Schwarzmarkt, Abkommen mit Ländern, politischen Bruderparteien

oder anderen Terrororganisationen zur Sicherung von Finanzierungen, Kämpfern oder Kriegsgerätschaften, Antrag auf Intervention vor der UNO über verbündete Länder, Infiltrierung von Machtbereichen mit dem Versuch eines Putsches oder politischen Attentats, Sicherung des Netzwerks gegen feindliche Geheimdienste, Aufruf zu Friedenskundgebungen, Aufstacheln von Volksaufständen durch politische Manipulation, Auslösen von Bürgerkriegen, Steuerung oder Leitung von Rebellenarmeen usw.

- Kriegsherr

Der Spieler kann zu Beginn des Spiels über eine vollwertige Kriegsarmee verfügen oder diese im Laufe des Spiels aufbauen, um sie in begehrten Herrschaftsgebieten einzusetzen. Er leitet somit alle militärischen Manöver, sowohl auf der allgemeinen Landkarte als auch lokal während der Eroberung einer Stadt. Auch wenn diese Armeen häufig nicht so schlagkräftig sind, so bleiben sie doch schwer zu lokalisieren, wenn sie in ihrem Ausgangsgebiet verbleiben und häufige Stellungswechsel durchführen. Wenn es dem Spieler gelingt, den Palast des Staatschefs in seiner Hauptstadt zu stürzen oder die Unabhängigkeit von unter seiner Kontrolle stehenden Gebieten zu erlangen, wird er zum neuen Machthaber in diesem Gebiet.



Startmenü

Im Begrüßungsmenü finden Sie mehrere verschiedene Schaltflächen ...

- Der „Weltsimulation“-Modus umfasst über 175 spielbare Länder und ungefähr 20 Szenarien.
- Der „Tutorial“-Modus zeigt Ihnen in der Rolle eines Staatschefs interaktiv die wichtigsten Elemente und Funktionen des Spiels und geleitet Sie durch den Anfang eines Spiels.
- Über die Boni stehen Ihnen mehrere Optionen zur Auswahl:
 - Modding: Hierbei handelt es sich um ein Add-on, das über die Spiele-Website oder über Steam erhältlich ist. Mit dem Add-on „Modding“ können Sie Zusammenhänge und Szenarien (Mods) erstellen, diese erneut spielen, und mit anderen Spielern teilen.
 - Personalisiertes Spiel: Mit diesem Tool können Sie zum Beispiel Parameter von Charakteren und Gruppen im Spiel bearbeiten, Bilder damit verknüpfen, und den Realitätswert steigern. Weitere Details finden Sie am Ende des Handbuchs im entsprechenden Kapitel zu diesem Tool.
 - Der „Quiz“-Modus ist ein Wissenstest in unterschiedlichen Wissensbereichen.
 - In der Punktetabelle können Sie anhand mehrerer Filter den anzuzeigenden Punktwert auswählen. Sie können Ihre eigenen Punkte oder die Rangliste aller Spieler anzeigen, wenn eine Internetverbindung vorhanden ist.
 - Schließlich erhalten Sie auch Zugriff auf das Handbuch und die Mitwirkenden.
- Über die *Optionen* können Sie verschiedene Grafik-, Ton- und Spieleinstellungen vornehmen.
 - Grafikoptionen: die Grafikeinstellungen erfolgen standardmäßig gemäß der Leistung Ihres Rechners und Ihrer Grafikkarte. Sie können diese dennoch bearbeiten. Wenn die Grafikanzeige im Spiel langsam ist (zum Beispiel bei Phasen der Kriegsführung), können Sie versuchen, das Detailniveau zu senken, um die Spielgeschwindigkeit zu verbessern. Wenn das Spiel Probleme mit dem Arbeitsspeicher hat, können Sie weniger Grafikressourcen zuteilen, indem Sie das Detailniveau senken. Die Grafikoptionen umfassen außerdem Möglichkeiten, im Fenstermodus oder auf einem großen Bildschirm zu spielen. Vergessen Sie nicht, die Änderungen zu speichern, um sie zu übernehmen.
 - Tonoptionen: Hier können Sie die verschiedenen Lautstärken im Spiel bearbeiten.
- Spieloptionen: Sie können die verschiedenen Anzeigenformate (Celsius oder Fahrenheit, Kilometer oder Meilen usw.) bestimmen, den Upload Ihrer Punkte auf die Spiele-Website festlegen, den „Multibefehl“ für Militäreinheiten aktivieren/deaktivieren, über den Sie Ihren Militäreinheiten automatisch mehrere Missionsbefehle erteilen können (für weitere Einzelheiten, siehe Kapitel „Steuerung von Militär- und Polizeieinheiten“), und die automatische Speicherung im Spiel anhand mehrerer möglicher Intervalle aktivieren.

Auf der sich drehenden Weltkugel rechts können Sie direkt ein Land auswählen, indem Sie es anklicken und den jeweiligen Staatschef oder politischen Oppositionellen auswählen. Sie können auch auf die Konfliktsymbole klicken, um einen der Hauptprotagonisten zu spielen. Nach deren Auswahl können Sie direkt auf das Parameterfenster für das Spiel zugreifen (siehe entsprechendes Kapitel). Um die Weltkugel zu drehen, rechtsklicken Sie darauf, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus.

Nachfolgend finden Sie eine detaillierte Beschreibung des Tutorials und des Quiz', bevor wir zum Spiel selbst übergehen.



„TUTORIAL“-MODUS

Einführung

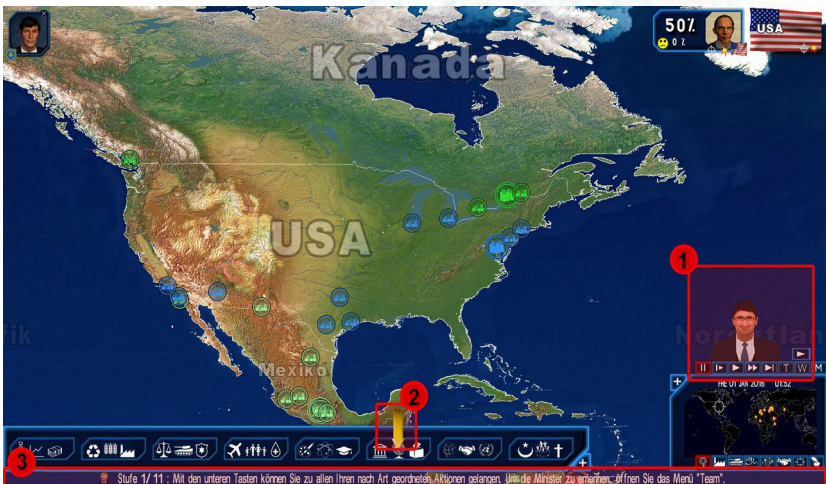
In diesem Modus können Sie das Spiel in seiner Gesamtheit kennenlernen, indem Sie die wichtigsten Funktionen als Staatschef erfahren.

Sie werden von einem Professor für Geopolitik begleitet, der im Laufe Ihrer Lernphase in verschiedenen Videos erscheint. Er wird Ihnen Ziele vorgeben, die Sie erreichen müssen.

Diese Ziele sind in verschiedene Stufen eingeteilt. In jeder Stufe werden Sie durch ein Laufband geführt, das am unteren Bildschirmrand abläuft, und von einem blinkenden gelben Pfeil, der Ihnen zeigt, worauf Sie klicken müssen.

Sie können das Video jederzeit durch Anklicken abspielen.

Besondere Bildelemente



1 – Professor

2 – Hilfspfeil

3 - Hilfeleiste

1. *Zurück zum Inhalt*

„QUIZ“-MODUS

Einführung

Im Quiz können Sie auf mehrere Fragegruppen antworten.

Sie können zwischen drei Modi wählen.

- **Schnelles Spiel:** Suchen Sie Ihr Quiz aus und spielen Sie!
- **Herausforderung:** Wählen Sie Ihre Herausforderung — „Keine Fehler“, wobei Sie eine maximale Zahl an Fragen bekommen, die Sie ohne Fehler beantworten müssen — oder „Zeitspiel“— wobei Sie so viele richtige Antworten geben müssen, wie in der vorgegebenen Zeit möglich sind.
- **Personalisiertes Spiel:** Wählen Sie drei Themen aus der vorgeschlagenen Liste. Geben Sie die Anzahl der Fragen und den Schwierigkeitsgrad an.

Auf der linken Bildschirmseite sehen Sie Informationen zu jedem Quiz:

- Das notwendige Level; Ihr Spieler Level, oben rechts angezeigt, muss größer oder gleich dem Quiz-Level sein, um es spielen zu können
- Die Themen, um die es geht
- Die Zahl der Fragen
- Die Dauer (Anzahl der Sekunden, die das Spiel dauert). Die Dauer kann unendlich sein.
- Die Boni: Die Punktzahl, die Sie in dem Quiz gewinnen können und die Ihrem Punktestand hinzugerechnet werden. Sie können diese Punkte nur einmal bekommen, auch wenn Sie das Quiz mehrmals spielen. Sie können allerdings Ihren Punktestand dadurch verbessern, dass Sie versuchen, die maximale Punktzahl zu erspielen.
- Ihre Punktzahl für das Quiz

Um das Quiz zu starten, klicken Sie auf „OK“.

Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche für das Quiz verfügt über verschiedene Elemente:



- 1) Das Thema und den Schwierigkeitsgrad, den Sie gewählt haben
- 2) Die Frage, mit der laufenden Nummer und der Zahl der Fragen insgesamt
- 3) Die vorgeschlagenen Antworten
- 4) Die Stoppuhr, die abläuft und die Antwortzeit für eine Frage oder das ganze Quiz begrenzt
- 5) Der Quiz-Punktstand oder die Zahl der gewonnenen Bonuspunkte

Ablauf

Die erste Frage wird mit vier Antwortmöglichkeiten angezeigt. Wählen Sie eine Antwort und bestätigen Sie diese durch Klicken auf Schaltfläche „Weiter“. Die Stoppuhr hält daraufhin an.

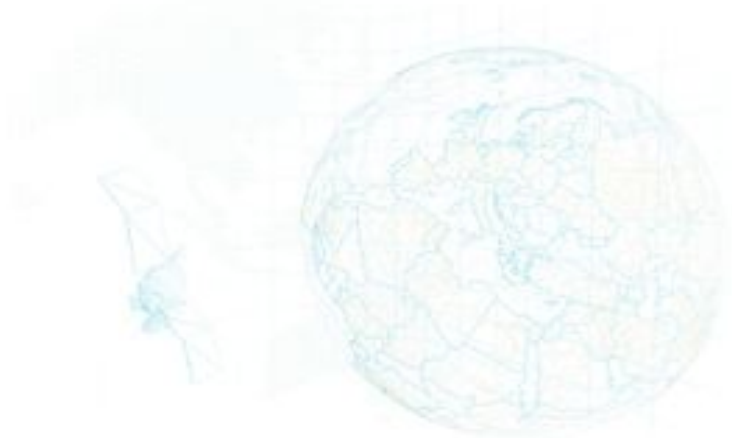
Bei einigen Fragen werden die vier Vorschläge durch eine Karte ersetzt. Sie müssen dann ein Element aus der Karte auswählen (Land/Region/Stadt, abhängig von der Frage). Sie bestätigen Ihre Auswahl durch Klicken auf Schaltfläche „Weiter“. Sie können sich auf der Karte bewegen, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, oder mithilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur. Sie können mit dem Mausrad in die Karte hinein zoomen.

Vorsicht: Einige Fragen haben mehrere mögliche Antworten. Wählen Sie in diesem Fall alle richtigen Antworten aus, bevor Sie bestätigen.

Wenn Sie Ihre Antworten bestätigt haben, erscheinen automatisch die richtigen Antworten. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“, um mit der nächsten Frage fortzufahren.

Wenn die Zeit zur Beantwortung der Frage nicht ausreicht, erscheint automatisch die Antwort. Danach können Sie zur nächsten Frage gehen.

Am Ende des Quiz sehen Sie die Zahl der richtigen Antworten, die Sie gegeben haben, und Ihre Punkte. Um das Quiz jederzeit zu verlassen, klicken Sie auf die rote Schaltfläche oben rechts.



„WELTSIMULATION“

Das Weltsimulation-Menü bietet die Möglichkeit, ein neues Spiel zu starten oder einen Spielstand zu laden.

- Über die Option zum Laden eines Spielstands gelangen Sie zu einem Menü, über das Sie das entsprechende Spiel auswählen können. Ihre Spiele werden in chronologischer Reihenfolge aufgeführt. Wählen Sie das gewünschte Spiel aus und klicken Sie auf „OK“.
- Wenn Sie ein neues Spiel starten, öffnet sich das Fenster zur Spielauswahl.

Neues Spiel

Wählen Sie im Fenster „Spiel wählen“ das Szenario, das Sie spielen möchten.

Einige Szenarien setzen bestimmte Ziele, die Sie in einer vorgegebenen Zeit erreichen müssen. Andere haben keinen politischen Kontext. Das Szenario „Freies Spiel – Regierung 2016“ beispielsweise beginnt am 1. Januar 2016. Auch hier müssen Sie so lange wie möglich an der Macht bleiben. Im Szenario „Freies Spiel – Demokratische Opposition 2016“ müssen Sie eine beliebige politische Partei der Opposition weltweit ohne Zeitvorgabe lenken, mit dem Ziel, Staatschef zu werden.

Abhängig von Ihrem Erfolg können Sie mit jedem Szenario Punkte gewinnen (mehr unter „Punkteberechnung“). Abhängig von der gewonnenen Punktzahl können Sie ein Level aufsteigen und erhalten Sie Zugriff auf neue Szenarien. Sie brauchen 1.000 Punkte für Szenarien der Stufe 2, und 10.000 Punkte für Szenarien der Stufe 3.

In der rechten oberen Ecke des Fensters werden Ihre Punktzahl und Ihr Level angezeigt. Hier können Sie auch einen neuen Spieler anlegen und auswählen.

Wenn Sie das Szenario ausgewählt haben, klicken Sie auf „OK“, um den Einstellungsbildschirm des Spiels zu sehen.



Einstellungen

Wenn Sie das Szenario ausgewählt haben, gelangen Sie zum Einstellungen-Bildschirm des Spiels.

In diesem Bildschirm können Sie:

- Die Persönlichkeit(en) wählen, mit der/denen Sie spielen möchten, indem Sie auf die leeren Felder am oberen Bildschirmrand klicken: Daraufhin wird ein erstes Fenster geöffnet, über das Sie ein Land oder eine illegale Organisation auswählen können. Über ein zweites Fenster können Sie anschließend:
 - Wenn Sie als Staatschef spielen, eine Person auswählen, indem Sie auf eines der Fotos klicken
- Wenn Sie die demokratische Opposition spielen, eine politische Partei auswählen, indem Sie diese entweder aus einem Aufklappmenü auswählen, oder indem Sie auf einen Bereich des Parlaments klicken und anschließend den Anführer dieser Partei auswählen
- Wenn Sie als illegale Organisation spielen, einen Anführer dieser Organisation auswählen
- Die Person ändern, indem Sie auf das jeweilige Foto klicken
- Vor- und Nachnamen ändern
- Ihr Spiel mithilfe der Schieberegler in den folgenden Bereichen einrichten:

- Schwierigkeit: Das Spiel hat drei Schwierigkeitsstufen: Anfänger, Fortgeschritten und Experte. Auf der Anfänger-Stufe erhalten Sie Hilfe vom Professor und Meinungen Ihrer politischen Partei in Bezug auf Gesetze, die Sie einreichen möchten. Je höher die Schwierigkeitsstufe, desto schwerer ist es, Ihre Beliebtheit zu erhöhen und desto stärker sind die militärischen KI-Gegner. Die Schwierigkeitsstufe beeinflusst außerdem mehrere Berechnungen, zum Beispiel die Relevanz eines Gesetzentwurfs durch den Staatschef, wenn man die Opposition spielt, oder die Bewilligung von Normierungs- und Unabhängigkeitsabkommen durch die künstliche Intelligenz.

- Katastrophen: Hier können Sie die Wahrscheinlichkeit von natürlichen und menschengemachten Katastrophen einstellen. Je höher die Einstellung, desto mehr Katastrophen werden den Planeten heimsuchen. Auf der untersten Stufe gibt es keine Katastrophen. Wenn Sie den Schieberegler auf die mittlere Position stellen, entspricht dies einer realistischen Situation.

- Kriegstreiberei: Hier können Sie die Wahrscheinlichkeit von Kriegen zwischen einzelnen Ländern und das Akzeptanzniveau bei der Bevölkerung einstellen. Je höher der Wert, desto häufiger provoziert die KI eines Landes einen Krieg und desto weniger reagiert das Volk negativ auf eine kriegstreibende Einstellung ihrer Regierung. Auf unterster Stufe wird kein Krieg zwischen einzelnen Ländern durch die KI selbst ausgelöst. Die Welt wird vollkommen pazifistisch sein, mit Ausnahme der zu Beginn des Spiels ausgelösten Kriege. Wenn der Schieberegler in der Mitte steht, entspricht dies eine realistischen Situation.

- Terrorismus: Hier können Sie den Grad von Aktivitäten durch nichtmilitärische Terrororganisationen einstellen. Je höher die Einstellung, desto häufiger lösen Terrororganisationen terroristische Operationen aus. Auf der untersten Stufe handeln diese Organisationen gar nicht. Wenn Sie den Schieberegler auf die mittlere Position stellen, entspricht dies einer realistischen Situation.

- Unruhen: Hier können Sie den Grad des Reaktionsvermögens der Bevölkerung und sozialer Gruppierungen auf unbeliebte Aktionen durch ihren Herrscher einstellen. Eine höhere Einstellung bedeutet eine größere Neigung zu Unruhen, Protesten, Sit-Ins und Streiks. Wenn Sie den Schieberegler auf die mittlere Position stellen, entspricht dies einer realistischen Situation.

HINWEIS : Um die Spielstände im Internet und in den Ranglisten des Spiels zu speichern, müssen Sie im realistischen Modus spielen. Dies bedeutet, dass die Schieberegler für Katastrophen, Kriegstreiberei, Terrorismus und Unruhen auf der mittleren Position stehen müssen. Punktestände werden ungeachtet der Schwierigkeitsstufe gespeichert. Wenn Sie nicht im realistischen Modus spielen, können Sie darüber hinaus dennoch Ihre Punktestände als SPIELER speichern (Anzahl der gespielten Spiele, Profilpunkte, usw.).

- Wählen Sie die Spielgeschwindigkeit, die im Spiel angezeigte Währung, und ob die Charaktere in jedem Spiel identisch sind oder sich von Spiel zu Spiel unterscheiden und zufällig gewählt werden. Um mit einem Kit zu spielen, wählen Sie es aus. Das Kit wird anschließend Ihrem Spiel hinzugefügt.

Nachdem Sie alles eingestellt haben, klicken Sie auf „OK“ um das Spiel zu starten.

Punkteberechnung

„Freies“ Szenario

Die Punkte sind die Summe aus verschiedenen Elementen.

Die Punkte im „freien“ Szenario („Freies Spiel – Regierung 2016“) besteht hauptsächlich aus dem „kumulierten Beliebtheitsbonus“, welcher die Summe der täglichen Beliebtheitsmessungen ist, die über dem Stand zu Spielbeginn liegen.

Die andere wichtige Komponente des Punktestandes ist eine Berechnung, die auf der Zahl der Länder beruht, die auf das Land des Spielers ausgerichtet sind, wenn dieser einen Staatschef spielt. Je mehr der Spieler mit den anderen Nationen der Welt übereinstimmt, desto höher ist der Punktestand. Weitere Komponenten für die Punkte sind die Anzahl der Gesetzesinitiativen, die vom Parlament verabschiedet wurden, ein Bonus für jedes vergangene Jahr, ein Bonus für provozierte Unruhen, wenn Sie einen Oppositionellen spielen, und weitere Boni, die man während des Spiels erhalten kann.

Punkte und Ziele

Im Missionsmodus, in dem die Zeit beschränkt ist, stehen die Punkte von vornherein fest. Es sind die Punkte, die in der detaillierten Missionsbeschreibung stehen. Jedes Mal, wenn Sie dieselbe Mission jeweils mit einem anderen Land durchführen, erhalten Sie erneut den Missionsbonus. Führen Sie jedoch eine bestandene Mission mit dem gleichen Land noch einmal durch, erhalten Sie keine weiteren Punkte mehr.

BESCHREIBUNG DER BENUTZEROBERFLÄCHE IM SPIEL

Allgemein

Die Weltkarte nimmt den oberen Bildschirmbereich ein.

Unten rechts befindet sich die Mini-Karte, auf die Sie klicken können, um schnell zum gewählten Punkt zu kommen. In diesem Feld finden Sie außerdem das Datum und die Uhrzeit im Spiel, Symbole zur Steuerung des Zeitablaufs, nämlich eines verlangsamten Geschwindigkeitsmodus (Geschwindigkeit passt sich dem Verlauf von Städtekämpfen an), und zur Einstellung des Anzeigemodus. Über „+“ können Sie die erweiterte Benutzeroberfläche öffnen (siehe unten).

Am unteren Bildschirmrand finden Sie eine Leiste, über die Sie die verschiedenen Ministerien anwählen können, wenn Sie einen Staatschef spielen, oder verschiedene Verwaltungsmenüs, wenn Sie einen Oppositionellen spielen. Die letzte Schaltfläche ist für die Persönlichkeiten und Gruppen im Spiel. Über „+“ können Sie die erweiterte Benutzeroberfläche öffnen (siehe unten).

Auf der linken Seite werden die Bilder von Persönlichkeiten aufgelistet. Diese Persönlichkeiten wollen Ihnen etwas sagen, oder haben einen Termin mit Ihnen.

Auf der rechten Seite befindet sich ein „Teleprinter“, auf dem wichtige Ereignisse in der Welt (Konflikte, Verträge, Unruhen im Inland, Katastrophen, usw.) und auch die Zeitung angezeigt werden.

In der oberen rechten Bildschirmecke sehen Sie Ihr Bild, über das Sie auf Ihren Arbeitsplatz zugreifen können, mit Ihrem Beliebtheitsgrad, dem Bild und dem Beliebtheitsgrad des Staatschefs, wenn Sie einen Oppositionellen spielen, und die Flagge eines Landes oder einer Region, wenn diese/dieses auf der Karte ausgewählt wurde. Über das kleine „Konflikt“-Symbol können Sie das Konfliktmenü für Ihr Land oder das oben rechts ausgewählte Land aufrufen.

In der oberen Bildschirmmitte befindet sich der „Smiley“-Anzeigebereich. Diese „Smileys fassen die Reaktionen und Meinungen der Bevölkerung auf Ihre Handlungen und auf Ereignisse zusammen. Diese wirken sich auf Ihre Beliebtheit aus.

Im Mehrländer-Modus werden die Bilder der verschiedenen ausgewählten Persönlichkeiten in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt.



- 1: Mini-Karte mit Kartenanzeige-Symbole
- 2: Zeit-Symbole
- 3: Smiley-Bereich
- 4: Ihre Beliebtheit
- 5: Zugriff auf den Arbeitsplatz
- 6: Staatschef-Fenster, wenn Sie einen Oppositionellen spielen
- 7: Zugriff auf das Infoblatt des/der gewählten Landes/Region
- 8: Anfragen von Persönlichkeiten
- 9: Teleprinter
- 10: Ministerium-Schaltflächen/Verwaltungsmenüs für die Opposition
- 11: Schaltflächen für Persönlichkeiten und Gruppen
- 12: Anzeige der verschiedenen Persönlichkeiten für Mehrländer-Modus

Karte

Bewegen auf der 3D-Karte

Zu Spielbeginn ist der Bildschirm auf das ausgewählte Land oder auf die geografische Zone des gespielten Szenarios zentriert.

Um sich auf der Karte bewegen zu können, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus über die Karte. Sie können auch die Pfeiltasten auf der Tastatur benutzen.

Um zu Zoomen, benutzen Sie das Mousrad oder die Bild-rauf- und Bild-runter-Tasten. Sie werden bemerken, dass je mehr Sie in die Karte hinein zoomen, desto detaillierter wird das Bild. Je nach Bedeutung der Einrichtungen erscheinen die Städte und

Gebäude in 3D, wenn Sie hinein zoomen.

Per Mausklick wechselt die Karte in den 2D-Modus. Diese Sicht eignet sich besonders für bewaffnete Konflikte, da alle militärischen Einheiten (auch entfernte) auf der Karte verfolgt und einfach ausgewählt werden können.

Sie können die Karte schnell wieder auf Ihr Land ausrichten, indem Sie auf das kleine Fadenkreuz auf Ihrem Bild klicken.

Die Mini-Karte

Sie können jeden Punkt auf der Welt mit einem Mausklick erreichen. Das ist sehr praktisch, wenn Sie schnell auf die andere Seite der Erde wollen. Ein Fadenkreuz auf der Weltkarte zeigt Ihnen, wo Sie sich auf der 3D-Karte befinden.

Sie können mit dem Mausrad auch in die Mini-Karte hinein zoomen. Sie können sich bewegen, indem Sie die rechte Maustaste wie in der 3D-Karte gedrückt halten.

Durch Klicken auf Schaltfläche „+“ können Sie die Mini-Karte vergrößern (und die erweiterte Steuerungsschnittstelle öffnen, siehe unten). Die geöffnete Mini-Karte erlaubt einen Überblick über die Truppen und ihre Bewegungen sowie über die Entwicklung auf dem Schlachtfeld.

Die Orte auf der Karte

Es gibt zahlreiche Orte:

- Städte
- Militärstützpunkte: Heer, Marine, Luftwaffe, Kommunikation, Weltraum
- Stützpunkte/Lager: Militärstützpunkte einer regulären Armee oder einer illegalen Organisation, Flüchtlingslager
- Infrastruktur: Hochgeschwindigkeitszugstrecken, Pipelines, Häfen, Zivilflughäfen, Kernkraftwerke, Ölfelder, Offshore-Anlagen, Gasfelder, Windfarmen und Solaranlagen
- Natur: Vulkane und Berge
- Historische und kulturelle Einrichtungen (durch eine Kamera dargestellt)
- Besondere Einrichtungen (z. B. das Pentagon, der Vatikan, usw.)

Jedes Element auf der Karte wird durch ein spezielles Symbol dargestellt. Wenn Sie darauf klicken, wird ein Info-Fenster geöffnet.

Länder/Regionen und das Informations-Blatt auswählen

Die Farbe der Grenzmarkierung des Landes, auf der sich Ihr Cursor gerade befindet, gibt die Qualität der Beziehungen zu diesem Land wieder: Ist sie grün (2 Abstufungen), sind die Beziehungen gut; ist sie rot (2 Abstufungen), sind die Beziehungen schlecht. Grau steht für ein neutrales Verhältnis. Blau steht für Ihre Gebiete.

Klicken Sie einmal auf ein Land, um seine Flagge in der oberen rechten Ecke anzuzeigen. Klicken Sie auf die Flagge, um einen Vergleich zwischen Ihrem Land und dem ausgewählten Land zu erhalten.

In diesem Fenster finden Sie:

- Das Bild des Staatsoberhauptes des gewählten Landes. Klicken Sie darauf, um das entsprechende Fenster zu öffnen und mit dem Staatsoberhaupt ein Treffen zu vereinbaren, wenn Sie einen Staatsoberhaupt spielen
- In einigen Fällen erscheint eine Musiknote, über die Sie die Nationalhymne abspielen können
- Eine Liste mit politischen, wirtschaftlichen und militärischen Informationen
- quatre barrettes de comparaison, avec notamment l'Indice de Développement Humain (ou IDH)
- Vier Vergleichsfelder, einschließlich des Index des menschlichen Entwicklungsstandes (HDI)

Dieser HDI-Index wird jedes Jahr von dem United Nation Development Programme (UNDP) berechnet und basiert auf drei Elementen: Lebenserwartung bei Geburt, Bildungsstand (kalkuliert auf Basis des Analphabetentums und dem Grad der Einschulung) und dem Volkseinkommen, gemessen am BSP pro Einwohner. Der HDI-Index liegt immer zwischen 0 und 1. Je näher an der 1, desto besser.

Wenn Sie ein zweites Mal auf dasselbe Land oder auf eine der Regionen klicken, erscheint die Flagge der Region in der rechten oberen Bildschirmcke. Wenn Sie darauf klicken, erscheint ein Datenblatt zu der Region.

Über das kleine Fadenkreuz auf den Flaggen können Sie das Land oder die Region auf der Karte zentrieren. Über das Konflikt-Symbol, falls vorhanden, können Sie das Konfliktmenü für dieses Land öffnen.

Rechtsklick-Menü

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte klicken, erscheinen verschiedene Kontextmenüs, abhängig von dem angeklickten Gebiet. Das Rechtsklick-Menü entspricht einem Kurzbefehlsmenü: Alle darin enthaltenen Verwaltungselemente können auch über andere Schaltflächen aufgerufen werden, einschließlich über die Ministerien und die erweiterte Steuerungsschnittstelle (siehe Abschnitt „Erweiterte Verwaltungsschnittstelle“ unten).

Beispiele als Staatsoberhaupt: Wenn Sie ein Land auswählen, können Sie per Rechtsklick ein Treffen mit dem Staatsoberhaupt vereinbaren. Wenn Sie eine Region ausgewählt haben, können Sie Gebäude bauen. Wenn Sie eine Stadt ausgewählt haben, können Sie ein Festival erstellen.

Das Karten-

Ungeachtet des ausgewählten Bereichs zeigt das Rechtsklick-Menü ein

Untermenü mit verschiedenen Karten und Filter zum Einblenden oder Verbergen unterschiedlicher Elemente an.

Hier ist eine Beschreibung der unterschiedlichen Karten:

- Normale Karte: Diese Karte zeigt alle Elemente basierend auf der Vergrößerungsstufe der Karte und auf ihrer Bedeutung an. Im 3D-Modus und auf der ersten Stufe des 2D-Modus – zugänglich per Klick auf die Maustaste – werden ausnahmslos alle Elemente angezeigt (es sei denn, 2 Elemente liegen zu nah beieinander und die 2 Symbole können nicht angezeigt werden). Diese Karte ist ebenfalls über die Funktionstaste F12 zugänglich.
- Infrastruktur-Karte: Auf dieser Karte werden alle Hochgeschwindigkeitszugstrecken, Pipelines, Häfen, Zivlflughäfen, Energieanlagen (Kernkraftwerke, Ölquellen, usw.) für Ihre Länder oder das oben rechts ausgewählte Land angezeigt, ungeachtet der Vergrößerungsstufe.
- Kriegsführungskarte: Hier werden der Standort Ihrer militärischen Einheiten (mobile Einheiten, Militärstützpunkte oder Lager, Städte mit Truppen) sowie der Standort der Einheiten des ausgewählten Landes (oben rechts auf dem Bildschirm) angezeigt, ungeachtet der Vergrößerungsstufe. Für jede Einheit wird die zugehörige Flagge sowie Balken angezeigt, die die jeweilige Verteidigung anzeigen. Die Balken für fremde Militärstützpunkte erscheint nur, wenn Sie sie angreifen. Diese Karte können Sie auch über die Funktionstaste F9 öffnen.
- Karte für wirtschaftliche und strategische Verbündete: Diese beiden Karten zeigen die militärischen und wirtschaftlichen Beziehungen (den Zustand), die Ihr Land mit anderen Ländern der Welt haben. Der Farbcode wird in der Legende am unteren Rand der Karte erläutert. Ihre eigene Farbe ist Blau.
- Vergleichskarte: Sie erlaubt Ihnen, alle Länder anhand eines Kriteriums zu vergleichen, das Sie aus einer Liste festlegen. Es erscheint immer eine Legende neben der Karte mit Zahlenwerten in dem Farbcode. Der Name Ihres Landes ist rot gerahmt in der Liste. Wenn Sie auf ein Land auf der Karte klicken, wird die Liste auf diesem Land platziert. Diese Karte können Sie auch über die Funktionstaste F11 öffnen.
- Wahlkarte: Hier sind die Regionen Ihres Landes gemäß den Wahlergebnissen in diesen Regionen eingefärbt. Wenn Sie auf eine Region klicken, wird das Tortendiagramm der Wahlergebnisse nach politischer Partei eingeblendet.
- Wetterkarte: Sie zeigt die Temperaturen und den Niederschlag in Echtzeit für alle Länder der Welt. Die Symbole der Orte sind in diesem Modus nicht sichtbar.
- Die Vollbildkarte zeigt die ganze Weltkarte. Sie können diese auch über die Funktionstaste F10 öffnen.

Um zur vorherigen Anzeige zurückzukehren, wählen Sie erneut die bereits angezeigt Karte aus.

Die erweiterte Steuerungsschnittstelle

Auf der Mini-Karte und rechts neben den Ministerien-Schaltflächen, wenn Sie einen Staatschef spielen, finden Sie zwei „+“-Schaltflächen, über die Sie die erweiterte Steuerungsschnittstelle öffnen können.

Über die Schaltfläche rechts neben den Ministerien können Sie alle Ministerien-Symbole am unteren Bildschirmrand anzeigen und direkt darauf zugreifen. Um zurück zum großen Schaltflächenmodus zu wechseln, klicken Sie auf „-“.

Über die erweiterte Steuerungsschnittstelle der Mini-Karte können Sie die Mini-Karte entfalten, was während der Kriegsführung sehr nützlich ist. Sie können darüber auch die Verwaltungs- und Militär-Symbol-Menüs öffnen.

Sie können die Minikarte geöffnet lassen und die Symbol-Menü für die Verwaltung schließen, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche ↔ klicken.

- Über den *Verwaltungsmodus* können Sie Informationen über das gewählte Land oder die Region anzeigen und Aktionen im Kontext durchführen



- Im *Militärmodus* (über die „Kriegsführung“-Anzeige aktiviert) werden die Truppen des/der ausgewählten Landes oder Region angezeigt. In diesem Modus können Sie Befehle erteilen.



Die erweiterte Steuerungsschnittstelle ist in mehrere Bereiche unterteilt. Im ersten Bereich sehen Sie Ihre Auswahl. Im zweiten Bereich sehen Sie, was Ihre Auswahl einschließt (wirtschaftliche Daten oder militärische Truppen). Im dritten Bereich sehen Sie alle Aktionen, die Sie auf die Auswahl anwenden können.

Im Militärmodus können Sie über drei Schaltflächen Ihre Truppen auf unterschiedliche Weise auswählen. Über die erste Schaltfläche können Sie alle Truppenteile aus-/abwählen, die Sie weltweit besitzen. Über die zweite Schaltfläche können Sie alle angezeigten Truppen aus-/abwählen: Wenn Sie zum Beispiel auf das „Bewegen“-Symbol klicken, um alle Einheiten auf das gewählte Ziel zu bewegen. Sie können Einheiten jedoch auch abwählen. Die angezeigten Truppen entsprechend der ausgewählten Zone auf der Karte: Land, Region, Stadt, Auswahlrahmen, Städtekampf.

Die dritte Schaltfläche bietet zwei Ansichten: „Gruppen“ oder „Typ“. Die Ansicht „Typ“ zeigt alle Einheiten desselben Typs und derselben Stufe an (z. B. alle Panzer der Stufe 3). Die Ansicht „Gruppen“ zeigt alle Einheiten an, die örtlich gruppiert sind (z. B. eine Gruppe Panzer in Paris, eine Gruppe Panzer in Marseille).

Lesen Sie auch „Steuerung bewaffneter Streitkräfte“ weiter unten für die Steuerung von Einheiten.

Zeit-Symbole

Die aktuelle Uhrzeit, der Monat und das Jahr werden auf der Mini-Karte angezeigt. Die Uhrzeit läuft gemäß der eingestellten Spielgeschwindigkeit. Sie können das Spiel anhalten, neu starten, beschleunigen oder in der Zeit springen, indem Sie auf die unterschiedlichen Symbole klicken, die wie folgt sind: Pause, langsame Wiedergabe, normale Wiedergabe, schneller Vorlauf, schneller Vorlauf zur nächsten Anfrage, einen Tag überspringen, eine Woche überspringen, und einen Monat überspringen.

Die Berechnungen der Woche erfolgen an einem bestimmten Zeitpunkt in der Woche und zwingen das Programm, alle Variablen für alle Länder der Welt zu berechnen. Die Geschwindigkeit hängt somit sehr von der Leistung Ihres Computers ab. Mit der Leertaste können Sie den Pause-Modus aktivieren oder deaktivieren.

Ihre Beliebtheit

Smiley

Im Laufe der Zeit werden Sie die Auswirkung Ihrer Aktionen sehen. Sie sehen auf den ersten Blick, wie Ihre Mitbürger über Ihre Aktionen denken, dargestellt durch Smileys in der Mitte des oberen Bildschirms.

Sie zeigen jeden Tag die Zustimmung oder Ablehnung der Bevölkerung in Echtzeit an, für verschiedene Themen, wie Sicherheit, Gesundheit und Bildung.

Es ist möglich, eine Beliebtheit von 0 % zu haben und trotzdem Smileys zu sehen, da die positiven und negativen Werte sich aufheben können.

Bewertung der Beliebtheit

Ihre Beliebtheit ist der Schlüssel zu einem erfolgreichen Spiel. Sie wird in großen Ziffern neben den Smileys angezeigt.

Die Bewertung Ihrer Beliebtheit ist der wichtigste Wert im Spiel, da sie ein Echtzeitindikator dafür ist, was die einfachen Leute und die Persönlichkeiten Ihres Landes von Ihnen halten. Tendiert Ihre Bewertung zu sehr nach 0 %, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass Sie das Spiel verlieren ...

Ihr Arbeitsplatz

Um auf Ihren Arbeitsplatz zuzugreifen, klicken Sie auf den Rahmen mit Ihrem Bild.

Dort finden Sie die wichtigsten Informationen, Ihre Beliebtheitskurve und einige Smileys.

Am unteren Bildschirmrand finden Sie Symbole, die es Ihnen erlauben (von links nach rechts): zum Begrüßungsbildschirm zurückzukehren, Ihren Punktestand zu sehen, Ihren Terminkalender zu pflegen, auf das Zeitungsmenü, auf Indikatoren des Etats Ihrer Ministerien, wenn Sie Staatschef sind, oder das Etat Ihrer politischen Partei oder illegalen Organisation, wenn Sie einen Oppositionellen spielen, wichtige variablen Grafiken, Spielteinstellungen und Spielstände zuzugreifen und das Spiel zu beenden.

Mit Ausnahme der wichtigen variablen Grafiken gibt es ein Tastenkürzel für alle Symbole. Dies sind die Tasten F1 bis F8, die den von links nach rechts angezeigten Symbole entsprechen.



Terminkalender

Als Staatschef oder politischer Anführer müssen Sie Treffen mit verschiedenen Persönlichkeiten des Landes oder mit großen, einflussreichen Persönlichkeiten der Welt vereinbaren, Besuche abstaten, an zahlreichen Veranstaltungen teilnehmen, usw. Ihr Terminkalender wird also sehr nützlich sein.

Sie können verschiedene Bereiche des Terminkalenders auswählen: Über das Lesezeichen am oberen Bildschirmrand gelangen Sie zur aktuellen Woche. Mit den Pfeilen am unteren Bildschirmrand können Sie die Seiten umblättern. Die Lesezeichen unten rechts führen zu den einzelnen Monaten des Jahres, das Jahr oben links zum Jahreswechsel. Über das X in der oberen rechten Bildschirmecke schließen Sie den Terminplaner. Das Feld „Notizen“ ist für Ihre eigenen Notizen vorgesehen.

Um ein Treffen zu organisieren, klicken Sie auf einen freien halben Tag. Das Persönlichkeiten-Auswahlfenster erscheint mit einer Kategorienliste. Wählen Sie die Kategorie der Persönlichkeit, mit der Sie sich treffen wollen.

Generell kann man sagen, dass ein Treffen einen halben Tag dauert. Bestimmte Persönlichkeiten, wie Staatschefs oder spezielle Ereignisse, erfordern jedoch mehr Zeit.

Sie können ein Treffen auch über das Datenblatt der Persönlichkeit vereinbaren, indem Sie auf das Terminkalender-Symbol unten auf dem Blatt klicken.

Um ein Treffen zu verlegen oder abzusagen, klicken Sie einfach auf das Treffen und ändern Sie das Datum, oder sagen es ab. Benutzen Sie dazu die Schaltflächen im Interaktionsfenster.

Wenn das Treffen stattfindet, erscheint die Persönlichkeit mit anderen Anfragen auf der linken Seite des Hauptmenüs. Klicken Sie darauf, um das Terminfenster zu öffnen.

Zeitungsmenü

Dieses Menü ermöglicht den Zugriff auf die Zeitungsarchive des ganzen Spiels. Diese sind chronologisch sortiert.

Budgetfeld

- Wenn Sie Staatschef sind, können Sie auf einen Blick die wichtigsten Linien Ihrer Haushaltspolitik sehen. Oben sehen Sie die Entwicklung der staatlichen Einnahmen und Ausgaben. Wenn Sie einen Oppositionellen spielen, finden Sie die Einzelheiten zum Etat Ihrer politischen Partei oder illegalen Gruppe.

Anzeige der großen Variablen

- Weitere variable Grafiken Über dieses Feld sehen Sie die Entwicklung einiger zentraler Indikatoren eines beliebigen Landes.

Tonoptionen

Hier können Sie verschiedene Audio-Einstellungen vornehmen: Toneffekte, Musik, Stimmen und die allgemeine Spiellautstärke.

Speichern

Das Speichern erfordert eine Menge Komprimierungszeit, die von der Leistungsfähigkeit Ihres Computers abhängt. Diese Komprimierung ist unbedingt notwendig, da sie den Speicherbedarf der Backup-Datei auf Ihrem Computer reduziert.

Das Spiel verlassen

Klicken Sie auf Ihr Bild und anschließend auf die Schaltfläche „Verlassen“ in der unteren rechten Bildschirmcke. Sie können zum Verlassen jederzeit auch ESC drücken.

Beachten Sie, dass Sie dabei gefragt werden, ob sie Ihre Punkte an das Internet senden und Ihre Daten zu SPIEL- und SPIELER-Ranglisten auf der Spiele-Website hochladen möchten. Um Ihre Punkte registrieren zu können, benötigen Sie einen Benutzernamen und ein Passwort. Sollten Sie noch keinen Benutzernamen und kein Passwort haben, so erhalten Sie die Möglichkeit, diese zu erstellen, indem Sie auf die Schaltfläche „Neu“ klicken. Dies wird dann Ihr Internet-„Nickname“ sein.

Um SPIEL-Punktstände im Internet speichern und in die Spielranglisten hochladen zu können, müssen Sie im realistischen Modus spielen. Dies bedeutet, dass die Schieberegler für Katastrophen, Kriegstreiberei, Terrorismus und Unruhen auf die mittlere Position gestellt werden müssen. Punktstände werden ungeachtet der gewählten Schwierigkeitsstufe erfasst. Darüber hinaus können Sie Ihre Punkte dennoch als SPIELER (Anzahl der gespielten Spiele, Profilpunkte, usw.) speichern, selbst wenn Sie nicht im realistischen Modus spielen.

IHRE AKTIONEN ALS STAATSCHEF

Die sieben Schaltflächen am unteren Bildschirmrand ermöglichen Ihnen den Zugriff auf die verschiedenen Ministerien. Die achte Schaltfläche betrifft die Gruppen und Persönlichkeiten des Spiels.

Wenn Sie mit dem Cursor über diese Schaltflächen fahren (oder darauf klicken), erscheinen Untermenüs. Dort können Sie das gewünschte Thema auswählen.

Von links nach rechts stehen die Schaltflächen für folgende Themen: Regierungsetat und Finanzen, nationale Wirtschaft (einschließlich Energie und Umwelt), Polizei und Armee, Soziales (einschließlich Arbeit und Familie, Gesundheit, Wohnungspolitik und Transport), Kultur und Bildung (einschließlich Forschung, Medien und Sport), Inneres (einschließlich Wahlen und Ministerien), Außenpolitik (mit allen internationalen Organisationen einschließlich der UNO).



Ministeriumsinformationen in der oberen linken Bildschirmcke

Die obere linke Seite des Datenblatts eines Ministeriums enthält Daten und Statistiken des Ministeriums.

Dieser Bereich enthält gewöhnlich folgende Informationen:

- Der geschätzte Etat des Ministeriums im laufenden Kalenderjahr und der Etat des Vorjahres
- Ein Tortendiagramm des Regierungsetats, in der die Werte des entsprechenden Ministeriums hervorgehoben sind
- Das Bild des entsprechenden Ministers
- Eine Grafik zu dem entsprechenden Gebiet. Wenn Sie auf den kleinen Pfeil klicken, erscheint eine Liste von statistischen Werten des laufenden Jahres und des Jahres bei Spielstart. Wenn ein Wert von einem kleinen Diagramm-Symbol begleitet wird, können Sie per Klick ein Fenster öffnen, in dem Grafiken mit Zeit- und Ländervergleich zu sehen sind.

Andere Persönlichkeiten des Spiels mit Bezug zu dem Thema. Klicken Sie auf das Bild, um zu dem entsprechenden Datenblatt zu gelangen. Dort können Sie ein Meeting terminieren, indem Sie auf das Terminkalender-Symbol klicken.

Etat-Indikatoren am oberen Bildschirmrand

Die beiden Indikatoren repräsentieren den Etat des Ministeriums und der Regierung. Bei Spielstart stehen die Schieberegler in der Mitte. Im Laufe der Zeit bewegen sie sich in den roten oder grünen Bereich, abhängig von Einnahmen und Ausgaben. Darunter finden Sie den Etat des Ministeriums und das Defizit (oder der Überschuss) der Regierung.

Per Klick auf diese Anzeigen kommen Sie zum Anzeigenfeld des Ministeriumetats. Es ist dieselbe Anzeige, auf die Sie auch über Ihren Arbeitsplatz zugreifen können.

WICHTIG:

Es gibt einen Unterschied zwischen dem Jahresetat und dem provisorischen Ein-Jahres-Etat:

- Die Etatanzeige oben hängt mit dem geschätzten Etat für die nächsten 12 Monate zusammen. Wenn Sie Veränderungen an Ihrem Etat vornehmen, reagieren die Indikatoren sofort. Diese werden dann zu vorläufigen Etatwerten. Dies ermöglicht es Ihnen, die Auswirkungen Ihrer Entscheidungen auf Ihren Etat sofort für jede Periode des Jahres zu sehen.
- Der auf der linken Seite angezeigte Etat ist eine Schätzung für das laufende Jahr bis zum 31. Dezember.

Sie finden die gleiche Jahresanzeige im Finanzministerium, wo die gesamten Einnahmen und Ausgaben für das laufende Jahr aufgelistet sind.

Ministerienverwaltung im rechten Bereich

Der rechte Fensterbereich umfasst verschiedene Aktionen, die Sie in diesem Ministerium durchführen können. Sie sind auf mehrere Reiter verteilt.

Sie finden folgende Reiter:

Etat

Auf dieser Karte können Sie die Personalstärke und Gehälter der Arbeitnehmer regeln, wenn das Ministerium groß ist (Polizei, Gesundheit, Bildung und Streitkräfte). Sie können auch die Verteilung des Ministeriumsetats auf die einzelnen Gebiete vornehmen.

Sobald ein Wert verändert wird, erscheinen die Ersparnisse oder Ausgaben dieser Entscheidung am unteren Ende des Fensters. Um die Wahl zu bestätigen, klicken Sie auf „Bestätigen“.

Sie können für jedes Thema zahlreiche Etatsterne vergeben. Jeder Stern hat finanzielle oder menschliche Kosten. Dies bedeutet, dass jeder hinzugefügte oder entfernte Stern Konsequenzen auf das Spiel hat, entweder auf Ihren Etat (Einsparungen oder Ausgaben), auf das Beschäftigungsniveau (Einstellungen oder Entlassungen), oder auf die öffentliche Meinung (Beliebtheit).

Einen Wert eingeben

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, einen Wert in einem Eingabefeld zu ändern: Sie können auf „+“ und „-“ klicken. Sie können den Cursor in das Feld setzen und mit dem Mausrad die Werte erhöhen oder senken. Sie können mit der rechten Maustaste in das Eingabefeld klicken und den Wert auf der Linie verändern, wobei als Referenz der aktuelle Wert angezeigt wird. Sie können auch mit links in das Feld klicken und den Wert über die Tastatur eingeben.

Bauen

Über diesen Reiter können Sie verschiedene Gebäude errichten. Klicken Sie auf eines der Gebäude und wählen Sie anschließend die Zahl der Gebäude und die entsprechende Region in dem sich öffnenden Fenster. Dort werden die Kosten und die Dauer des Baus angezeigt.

Nach der Bestätigung sehen Sie, dass sich der Wert in der „Ziel“-Spalte verändert hat. Von nun an ändert sich der Wert in der „Aktuell“-Spalte, abhängig von der Bauzeit, bis der Wert, der als Ziel gesetzt wurde, erreicht ist.

Es gibt auch Gebäude, die Sie direkt auf die Karte setzen können. Deren Ertrag hängt von ihrem Standort ab.

Diese Gebäude werden zuerst als „im Bau“ gekennzeichnet. Sie können die noch verbleibende Bauzeit erfahren, indem Sie darauf klicken. Sie können den Bau auch abbrechen (Für den Bau ist anschließend keine Investition mehr erforderlich, die bereits getätigten Ausgaben werden jedoch nicht erstattet).

Gesetzgebung

Die Aktionen in diesem Reiter sind Gesetze, die vom Parlament verabschiedet werden müssen, um in Kraft zu treten.

Wenn Sie eines von ihnen auswählen, erscheint ein Fenster, in dem Sie einen Wert eingeben oder den vorhandenen Wert bestätigen müssen. Wenn Sie bestätigen, wird Ihr Gesetzentwurf an das Parlament geschickt. Wenn Sie erneut auf das Gesetz klicken, das von nun an von einem Nationalversammlung-Symbol begleitet wird, erscheint ein neues Info-Fenster, in dem das Datum der Abstimmung und eine Schätzung zu finden sind, wie viele Stimmen das Gesetz von jeder Partei der Nationalversammlung bekommen wird. Daran können Sie sehen, welche Chancen Ihr Gesetz im Parlament hat. Wenn es allzu schlecht aussieht, können Sie Ihren Entwurf jederzeit zurückziehen.

In den Vereinigten Staaten, in Deutschland und in Italien müssen Ihre Gesetze in beiden Parlamentskammern abgestimmt werden, um verabschiedet zu werden. Bei diesen Ländern werden die Stimmen beider Kammern angezeigt.

Es können mehrere Symbole am unteren Rand des Gesetzgebungsfensters erscheinen:

- Wikipedia-Link: Klicken Sie hierauf, um eine Wikipedia-Seite zu der ausgewählten Gesetzgebung in Ihrem Browser zu laden

- Fernsehaufritt: Klicken Sie auf dieses Symbol, um sich für einen Fernsehauftritt zur Bewerbung der Verabschiedung dieses Gesetzes im Parlament oder zur Einschränkung seiner Beliebtheit entscheiden. Nach der Bestätigung erscheinen Ihr Gesicht und ein TV-Symbol in den Anfragen auf der linken Seite. Klicken Sie darauf, um das Flash-Video Ihres TV-Auftritts anzusehen. Der Auftritt wird Auswirkungen haben. Achten Sie jedoch darauf, diese Option nicht zu missbrauchen, da Ihre Glaubwürdigkeit hierunter leiden könnte.

- Referendum: Wenn Sie dieses Symbol auswählen, wird das Gesetz nicht im Parlament abgestimmt, sondern von Ihrem Volk. Nicht alle Gesetze können per Referendum abgestimmt werden. Es muss sich hierbei um ein gesellschaftsbezogenes Gesetz handeln. Dieses Symbol erscheint nur, wenn das Land dieses Referendumverfahren in seiner Verfassung eingebunden hat. Sollte dies nicht der Fall sein, können Sie versuchen, es über das „Parlament“-Feld abstimmen zu lassen.

- Reform: Hiermit können Sie mehrere Gesetze zusammenfassen, die dann gleichzeitig im Parlament abgestimmt werden. Diese Gesetze müssen sich auf einen gemeinsamen Themenbereich beziehen, um kombiniert werden zu können. Klicken Sie auf das „Reform“-Symbol, um ein Menü zu öffnen, über das Sie entweder eine neue Reform erstellen können, indem Sie sie benennen, oder das Gesetz einer bestehenden Reform hinzufügen.

Die achte Schaltfläche: Persönlichkeiten und Gruppierungen

Klicken Sie auf die achte Schaltfläche, um ein Untermenü mit verschiedenen Gruppierungen (Gewerkschaften, Verbände...) und einer Schaltfläche für Persönlichkeiten zu öffnen.

Die Gruppierungen

Auf der linken Seite finden Sie die Symbole aller Vereinigungen im Lande, geordnet nach Themen. Rechts finden Sie die verfügbaren Aktionen.

Einige Aktionen erfordern die Auswahl einer bestimmten Aktion (z. B. das Verbot einer Gewerkschaft) und die anschließende Auswahl der betroffenen Gruppe auf der linken Seite.

Die Persönlichkeiten-Schaltfläche

Diese Schaltfläche öffnet das Fenster für die Charakterkategorien, in dem Sie alle Datenblätter der Persönlichkeiten im Spiel finden.



Jede Persönlichkeit hat eine Anzahl von sie charakteristischen Variablen, welche ihr Persönlichkeitsbild und Verhalten bestimmen. Die Werte umfassen Alter, politische Neigung, Charisma, Netzwerke und Einfluss und Grad des Schutzes. Diese Charakteristiken können Sie herausfinden, wenn Sie Ihren Geheimdienst anweisen, eine Untersuchung durchzuführen.

Diese Untersuchungen hängen von der Spieleinstellung ab. Im Modus „Statische Persönlichkeiten“ ändern sich die Persönlichkeiten nicht von Spiel zu Spiel. Im Modus „Zufällige Persönlichkeiten“ werden sie für jedes Spiel neu vergeben.

Charakterdatenblatt

Neben dem Gruppenlogo und der Flagge können verschiedene Symbole auf dem Charakterdatenblatt erscheinen. Ein Nationalversammlungssymbol, wenn es sich um einen Abgeordneten handelt, ein Orden, wenn Sie ihm/ihr einen verliehen haben, ein Krankenhausbett, wenn die Person krank ist, ein Tor, wenn die Person im Gefängnis sitzt, ein Herz, wenn es sich bei dieser Person um Ihre/n Liebhaber/in handelt, eine Wahlurne, wenn die Person ein Kandidat ist, ein Tonbandgerät, wenn Sie eine Untersuchung dieser Person angeordnet haben, ein Ordner, wenn Sie Unterlagen von Ihrem Geheimdienst über diese Person haben.



IHRE AKTIONEN ALS PARTEICHEF UND ANFÜHRER EINER ILLEGALEN ORGANISATION

Die Aktionen sind in den Menüs aufgeteilt, die über die Schaltflächen am unteren Bildschirmrand zu finden sind.

Die erste Schaltfläche öffnet ein Informationsfenster über das betreffende Land.

Die andere Schaltfläche öffnet das Persönlichkeitskategorie-Fenster, über das Sie ein Treffen vereinbaren können.

Die anderen Menüs sind wie jene des Staatschef aufgebaut, mit Aktionslisten im rechten Bereich und Informationen über die Parteien auf der linken Seite.

REAKTIONEN AUF IHRE AKTIONEN

Anfragen auf der linken Seite

Die linke Bildschirmseite ist Anfragen von nationalen und internationalen Persönlichkeiten, die ihren Rat und ihre Beobachtungen mit Ihnen teilen möchten, oder einen Termin mit Ihnen haben, vorbehalten.

Im Laufe der Zeit können eine Menge Anfragen anfallen, wenn viele Leute warten müssen.

Klassische Anfrage

Es gibt viele Arten von „Memo“-Anfragen. Dies sind geschriebene Anfragen, die von Ihrem Gesprächspartner hinterlassen wurden, und „direkte“ Anfragen für ein direktes Gespräch mit Ihrem Gesprächspartner.

Jede Anfrage ist auf die gleiche Weise formuliert und enthält folgende Punkte:

- Ein Bild Ihres Gesprächspartners
- Die Flagge des Landes bei einer ausländischen Persönlichkeit
- Das Logo der Gruppe oder Organisation (falls vorhanden) Ihres Gesprächspartners
- Informationen zur Anfrage, rechts neben dem Bild, Name, Beruf, Anfragedatum und Titel

Einige Anfragen können gelöscht werden, ohne sie zu öffnen, indem Sie auf das „X“ klicken. Anfragen werden nur begrenzt aufbewahrt. Wenn Sie sie ignorieren, verschwinden sie nach einigen Tagen.

Wenn Sie auf das Bild klicken, öffnet sich das Anfragefenster.

Einige Anfragen sind nur Fragen von Ihrem Gesprächspartner. Sie antworten per Klick auf „Annehmen“ oder „Ablehnen“.

Wenn Sie auf das „X“ in der oberen rechten Fensterecke klicken, wird die Anfrage nicht gelöscht, wandert jedoch wieder auf die linke Seite. Damit die Meldung definitiv verschwindet, klicken Sie auf „OK“, (oder auf „Annehmen“ oder „Ablehnen“).

Bei einer „direkten“ Anfrage sehen Sie in einem Untertitel den Text Ihres Gesprächspartners. Sie können sie verbergen oder wieder anzeigen, indem Sie auf die Auf-/Ab-Schaltflächen rechts neben dem Untertitel klicken. Sie können zu den Untertiteln zurückkehren, indem Sie auf die Auf-/Ab-Schaltflächen rechts von den Untertiteln klicken. Schließlich können Sie die Nachricht Ihres Gesprächspartners per Klick auf die Wiedergabe-Schaltfläche rechts von seinem Gesicht erneut abspielen.

Meetings

Alle vereinbarten Meetings sind in Ihrem Terminkalender aufgeführt. Terminanfragen können per Klick auf das Terminkalender-Symbol in der Bildecke gestellt werden.

Wenn Sie ein Meeting-Fenster öffnen, erscheint Ihr Gesprächspartner mit einem Dialogfeld.

Sie können ein Meeting mit dem „X“ in der oberen rechten Ecke schließen. Dadurch wird das Meeting nicht beendet. Sie können zurückkehren, indem Sie erneut auf die Anfrage klicken. Um ein Meeting zu beenden, klicken Sie auf „Meeting beenden“.

Abhängig von der ausgewählten Persönlichkeit ändern sich die Vorschläge in der Dialogbox. Sie können zum Beispiel mit einer Gewerkschaft verhandeln, einer bekannten Persönlichkeit einen Ministerposten anbieten, das Parlament zur Wahl über ein Gesetz auffordern, strategische Übereinkommen mit einem Staatschef vorschlagen, und so weiter. Die Meetings sind eine wichtige Ergänzung zu Ihren politischen Maßnahmen.

Gipfeltreffen internationaler Organisationen

Bei diesen Anfragen erscheinen keine Bilder der Personen im Fenster. Es erscheint das Logo der Organisation (UN, EU, G8, G20, usw.) Klicken Sie auf das Logo, woraufhin ein spezielles Fenster für das Gipfeltreffen erscheint.

Fernsehauftitte

Dies betrifft Kurzmeldungen (zum Beispiel Wahlergebnisse), Ihre eigens beschlossenen Auftritte und die Auftritte von anderen Staatschefs oder der Opposition. Diese erkennen Sie an dem kleinen TV-Symbolen. Sie können diese abschalten, indem Sie die Betriebstaste auf dem Fernsehgerät betätigen.

Fenster für offene Anfragen

Wenn so viele Anfragen aufgelaufen sind, dass sie nicht alle auf der linken Bildschirmseite angezeigt werden können, erscheint ein kleines Symbol. Über dieses Symbol gelangen Sie zur Liste der offenen Anfragen.

Für jede Anfrage erfahren Sie hier: den Gesprächspartner, das Thema und das Eingangsdatum. Sie können die Anfrage ansehen, indem Sie darauf klicken, oder per Klick auf das rote „X“ löschen. Sie können Sie auch sortieren, indem Sie auf die Überschriften der Spalten klicken.

Teleprinter

Auf der rechten Seite befindet sich der „Teleprinter“, in dem wichtige Ereignisse auf der Welt oder des Landes durchlaufen, wie z. B.

- Unruhen im Land, Proteste, Streiks, Sit-Ins
- Stadtkämpfe (zivile Aufstände, militärische Auseinandersetzungen)
- Bewaffnete Konflikte und deren Entwicklung
- Katastrophen: Erdbeben, Überschwemmungen, Hungersnöte, usw.
- Terroristische Angriffe: Anschläge, Geiselnahmen

Per Klick öffnet sich ein Beschreibungsfenster, in dem auch einige Maßnahmen vorgeschlagen werden, wie „Verhandlung mit der Gewerkschaft, die den Streik begonnen hat“, oder „Militärische Unterstützung eines im Krieg befindlichen Landes“.

Klicken Sie auf den Globus im Fenster, um die Karte auf den Ort des Geschehens zu zentrieren.

Die Fenster in Bezug auf die bewaffneten Konflikte umfassen die mit dem angezeigten Konflikt verbundene Konfliktliste. Wenn Sie auf einen dieser Konflikte klicken, wird eine Übersicht mit dazugehörigen Aktionsvorschlägen geöffnet. Über die Schaltfläche „Details“ können Sie die detaillierte Stärke der vorhandenen Armeen anzeigen.

Über die Fenster in Bezug auf die Stadtkämpfe lassen sich ähnliche Übersichten öffnen. Wenn Sie in einen Konflikt verwickelt sind, können Sie die entsprechende Karte öffnen, indem Sie auf das Symbol links klicken. Daraufhin können Sie Ihren Einheiten Befehle erteilen (siehe weiter unten).

Zeitung

Zeitungen sind die wichtigste Quelle, um zu sehen, wie die Welt funktioniert, und wie die Menschen auf Ihre Politik reagieren. Es sind wichtige Werkzeuge, die Sie bei Ihren Handlungen leiten sollen.

Die Zeitung erscheint wöchentlich am Montag. Sobald sie herauskommt, erscheint sie rechts auf Ihrem Bildschirm im Teleprinter. Klicken Sie einfach darauf, um sie zu lesen. Das Spiel wechselt anschließend in den Pause-Modus, wodurch Sie alle Zeit der Welt haben, um die Zeitung zu lesen.

Um die Seiten umzublättern, klicken Sie auf die Pfeile auf der linken und rechten Seite. Sie können direkt auf nationale und internationale Nachrichten zugreifen, indem Sie auf die Titel am unteren Seitenrand klicken. Um einen Artikel zu vergrößern, klicken Sie darauf. Klicken Sie erneut auf den Artikel, um ihn zu verkleinern. Wenn Sie auf das Datum oder die Nummer der Zeitung klicken, gelangen Sie in das Zeitungs Menü, in dem Sie die alten Ausgaben finden. In dieses Menü gelangen Sie auch über Ihren Arbeitsplatz. Sie können jedes Bild einer Persönlichkeit in der Zeitung anklicken, um das entsprechende Datenblatt zu öffnen.

Um die Zeitung wieder zu schließen, klicken Sie auf das „X“ in einer der Ecken.

Kontext-symbole in der Karte

Außerhalb von Schauplätzen (Städte, Stützpunkte, Infrastruktur) und Militäreinheiten, gibt es zahlreiche Arten von Symbolen auf der Karte.

Die „Katastrophen“-Symbole zeigen den Ort einer Katastrophe sowie die Schaltflächen, über die Sie Geld senden können.

Die Symbole für „Nationale Unruhe“ (Demonstrationen, Streiks, Sit-ins, Straßenblockaden) sind immer mit einer Stadt verbunden und erscheinen daneben. Je nach Stärke der Unruhen ändern sich die Symbole. Klicken Sie darauf, um alle Symbole anzuzeigen. Klicken Sie auf eines dieser Symbole, um es zu öffnen.

Die „Städtekampf“-Symbole (zivil und militärisch) werden ebenfalls speziell für Städte eingeblendet. Wenn Sie darauf klicken, wird die Übersicht des Kampfes angezeigt. Sie können dann die Stadtkarte öffnen und Ihre Einheiten bearbeiten, wenn Sie die erobernde Partei bei diesen Auseinandersetzungen sind.

Die „Konflikt“-Symbole zeigen, wo Spannungen zwischen zwei Ländern oder illegalen Organisationen bestehen, von einfachen Grenzzwischenfällen bis hin zu einem heißen Krieg. Indem Sie darauf klicken, wird die mit diesem Konflikt verbundene Konfliktliste geöffnet, wenn es tatsächlich mehrere Konflikte gibt. Über das Übersichtsfenster eines Konflikts können Sie Stellung hierzu beziehen. Manchmal ist es nur ein Folgekonflikt als Konsequenz aus einem Hauptkonflikt. Dann werden Sie aufgefordert, zu dem Hauptkonflikt Stellung zu beziehen.

Es gibt drei „Terrorismus“-Symbole: Der maskierte Terrorist, der anzeigt, dass eine illegale Organisation heimlich in der Region aktiv ist. Der Pick-up und der Panzer zeigen an, dass eine illegale Organisation über Soldaten respektive gepanzerte Fahrzeuge verfügt, die sich in der Zone befinden. Klicken Sie darauf, um weitere Informationen zu erhalten. Die Farbe der Symbole zeigt die Beziehung an, die Sie zu der Organisation oder zu einem Land haben. Wenn Sie auf die Region klicken, wird die Flagge der Region oben rechts angezeigt, wobei darunter die Flagge derjenigen Partei (Land oder illegale Organisation) angezeigt wird, die diese Region kontrolliert.

Telefon

Manchmal ruft Sie Ihr Kabinettschef an, um Sie über sehr ernsthafte Dinge zu informieren, die ernsthafte Auswirkungen für Sie haben können.

VERWALTUNG DER ARMEE- UND POLIZEIKRÄFTE

Zu Beginn finden Sie als Staatschef im Fenster „Militärische Operationen“ im Streitkräftenmenü eine ganze Reihe von Aktionen, die Sie durchführen lassen können, ohne direkt im Feld anwesend zu sein. Sie können beschließen, ein Land anzugreifen und es Ihrem Stabschef überlassen, für die militärische Umsetzung zu sorgen. In dieser Situation werden Ihre Befehle, zum Beispiel für ein Bombardement, mit höchster Priorität vom Stabschef umgesetzt.

Anzeige der Militärkarte

Die Militärkarte ist zugänglich, indem Sie auf das Panzersymbol unterhalb der Minikarte klicken, oder über die rechte Schaltfläche auf der Karte. Wählen Sie anschließend die Option „Kartenansicht“ oder drücken Sie die **Taste F9**.

Auf jeder Einheit finden Sie die Flagge entsprechend der Zugehörigkeit der Einheit und eine Anzeige für ihre jeweilige Stärke. Beachten Sie, dass die Stärkeanzeigen von ausländischen Militärstützpunkten erst erscheinen, wenn Sie sie angreifen oder sie in den Aktionsradius eines Ihrer Satelliten gelangen (siehe Abschnitt „Satelliten und Kommunikationszentren“ weiter unten).

Wenn Sie das Mausrad betätigen, wird die Kartenansicht auf die erste Ebene der 2D-Symbole eingestellt. Dies ist besonders interessant bei bewaffneten Konflikten, da Sie mit dieser Ansicht alle Militäreinheiten auf der Karte anzeigen können. Hinweis: Auf dem MAC ist das Mausrad durch Linksklick + ALT ersetzt.

In der 2D-Kartenansicht sind die Einheiten mit ihren 2D-Symbolen angezeigt. Die Farbe entspricht der Ausrichtung des Landes (blau für Einheiten des Spielers, grün für Verbündete, rot für den Gegner). In der 3D-Kartenansicht, also in der näheren Ansicht, werden die Einheiten in 3D angezeigt, wobei die jeweilige Flagge und der Verteidigungsbalken, d. h. die Gesamtanzahl der Lebenspunkte dieser Einheiten, darunter eingeblendet sind. Es gibt sechs Balken unterschiedlicher Größen, die jeweils eine Stärke von 10 darstellen.

Wenn Sie über eine Gruppe von Einheiten fahren (d. h. über das einzige Symbol auf der Karte, das mehrere gruppierte Einheiten des gleichen Typs darstellt), wird das 2D-Symbol im 3D-Modus angezeigt, und es werden verschiedene Informationen angezeigt, ungeachtet dessen, ob der 2D- oder der 3D-Modus ausgewählt wurde:

- die Sterne (1 bis 5) im Symbol entsprechen der Qualitätsstufe dieser Einheit
- rechts neben dem Symbol steht die Anzahl der Einheiten in dieser Gruppe und das Symbol ihrer laufenden Aktion
- darüber befindet sich die Anzahl der Lebenspunkte aller Einheiten in dieser Gruppe. Wenn Einheiten Schaden erleiden, wird der entsprechende Verlust an Lebenspunkten gleichzeitig in einem kleinen Kreis darüber angezeigt, wobei die Größe dieses Kreises proportional zum prozentualen Verlust ist, den diese Einheiten erleiden.
- Ein Richtungspfeil zeigt die befohlene Marschrichtung an.

Beachten Sie, dass die Balken ausländischer Militärstützpunkte erst eingeblendet werden, wenn Sie sie angreifen oder sie in den Aktionsradius eines Ihrer Satelliten gelangen (siehe Abschnitt „Satelliten und Kommunikationszentren“ weiter unten), oder wenn sie von einer Drohne aufgeklärt wurden.

Wenn Sie auf die rechte Schaltfläche auf einer Einheit, einem Gebäude oder einer Stadt klicken, wird ein Informationsfenster geöffnet, in dem die Anzeige des Landes oder der besitzenden Organisation angezeigt wird, und schließlich die kontrollierende Partei dieses Elements, wenn sie sich unterscheiden. In diesem Fenster wird auch ein Kamera-Symbol angezeigt, über das Sie eine subjektive Ansicht Ihrer Einheit einstellen können (größere Sichtweite, Befehle der Einheiten).

Die verschiedenen Einheiten

Einheiten in zivilen Stadtkämpfen

Alle Polizeieinheiten und Demonstranten werden speziell für die Erstellung eines Stadtkampfes initiiert. Die Anzahl der Polizeieinheiten ist abhängig von der Bedeutung der Stadt und der Polizeistufe des Landes. Die Anzahl der Demonstranten ist abhängig von der Bedeutung der Demonstrationsgruppierung und vom Ausmaß ihrer Unzufriedenheit. Die Platzierung all dieser Einheiten in der Stadt wird ebenfalls zu Beginn des Kampfes vorbestimmt. Außerhalb des Stadtkampfes können sie weder verwaltet noch gesteuert werden.

Die Polizisten können Transporter nutzen, um sich schneller zu den wichtigen Schauplätzen zu bewegen. Militäreinheiten können auch von ihrem Hauptquartier in der Stadt aus in die Kämpfe eingreifen, oder indem sie diese in die Stadt holen.

Die Demonstrationskräfte bestehen aus Demonstranten mit Schildern und Hooligans. Wenn die Demonstrantengruppe bewaffnete Extremisten zählt, können diese bei Auseinandersetzungen von Verstecken in der Stadt aus eingreifen.

Einzelheiten zu den Militäreinheiten des Landes und von illegalen Organisationen

Bei Spielbeginn sind die Militäreinheiten in ihren Stützpunkten stationiert - Heer, Luftwaffe und Marine, Rebellenlager bei illegalen Organisationen - entsprechend der Truppengattung, wie auch in den Städten bei einigen Einheiten. In diesem Fall werden sie in ihrem Hauptquartier stationiert, und es werden ebenfalls Spezialeinheiten im Palast des Staatschefs positioniert.

Jeder Einheitentyp wird in fünf Qualitätsstufen eingeteilt, die in Form von Sternen dargestellt werden. Dabei stehen fünf Sterne für die höchste Qualität.

Dies sind die verschiedenen Einheiten:

- **4 Heeresseinheiten für ein Land:**

- Soldaten, die sich in Geländefahrzeugen über die Weltkarte bewegen
- Spezialeinheiten, die stärker sind als Soldaten. Sie bewegen sich mit Hubschraubern über die Weltkarte. Angriff durch Luftlandeeinheiten: eine Luftlandeeinheit ist für den Gegner bis zum eigentlichen Angriff des Ziels unsichtbar. Sobald ein Angriff abgeschlossen wurde, besteigt die Spezialeinheit automatisch ihren Hubschrauber und kehrt zurück zum Stützpunkt. Sie ist anschließend sichtbar und kann zerstört werden. Eine Spezialeinheit kann einem Gegner ernsthaften Schaden zufügen, verliert während ihrer Angriffe jedoch oft viele Männer.
- gepanzerte Fahrzeuge: Sie greifen im Nahkampf auf der Weltkarte an und können Stadtkämpfe mit Granatenbeschuss unterstützen.
- Raketenwerfer: Bevor sie ihre Raketen abfeuern, nähern sie sich mehr oder weniger ihrem Ziel gemäß ihrer Reichweite, die von ihrer Anzahl von Sternen abhängig ist. Die Raketenwerfer können Städte nicht befahren oder darin stationiert werden.

- **4 Heeresseinheiten für illegale Organisationen:**

- bewaffnete Extremisten: Sie bewegen sich in Pick-ups über die Weltkarte.
- Söldner: Sie sind stärker als bewaffnete Extremisten.
- mit Maschinengewehren ausgerüstete Pick-ups
- gepanzerte Fahrzeuge, die stärker sind als bewaffnete Pick-ups

- **3 Lufteinheiten:**

- Jäger: Nähern sich ihrem Ziel, bevor sie ihre Raketen abfeuern. Sie kehren nach jedem Beschuss zu ihrem Stützpunkt zurück. Sie können nur auf Luftwaffenstützpunkten landen.
- Hubschrauber: Nach der Zerstörung ihres Ziels bleiben sie vor Ort und warten sie auf Befehle. Hubschrauber können nicht in Städten stationiert werden. Sie verursachen weniger Schaden als die Raketen von Jägern oder Raketenwerfern, verursachen bei einem Angriff einer Stadt jedoch keine Opfer unter der Zivilbevölkerung.
- Drohnen: Man unterscheidet zwischen den Drohnen, die lediglich zu Aufklärungszwecken dienen, und jene, die Raketen verschießen können. Wie die Jäger, so können auch Drohnen nur auf Luftwaffenstützpunkten landen.

- **4 Marineeinheiten:**

- Flugzeugträger: Diese sind mit 20 Flugzeugen ausgerüstet. Neben den Angriffen durch die Jäger können sie auch direkt Stützpunkte und andere Marineeinheiten angreifen.
- gewöhnliche U-Boote: können nur vom Gegner aufgeklärt werden, wenn sie Kontakt zu einer anderen Einheit herstellen, oder durch Satellitenerkennung oder durch Kommunikationsbasis.

- Atom-U-Boote: Haben die gleiche Funktion wie gewöhnliche U-Boote, können jedoch Interkontinentalraketen abfeuern.
- Kreuzer: Ihre Reichweite ist abhängig von der Anzahl von Sternen.

Truppen auf der Karte verwalten

Auf der „einfachen“ Steuerungsschnittstelle geben Sie Befehle an Truppen, indem Sie auf der Weltkarte oder auf der Karte eines Stadtkampfes auf die entsprechende Einheit klicken. Befindet die Einheit in einem Stützpunkt, wählen Sie den Stützpunkt und zeigen Sie anschließend auf die gewünschte Einheit. Das Befehlsmenü wird geöffnet. Um es wieder zu schließen, drücken Sie ESC oder klicken Sie auf die linke Schaltfläche oder einen freien Bereich auf der Karte.

Klicken Sie auf der erweiterten Steuerungsschnittstelle auf ein Land, eine Region, eine Stadt oder einen Stützpunkt, oder ziehen Sie einen Auswahlrahmen, um die verfügbaren Truppen entsprechend der ausgewählten Zone anzuzeigen. Die Auswahlmöglichkeiten erscheinen anschließend im dritten Bereich der erweiterten Steuerungsschnittstelle.

Die verschiedenen Befehle



Befehle an Einheiten auf der Weltkarte

- **Marsch:** Sobald Sie den Befehl gegeben haben, erscheint ein Pfeil für Richtung und Entfernung und das Befehls-Symbol. Wählen Sie das gewünschte Ziel und die Einheit marschieret. Der Pfeil erscheint rot, wenn der Befehl nicht ausführbar ist (z. B. ein Schiff auf dem Land bewegen). Sie können eine Aktion unterbrechen, indem Sie ESC drücken oder rechtsklicken. Beachten Sie, dass Heereseinheiten Seen mit Booten überqueren können.
- **Angriff:** Gleiches Symbol wie für die Bewegung, nur diesmal wählen Sie das Angriffsziel aus. Sie können sich nicht selbst angreifen. Das Programm betrachtet es dann als einen einfachen Marsch. Im „Angriffsmodus“ bleibt eine Heereseinheit stehen, um einen auf dem Weg befindlichen Feind zu bekämpfen.
- **Angriff durch Luftlandeeinheiten :** eine Luftlandeeinheit ist für den Gegner bis zum eigentlichen Angriff des Ziels unsichtbar. Sobald ein Angriff abgeschlossen wurde, besteigt die Einheit automatisch ihren Hubschrauber und kehrt zurück zum Stützpunkt. Sie ist anschließend sichtbar und kann zerstört werden. Eine Kommandoeinheit kann einem Gegner ernsthaften Schaden zufügen, verliert während ihrer Angriffe jedoch oft viele Männer.
- **Aufklärung:** Ermöglicht einer Drohne, eine Zone zu überfliegen und unterwegs getarnte gegnerische Stützpunkte aufzuklären oder in Stützpunkten oder Städten befindliche Truppen zu identifizieren. Beachten Sie, dass die modernsten Drohnen auch mit Raketen ausgerüstet werden können.
- **Stopp:** Die Einheit bleibt auf der Stelle stehen.
- **Zurück zum Stützpunkt:** Die Einheit kehrt zu ihrem ursprünglichen Stützpunkt zurück.
- **Posten:** Weisen Sie der Einheit einen neuen Stützpunkt zu. Die Einheit verlegt dann selbständig auf einem Transporter zu diesem Stützpunkt. Sie ist unverwundbar und kann alle Gebiete durchqueren. Sie können ihr jedoch keine Befehle geben, bevor sie am Ziel angekommen sind.
- **Einzelne Rakete abfeuern:** Zuerst müssen Sie den Raketentyp festlegen, wenn Sie die benötigten Genehmigungen für chemische und nukleare Geschosse haben. Andernfalls wird immer eine gewöhnliche Rakete ausgewählt. Die Nuklearraketen hängen von Ihrer Technologie ab (Sie können jedoch versuchen, Raketen dieses Typs zu beschaffen). Alle Ihre Raketen sind abgezählt. Ihre Anzahl wird im unteren Feld links angezeigt. Sobald die Rakete ausgewählt wurde, klicken Sie auf das Ziel.
Sie können Raketen anhand von Jägern, Raketenwerfern, Kreuzern, Atom-U-Booten und Drohnen auf Städte abfeuern. Eine Karte des Stadtkampfes wird dabei geöffnet und Sie müssen den Einschlagsort auswählen. Die Rakete schlägt dann ungefähr am angegebenen Ort ein und kann zu Verlusten unter der Zivilbevölkerung führen, was sehr unbeliebt ist (die KI der Armeen wirft nur sehr selten Bomben auf Städte ab). Die Hubschrauber können ebenfalls auf die gleiche Weise in Stadtkämpfe eingreifen.
Mit dem Befehl zum Abschuss einer einzelnen Rakete durch eine Einheitengruppe

wird insgesamt eine Rakete für die Gruppe abgefeuert. Wenn Sie mehrere Raketen (somit mit mehreren Gruppen) abfeuern möchten, müssen Sie den Befehl Bombardierung verwenden. Dieser hat die gleiche Funktion wie die Option „Einzelne Rakete abfeuern“, mit der Ausnahme, dass die ausgewählte(n) Einheit(en) das Ziel bis zu seiner vollständigen Zerstörung bombardiert.

- **Bombardierung (mit allen Einheiten):** Funktioniert wie der Befehl „Rakete abschießen“, mit dem Unterschied, dass die Bombardierung solange fortgesetzt wird, bis das Ziel völlig zerstört ist.
- **Eine Gruppe teilen:** Mit den Schaltflächen „+“ und „-“ neben der Einheitenzahl können Sie die genaue Anzahl von Einheiten bestimmen, die einen Befehl ausführen sollen. Sie können ebenfalls, wie in jedem Eingabefeld, das Mausrad benutzen oder per Rechtsklick die Zahl eingeben. Wenn Sie den Befehl auswählen, gilt er nur für die angegebene Gruppe. Wenn es sich um einen Marschbefehl handelt, teilt sich die Gruppe in zwei auf. Standardmäßig ist die Anzahl ausgewählter Einheiten die Gesamtanzahl aller Einheiten. In diesem Fall wird die Gruppe nicht aufgeteilt.
- **Um zwei Einheiten zusammenzuführen,** klicken Sie auf eine Einheit und setzen Sie sie auf die andere Einheit.
- **Im „Aktiven Multibefehl“-Modus** können Sie Befehle für Ihre Einheiten aneinanderreihen. Die verschiedenen Routen werden auf der Karte angezeigt. In diesem Modus warten die Einheiten nicht, bis zum Ende der auszuführenden Befehle, sondern führen umgehend den ersten ausgewählten Befehl aus. Um den Multibefehl-Modus zu verlassen und die Reihe von Befehlen zu bestätigen, rechtsklicken Sie, ohne die Maus zu bewegen, oder drücken Sie die ESC-Taste.
STRG + Verschiebung von Einheiten mit der Maus: Hierdurch wird der Multibefehl vorübergehend bestätigt und können die Befehle an die Einheiten aneinandergereiht werden.
- **Patrouillen:** Dieser Befehl ermöglicht Ihnen die Auswahl mindestens eines Bewegungspunktes im Multibefehl-Modus, um die Einheiten über diesen oder diese Bewegungspunkten zu bewegen.
- **Lager errichten:** Diese Aktion ist nur durch Soldaten auf fremdem Gebiet möglich, mit dem Sie in einem Konflikt stehen, und durch extremistische Einheiten einer illegalen Organisation. Wählen Sie einen Ort aus, an dem das Lager errichtet werden soll.
- **3D-Kamera:** Wenn Sie auf eine Einheit auf der Karte klicken, erscheint ein Kamera-Symbol in Ihrem Menü. Dieses können Sie verwenden, um in die 3D-Ansicht zu wechseln. Diese Ansicht ist von oben auf die ausgewählte Einheit und folgt dieser Einheit. Sie können von einer Einheit zur anderen wechseln, indem Sie auf eine Einheit klicken, sobald Sie diese sichten. Um zur normalen Kartenansicht zurückzukehren, klicken Sie auf das Kamera-Symbol am unteren Bildschirmrand. Diese Ansicht funktioniert sowohl bei militärischen als auch bei zivilen Einheiten (Flugzeuge, Züge, Schiffe).

Befehle für spezielle Einheiten in Stadtkämpfen

Die klassischen Befehle (bewegen, angreifen usw.) funktionieren wie bei

Stadtkämpfen.

- **Molotow-Cocktail:** Dieser Befehl gilt nur für Hooligans. Wählen Sie einen Zielort. Die Einheit wirft daraufhin einen einzelnen Molotow-Cocktail auf diesen Ort, nachdem sie sich ihm genähert hat, sollte die Entfernung zu groß sein. Wenn der Zielpunkt eine gegnerische Einheit, ein Gebäude oder ein Platz ist, wirft die angreifende Einheit solange Cocktails, bis das Ziel zerstört wurde.
- **Tränengasgranate:** Dieser Befehl gilt nur für Polizisten. Der Einsatz von Tränengas ist identisch wie bei Molotow-Cocktails, wobei die Einheit jedoch nur eine einzige Tränengasgranate wirft. Lediglich demonstrierende Einheiten und Hooligans sind von diesen Granaten betroffen. Sie fliehen daraufhin aus der Explosionszone. Wenn sie nicht fliehen können, verbleiben sie inaktiv vor Ort, ohne sich verteidigen zu können. Die Polizeikräfte können Demonstranten und Hooligans ganz einfach festnehmen, wenn diese von Tränengas beeinflusst sind. Diese Festnahmen können nicht zu unbeabsichtigten Todesfällen führen, im Gegensatz zu normalen Kämpfen.
- **Gefechtsgranate:** Dieser Befehl gilt nur für Soldateneinheiten und Spezialeinheiten. Er funktioniert wie beim Wurf eines Molotow-Cocktails, wobei die Granate jedoch mehr Schaden anrichtet, da sie alle Einheiten trifft, die sich in einem bestimmten Radius um die Explosionsstelle befinden.
- **Raketenwerfer-Beschuss:** Dieser Befehl gilt nur für bewaffnete Extremisteneinheiten und Söldner. Er funktioniert wie beim Wurf einer Gefechtsgranate, mit dem Unterschied, dass die Rakete mit einem Suchkopf ausgerüstet ist, der das anvisierte Ziel verfolgt, sollte es sich bewegen. Eine Rakete verursacht mehr Schaden als eine Gefechtsgranate. Zu Erinnerung: Die Anzahl von Raketen ist begrenzt und ist somit kostspielig.
- **Scharfschütze:** Dieser Befehl gilt nur für Spezialeinheiten. Der Scharfschütze kann auf großer Entfernung feuern, wobei die Trefferwahrscheinlichkeit höher ist.
- **Panzergeschoss abfeuern:** Wählen Sie ein Ziel aus. Der Panzer kann ein Geschoss abfeuern oder bombardieren. In letzterem Fall werden so lange Geschosse abgefeuert, bis das Ziel vollständig zerstört wurde.
- **Bau einer Barrikade:** Dieser Befehl gilt nur für Demonstranten und Hooligans. Die Barrikade verhindert den Durchgang von Einheiten. Hiermit können somit Zugänge blockiert und Zeit gewonnen werden, unter dem Sichtpunkt, dass ein anhaltender, ziviler Stadtkampf dem Staatschef wichtige Beliebtheitspunkte kostet. Sie kann zerstört werden, indem Sie sie während eines Angriffsbefehls als Ziel auswählen.
- **Fliehen/Rückzug:** Der Befehl Fliehen für zivile Einheiten und Rückzug für bewaffnete Einheiten führen dazu, dass die Einheiten die Stadt verlassen und den Kampf verlieren. Die bewaffneten Einheiten bewegen sich demnach zu einem Stützpunkt oder einem Lager in der Nähe der Stadt.

Befehle, die für verschiedene Einheiten gelten

Um Befehle an mehrere mobile Einheiten zu senden: Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und ziehen Sie einen Rahmen auf der Karte. Wenn Sie die Taste wieder

loslassen, erscheint der Bewegungspfeil. Alle Einheiten auf dem Schlachtfeld, die in dem Rahmen liegen, erhalten den Befehl zum Angriff/Marsch, den Sie durch Auswahl des Ziels geben. Die Zahl und Art der Einheiten werden in kleinen Rahmen angezeigt.

Sie können auch einen Befehl an verschiedene mobile Einheiten, oder an Einheiten, die in Stützpunkten stationiert sind, geben. Ziehen Sie hierzu einen Rahmen, indem Sie die linke Maustaste und die STRG-Taste gedrückt halten. Der Rahmen sollte alle Einheiten umfassen, die Sie auswählen möchten. Wenn Sie den Rahmen gezogen haben, lassen Sie die Maustaste und anschließend die STRG-Taste los. Bestimmen Sie anschließend das gemeinsame Ziel für den Marsch oder Angriff.

Über die erweiterte Steuerungsschnittstelle können Sie per Voreinstellung Befehle an mehrere Einheiten geben, auch an jene Einheiten, die sich nicht in der Nähe befinden, indem Sie jedes Mal die STRG-Taste drücken.

Symbol

Grundsätze für Konflikte und Stadtkämpfe

Um eine Stadt zu erobern, darf sich in der Stadt keine einzige gegnerische Einheit mehr befinden.

Um die Hauptstadt zu erobern, muss der Bunker des Palastes des Staatschefs eingenommen werden. Der Angriff dauert mehrere Tage.

Um eine Region zu erobern, müssen Sie den Großteil der Städte und Gebäude in dieser Region besetzen.

Wenn Sie die Hauptstadt Ihres Gegners erobert haben, endet der Konflikt und erfolgt die Kapitulation Ihres Gegners automatisch. Wenn Sie einen Staatschef spielen, wird Ihnen der Entwurf eines Friedensvertrages zugesandt, der Ihnen vorschlägt, das Land zu annektieren oder zu kolonialisieren, oder sich zurückzuziehen und freie Wahlen zu organisieren. Wenn Sie einen illegalen Oppositionellen spielen, werden Sie zum neuen Staatschef des Landes. Wenn Sie einen legalen Oppositionellen spielen, werden Neuwahlen angesetzt.

Bei Stadtkämpfen kann die Eroberung von Gebäuden neue Möglichkeiten eröffnen (Aufruf im TV, Plünderung der Bank, Forderung der Ansetzung von Neuwahlen vom Parlament aus, Befreiung von Gefangenen im Polizeihauptquartier usw.). Hören Sie auf die Ratschläge Ihres Beraters, Innenministers oder Oberkommandierenden der Streitkräfte.

In einem Stadtkampf zwischen Zivilisten führt die Eroberung von Plätzen und Gebäuden regelmäßig zum Rückgang der Beliebtheit des Staatschefs des Landes, solange die Bewegung in der Bevölkerung Zuspruch findet: je mehr Plätze besetzt sind, desto größer ist der Rückgang der Beliebtheit. Darüber hinaus verfügt die demonstrierende Organisation während eines zivilen Stadtkampfes über einige Verstecke in der Stadt, von wo aus bewaffnete Extremisten operieren können. Der Einsatz dieser Einheiten kann schwerwiegende Folgen haben, wenn sich noch keine bewaffneten Einheiten in dem Gebiet befinden: Einerseits der Eingriff von Militärtruppen des Landes in den Kampf, andererseits die Gefahr, dass die Bewegung an Zuspruch verliert.

Grundsätze in Bezug auf illegale Organisationen

Man unterscheidet zwischen den illegalen Organisationen, die Besitztümer und eine Armee in dem Gebiet haben, und jenen, die im Untergrund agieren.

Die einzige Möglichkeit für im Untergrund agierende Organisationen, um an Besitz zu gelangen, besteht darin, einen Aufstand in einer Stadt zu organisieren und diese mit ihren bewaffneten Extremisten einzunehmen.

Es gibt verschiedene Regeln für die Organisationen, die bereits über eine Armee auf dem Gebiet verfügen:

- Ihre Lager: Sie sind nur für diejenige Organisation sichtbar, in deren Besitz sie sich befinden, können jedoch anhand verschiedener Mittel (Aufklärungsdrohne, Satelliten, Infiltrierung durch die Geheimdienste), oder wenn Militäreinheiten auf ihrem Weg darauf stoßen, entdeckt werden. Darüber hinaus können die Lager nach einigen Wochen entdeckt werden, wobei ihr Tarnwert im Datenblatt angezeigt wird. Es wird empfohlen, die Stellungen der Lager regelmäßig zu wechseln.
- Ihre Einheiten: Als Spieler einer illegalen Organisation sind Ihre Einheiten für andere unsichtbar, solange diese in den von ihnen kontrollierten Regionen verbleiben (die kontrollierende Partei der Region entspricht der unterhalb der Flagge der Region angezeigten Flagge). Wie bei Lagern, so können auch Einheiten nach einer gewissen Zeit entdeckt werden (siehe Datenblatt). Als Spieler eines Landes, das sich im Kampf gegen eine illegale Gruppierung befindet, sind die Einheiten der Gruppierung immer unsichtbar. Es liegt an Ihnen, diese anhand verschiedener Mittel (Drohnen, Satelliten, Truppenversetzung, Infiltrierung) aufzuklären. Mit Ausnahme von Stadtkämpfen sind diese illegalen Einheiten, gegen die Sie kämpfen, in historisch kontrollierten Regionen, d. h. in den Regionen, die sie von Beginn des Spiels an kontrollieren, stärker.
- Zerstörung der illegalen Organisation: Sie verschwindet vom Gebiet, sobald sie nur noch einen Bruchteil ihrer ursprünglichen Einheiten besitzt. Sie wechselt anschließend in den Untergrund und hat keine Besitztümer auf dem Gebiet mehr.

Satelliten und Kommunikationszentralen

Es werden auch andere Einheiten in Kriegszeiten genutzt.

- Die Kommunikationszentralen: Sie entdecken alle flüchtigen ausländischen Einheiten, die in ihren Aufklärungsbereich gelangen, seien es U-Boote, Drohnen und Luftlandeeinheiten. Diese Einheiten erscheinen somit auf der Karte.
- Anhand von Satelliten können Sie die Einheiten, die sich in ihrem Aufklärungsbereich sehen, oder gelegentlich getarnte Lager einer illegalen

Organisation aufklären. Sie können die Satelliten frei über der Karte bewegen.

VERWALTUNG DER WIRTSCHAFT

Dieser Abschnitt ist für Spieler als Staatschef

Wirtschaftsverträge

Sie können einen Wirtschaftsvertrag entweder bei einem Termin mit einem Staatschef oder bei einem Treffen mit den Wirtschaftsministerien (zweite Schaltfläche) vorschlagen. Wählen Sie bei den Ministerien die Schaltfläche für den entsprechenden Sektor – Landwirtschaft, Industrie, Dienstleistungen oder Energie. Klicken Sie anschließend auf den Reiter „Vertrag“, über den Sie Verträge schließen oder nachschlagen, oder auch aktuelle Verträge kündigen können.

Wenn Sie auf „Neuer Vertrag“ klicken, wird ein leeres Vertragsformular geöffnet. Links wählen Sie bitte das Land, mit dem Sie einen Vertrag schließen möchten, dann den Vertragstyp und das Produkt, den Preis, die Menge und die Vertragsdauer. Bei einem Termin erhalten Sie eine unmittelbare Antwort zu Ihrem Vorschlag. Andernfalls dauert es mehrere Tage, wobei dann möglicherweise ein Gegenvorschlag erfolgt. Es ist dann in Ihrer Entscheidung, ob Sie den Vorschlag annehmen oder neu verhandeln.

Manchmal schlagen Ihnen Staatschefs persönlich einen Wirtschaftsvertrag vor.

Wirtschaftsvertrag

Name: Vertrag #179
zwischen: Deutschland
und: Kasachstan
- Jährlicher Verkauf: Synthetische Fasern
Eine Klausel hinzufügen

Klausel(n) des Abkommens

Typ: Jährliches Verkaufsvolumen
Produkt: Synthetische Fasern

Preis (€/Tonnen): 6.733,00 +

Durchschnittlicher Verkaufspreis:	5.790,1
Durchschnittlicher Kaufpreis:	5.747,00

Volumen (Tonnen): 107.151 +

Nationaler Verbrauch:	3.321.000
Nationale Produktion:	964.340
Produktion bereits unter Vertrag:	0
Nationaler Verbrauch:	6.498.200
Nationale Produktion:	10.478.000
Volumen bereits unter Vertrag:	0

Betrag (Millionen von €): 721.451

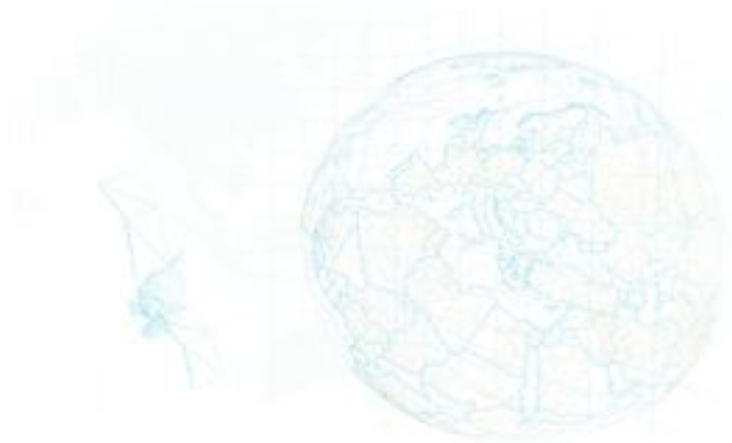
Anzahl an Jahren: 5 +

Eine Klausel hinzufügen

Ihre Wahl?

Einen neuen Vertrag vorschlagen

Abbrechen Abandon



Entwicklung Ihrer Wirtschaft

Es gibt ungefähr hundert wirtschaftliche Bereiche, die in vier Hauptfelder aufgeteilt werden können: Landwirtschaft, Industrie, Dienstleistungen und Energie.

Sie können einen bestimmten Sektor durch Subventionen unterstützen. Dies fördert Investitionen. Sie können auch die Befreiung von Abgaben beschließen, wodurch der Arbeitsmarkt gefördert wird. Durch die Subvention von Bereichen, die noch nicht betriebsbereit sind, kann deren Anlaufphase gefördert werden.

Verträge erlauben Ihnen, das BSP zu stärken, wenn es bereits gut aufgestellt ist – wenn Sie einen guten Wirtschaftspartner wählen, und Verträge abschließen, die in Hinsicht auf den Marktpreis vorteilhaft sind. Diese Verträge beeinflussen die Gewinne der entsprechenden Sektoren und fördern das Wachstum. Abhängig vom Sektor wird sich dies auf den Arbeitsmarkt und die Steuerlast der Unternehmen auswirken. Sie können auch die Bewertung Ihres Vertrags ansehen, indem Sie diesen nach dessen Unterzeichnung erneut öffnen.

Sie können aus wirtschaftlichen oder politischen Gründen auch Embargos verhängen oder Zölle über große Exportnationen verhängen. Vergessen Sie jedoch nicht, dass Ihr Land möglicherweise einer internationalen Organisation angehört, welche die Beachtung bestimmter Prinzipien vorschreibt. Die WHO zum Beispiel verurteilt Embargos zwischen den Mitgliedern der Organisation.

Sie können Preissenkungen für ein Produkt, insbesondere für Lebensmittel, vornehmen, um die Kaufkraft zu fördern. Diese Preissenkung wird jedoch durch den Staat getragen.

Schließlich können Sie einen Sektor vollständig oder teilweise verstaatlichen oder privatisieren. Wenn Sie einen Sektor verstaatlichen, muss der Staat die Anteile erwerben, woraufhin die Gewinne oder Verluste dieses Sektors als Staatseinnahmen erfasst werden. Wenn Sie einen Sektor privatisieren, wird sich der Erlös aus dem Verkauf der Anteile umgehend auf Ihre Einnahmen auswirken.

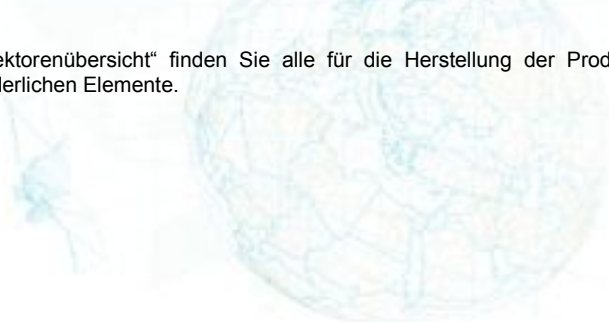
Überblick über Ihre Wirtschaft

Über die Landwirtschafts-, Industrie-, Dienstleistungen- und Energiemenüs haben Sie Zugriff auf die „Weltübersicht“, die „Landwirtschafts-/Industrie-/Dienstleistungs-/Energie-Übersicht“ und die „Sektorenübersicht“.

In der „Weltübersicht“ sehen Sie, was (und zu welchem durchschnittlichen Preis) jedes Land im ausgewählten Bereich produziert, verbraucht, importiert und exportiert. Sie können so die Länder herausfinden, die viel und zu welchen Preisen in Übersee kaufen, und wie Sie Ihr Angebot attraktiv machen können, usw. Sie können sich eine Einheit festlegen (in Prozent oder nach Menge) und die Tabelle sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken. Sie können auch auf eine beliebige Zeile klicken, um die entsprechende Beschreibung zu öffnen.

In der „Landwirtschafts-/Industrie-/Dienstleistungs-/Energie-Übersicht“ sehen Sie alle Sektoren Ihres Landes aus dem ausgewählten Bereich: Den Anteil am BSP, die Unternehmenssteuern, die Beschäftigtenzahl, ihre Handelsbilanz (die Differenz aus Export und Import, wobei eine positive Handelsbilanz aussagt, dass sie mehr exportieren als importieren), den durchschnittlichen Einkaufs- und Verkaufspreis. Sie können auch ein anderes Land auswählen und die gleichen Informationen für die Bereiche dieses Landes einsehen.

In der „Sektorenübersicht“ finden Sie alle für die Herstellung der Produkte in diesem Sektor erforderlichen Elemente.



Energie: Erzeugung und Ressourcen

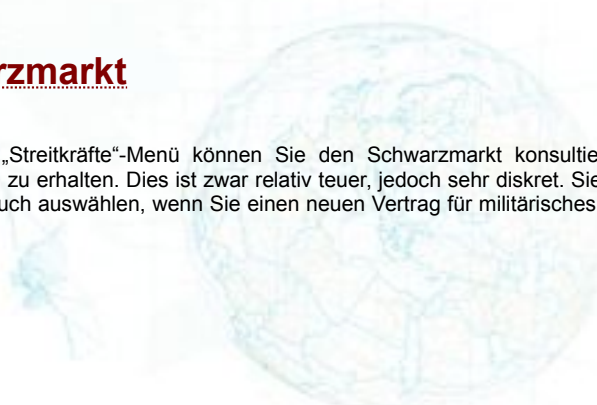
Ihnen stehen verschiedene Arten von Energie zur Verfügung: Fossile, Solarenergie, thermale Energie, Atomenergie und andere Formen der Elektrizität. Für deren Erzeugung können Sie über den „Bau“-Reiter im „Energie“-Menü Anlagen bauen. Natürlich benötigen die meisten dieser Anlagen Ressourcen, um zu funktionieren. Sie können auf Ihrem Gebiet nach Ressourcen suchen oder Ihre Energie aus dem Ausland beziehen.

Einige Anlagen müssen auf der Karte positioniert werden. Ihre Lage, z. B. bei Ölquellen und Windparks, kann ein entscheidender Faktor für ihre Ausbeute sein. In solchen Fällen erscheint ein Indikator dafür, wie geeignet die Lage ist, wenn Sie einen Ort für Ihre Anlage suchen.

Schließlich können Sie eine Pipeline bauen, wenn Sie über Gas- oder Ölquellen verfügen. Hierdurch können Sie Ihre Ressourcen anderen Ländern zur Verfügung stellen, nachdem Sie deren Genehmigung für den Bau eingeholt und hochprofitable Verträge mit ihnen abgeschlossen haben.

Der Schwarzmarkt

Über das „Streitkräfte“-Menü können Sie den Schwarzmarkt konsultieren, um militärisches Material zu erhalten. Dies ist zwar relativ teuer, jedoch sehr diskret. Sie können den Schwarzmarkt auch auswählen, wenn Sie einen neuen Vertrag für militärisches Material abschließen wollen.



INTERNATIONALE BEZIEHUNGEN

Dieser Abschnitt ist für Spieler als Staatschef

Strategische Abkommen

Sie können bei einem Treffen mit einem Staatschef oder über das Menü „Internationale Politik“ ein strategisches Abkommen vorschlagen.

In letzterem öffnen Sie das Fenster „Diplomatie“ und wählen den Reiter „Allianzen“. Dort finden die Liste aller Länder. Für jedes dieser Länder sehen Sie die gegründeten Allianzen und die verschiedenen vereinbarten Rechte. Um ein Abkommen zu beschließen oder ein bestehendes Abkommen zu verändern, klicken Sie auf das entsprechende Land, um das Dokument zu öffnen. Wie bei den Wirtschaftsverträgen wird die Antwort ein paar Tage auf sich warten lassen, was deutlich von den Beziehungen abhängt, die Sie zu dem Land haben.

Der linke Teil des Vertrages zeigt die beiden betroffenen Länder, der rechte die Einzelheiten des Vertrages – die Art der Allianz, das Durchgangsrecht für militärische Einheiten durch das jeweilige Land, und die Zahl militärischer Stützpunkte, die errichtet werden können. Wie auch bei einem Wirtschaftsvertrag können Sie annehmen, ablehnen oder die Vorschläge modifizieren.

Manchmal schlagen Ihnen Staatschefs persönlich Wirtschaftsverträge vor.

Der Geheimdienst

Dem Geheimdienst stehen äußerst vielseitige und effektive Mittel zur Verfügung.

Richten Sie selbst: Überwachung von Persönlichkeiten, Enthüllung von Skandalen, Berauben einer politischen Partei, Infiltration von terroristischen Gruppen (um gegen sie zu kämpfen oder ihnen zu helfen ...), Mord, Wahlfälschung, Verwaltung ausländischer Netzwerke, streng geheime Agenten ...

Zum Führen ausländischer Netzwerke reicht es, das Ziel – Infiltration politischer Gruppen, Maulwürfe, Sabotage ... - zu nennen.

Sie können einen Staatschef ausspionieren, Skandale ausgraben, die in seiner/ihrer Umgebung auftreten, ihn erpressen, oder alles an die UN weiterleiten.

Sie können sich auch in die inneren Angelegenheiten anderer Länder einmischen, dort die Parteien, Gewerkschaften, und Terrorgruppen finanzieren, ...

All dies muss natürlich mit äußerster Vorsicht geschehen, da alles auffliegen kann, sollten Sie nicht die entsprechenden Mittel für Ihre Ambitionen haben.



Internationale Organisationen

Um internationalen Organisationen beizutreten, öffnen Sie das Menü „Internationale Politik“. Von hier aus können Sie die UNO oder jede andere Organisation auswählen, ob Sie nun Mitglied sind oder nicht.

Für einige Organisationen stehen besondere Aktionen zur Auswahl. Bei der UNO können Sie z. B. Abstimmungen für Resolutionen gegen ein Land fordern, wenn Sie Beweise für ein verwerfliches Verhalten haben, Beweise, die Sie von Ihrem Geheimdienst bekommen.

Sie können über das Menü „Neue Organisationen“ auch Ihre eigene internationale Organisation gründen. Es können vier Arten von Organisationen gegründet werden: Handelsmarkt, Währungsunion, produzierende Länder, und strategische Allianzen. Der Erfolg einer Organisation, der sich positiv auf Ihre Beliebtheit auswirken wird, ist von dem zugeteilten Etat sowie von anderen Faktoren abhängig.

Verbindungen zwischen Nationen

Sie können wirtschaftliche und militärische Alliierte haben. Wirtschaftliche Alliierte behandeln Sie mit Priorität und sind kooperationsbereiter bei Preisverhandlungen. Militärische Alliierte können Ihnen im Fall eines Angriffs auf Ihr Land Verteidigung zusagen. Sie können Ihnen auch gestatten, ihr Land zu durchqueren und Stützpunkte darin zu errichten.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, diese Verträge zu beeinflussen.

- Wirtschaftsverträge
- Strategische Verträge
- Finanzielle Zuwendungen
- Katastrophenhilfe
- Beistand im Kriegsfall

RATSchLÄGE FÜR DEN STAATScHEF

Der Professor

Im Anfängermodus erhalten Sie Hilfe von einem Professor der Geopolitik. Wenn sein Symbol aufleuchtet, bedeutet dies, dass er einen neuen Rat für Sie hat. Klicken Sie auf das Symbol, um den Rat zu hören. Der Rat erscheint im „Professor“-Menü. Sie können darauf zugreifen, indem Sie auf das kleine Symbol neben dem Professor klicken.

Der Professor wird Ihnen niemals einen Rat geben, den Sie bereits erhalten haben.

Der Rat des Professors kann sich auf den Kontext der Ereignisse im Spiel beziehen oder aus verschiedenen Tipps bestehen, die keinen Bezug auf Ihre aktuelle Situation haben.

Grundlagen: Etat und Beliebtheit

Die Indikatoren für den nationalen Etat und die Beliebtheit sind die beiden wichtigsten Werte des Spiels. Wenn einer der beiden Werte sehr schlecht ist, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass Sie bald verlieren werden.

Etat

Die Einzelheiten des nationalen Etats können über die Finanzen nachgeschaut werden, die über die erste Schaltfläche zugänglich sind.

Es gibt Ausgaben und Zugänge. Sie können mit den beiden Linien spielen, um Einsparungen vorzunehmen.

Wenn Sie zu viel ausgeben, wird Ihr Defizit größer und der Indikator für den nationalen Etat rutscht in den roten Bereich. Ein zu hohes Defizit ist schlecht für die nationalen Finanzen, über die diese Schulden Jahr für Jahr abgetragen werden müssen. Wenn der Indikator in den roten Bereich rutscht, laufen Sie Gefahr eines Staatsbankrotts

Beliebtheit

Die Hälfte der „reinen“ Beliebtheit, abgesehen vom politischen Programm, ist die Beobachtung der Meinung der einfachen Leute. Die andere Hälfte besteht aus den Meinungen der wichtigen Gruppierungen und Personen, die Ihr Land ausmachen, und die andere Menschen auf verschiedenste Weise beeinflussen.

Sie können über den Reiter „Kommunikation“ über die Schaltfläche „Nationale Politik“ im Untermenü „Staatschef“ jederzeit Meinungsumfragen anfordern. Es gibt drei Arten von Erhebungen, die unterschiedlich genau sind und unterschiedliche Zeiträume in Anspruch nehmen. Die präziseste der Umfragen gibt ein sehr detailliertes Bild der möglichen Wahlergebnisse wider, wenn Wahlen anstehen.

Wahlen

Ablauf

Die Präsidentschaftswahlen finden in mehreren Schritten statt.

Alle hier beschriebenen Handlungen sind im Untermenü „Wahlen“ über die Schaltfläche „Nationale Politik“ zu finden.

- Vorwahlen: Diese betreffen Sie nicht, wenn Sie sich vorstellen. In dieser Zeit erklären sich die Kandidaten jeder Partei.
- Politisches Programm: Während des Wahlkampfes erklären Sie Ihr Programm, das auch einige zahlenmäßige Versprechen enthalten kann. Wenn Sie gewählt werden, können sich die Menschen jedoch an Ihre Wahlversprechen erinnern und Sie abstrafen, sollten Sie diese brechen. Diese Versprechen werden im Rahmen von Veranstaltungen in den Städten Ihrer Wahl, die mit dem Parteietat reserviert werden müssen, gemacht.
- Hiermit können Sie auch Ihr Ansehen in den Regionen der entsprechenden Städte verbessern und die Wähler auf Ihre Seite ziehen.
- Wahlbetrug: Wenn Sie wollen, können Sie betrügen. Es gibt drei Möglichkeiten: Stimmen vernichten, Wähler doppelt registrieren lassen und Tote abstimmen lassen. Diese Methoden beeinflussen die Wahlen, sind jedoch risikoreich, denn sie können aufgedeckt werden und zu einem Skandal führen. Diese Risiken werden als Funktion der Effektivität Ihres Geheimdienstes berechnet.
- Wahlprognosen: Während der ganzen Wahlkampfzeit werden periodisch Umfragen erstellt, die auf der linken Seite des Fensters „Wahlen“ erscheinen.
- Duell: Hierbei stehen sich die beiden Hauptkandidaten gegenüber, die abwechselnd Wahlversprechen zu empfohlenen oder freien Themen machen. Das Duell wirkt sich erheblich auf den endgültigen Wahlausgang aus. Es wird empfohlen, die besten Wahlversprechen für die Debatte aufzuheben. Ein bereits gegebenes Wahlversprechen verliert an Wirkung, wenn es wiederholt wird.
- Wahlausgang: Das Ergebnis der Wahl wird direkt im TV bekanntgegeben.

Berechnung der Stimmen

Die Stimmen werden auf folgende Art und Weise berechnet:

- Jede wichtige Person Ihres Landes erwählt seinen oder ihren bevorzugten Kandidaten gemäß seinen persönlichen Neigungen.

- Wenn diese Person wählen geht, enthält ihre Stimme all die Stimmen (oder zumindest einen Teil davon), auf die sie Einfluss hat. Dies ist eine Funktion der Beliebtheit der Person, ihrer Rolle in der Öffentlichkeit, ihrer Ausstrahlung und der Gruppe, der sie vorsteht (der Chef einer Partei hat naturgemäß mehr Einfluss als ein berühmter Modezar), und ihres politischen Engagements. Deshalb müssen Sie in dem Spiel so viele Persönlichkeiten wie möglich auf Ihre Seite ziehen.
- Die Menschen sprechen sich für den einen oder anderen Kandidaten aus.
- Das Wahlergebnis setzt sich zur Hälfte aus den Stimmen der Persönlichkeiten und zur anderen Hälfte aus den Stimmen des Volkes zusammen.
- Nachdem alle Menschen gewählt haben, werden die Endergebnisse der Kandidaten verglichen und daraus die jeweiligen Prozentpunkte errechnet.

Das Parlament und die Gesetze

Ablauf

Wenn dem Parlament ein Gesetzentwurf vorgelegt wird, positionieren die verschiedenen politischen Gruppen sich als Funktion aus mehreren Elementen: Respekt der Gruppe vor dem Gesetz, Bedeutung des Gesetzes, Sympathie der verschiedenen Mitglieder der Gruppen gegenüber dem Staatschef, und Sympathie der Gruppe gegenüber dem entsprechenden Minister.

Um das Abstimmungsergebnis zu berechnen, wird das Gewicht jeder Gruppe als Funktion aus der Zahl ihrer Sitze im Parlament berechnet.

Wenn Sie einen Gesetzentwurf zurückziehen, werden sich die Menschen daran erinnern und, wenn sie damit nicht zufrieden waren, Sie dafür abstrafen. Ebenso wird ein Gesetzentwurf, den das Parlament zurückweist, einen Dämpfer für den Staatschef bedeuten, der dabei immer einige Beliebtheitspunkte verliert.

Handlungsmöglichkeiten

Es gibt viele Möglichkeiten, eine Wahl im Parlament zu beeinflussen.

- Gespräch: Während eines Gesprächs können Sie einen Abgeordneten dazu auffordern, die Annahme eines Gesetzes im Parlament zu fördern, wobei Sie herausfinden werden, wie der Abgeordnete abzustimmen gedenkt. Schließt sich der Abgeordnete Ihrem Vorschlag an, erhöht sich hierdurch der Anteil der Ja-Stimmen aus der politischen Gruppe, der er angehört, als eine Funktion seines Einflusses in der Gruppe. Ein Parteichef hat fünfmal mehr Einfluss als ein gewöhnliches Mitglied.
- Die Sympathie erhöhen: Die Sympathie der Abgeordneten gegenüber dem

Staatschef hat Einfluss auf die Abstimmung. Sie können z. B. versuchen, ihre Meinung bei Terminen durch Komplimente zu beeinflussen. Natürlich hängt dies von dem Charakter der Abgeordneten ab, den Sie durch Ihren Geheimdienst erfahren können.

- Erpressung: Wenn Sie über Ihren Geheimdienst von Skandalen erfahren haben, die einen Abgeordneten betreffen, können Sie versuchen, ihn damit zu erpressen, den Skandal öffentlich zu machen, um seine Stimme für das Gesetz zu erhalten.
- Korruption: Sie können außerdem immer versuchen, einen Abgeordneten zu bestechen. Seien Sie jedoch vorsichtig, denn jeder Versuch kann sich gegen Sie richten, wenn der Abgeordnete ehrlich ist. Es wird dringend empfohlen, vorher mit dem Geheimdienst zu sprechen, um besser über die Persönlichkeit des Abgeordneten informiert zu sein.
- Der Minister: Die Persönlichkeit des Ministers hat Einfluss auf den Ausgang der Abstimmung. Tauschen Sie Minister aus, besonders diejenigen, deren politische Ausrichtung nicht der des Spielers entspricht. Hierdurch kann das Ergebnis beeinflusst werden, was ggfs. ausreicht, um die Abstimmung zu ändern.
- Gesetze in kleinen Schritten: Manchmal ist es möglich, Gesetze, die auf Zahlen beruhen (z. B. Steuergesetze), und das sonst vom Parlament zurückgewiesen würde, wenn es in einem Schritt eingeführt würde, in vielen kleinen Schritten einzuführen, um ein Ziel zu erreichen.

Wichtige Ereignisse

Unruhen

Unruhen (Proteste, Sit-Ins) werden auf der Karte anhand verschiedener Symbole dargestellt und stellen schwerwiegende Probleme in der Gesellschaft dar. Wenn diese Unruhen anhalten, werden sie einen dauerhaften Einfluss auf Ihre Beliebtheit haben. Darüber hinaus können sich verschlimmernde Unruhen zu Stadtkämpfen führen.

Sie haben immer die Möglichkeit, mit harter Hand durchzugreifen. Es gibt jedoch keine Garantie dafür, dass diese Taktik zu den notwendigen Ergebnissen führt. Sie riskieren außerdem einen ernsthaften Verlust an Beliebtheit.

Die Stadtkämpfe, siehe weiter oben, stellen die höchste Stufe von Demonstrationen dar.

Naturkatastrophen

Sie können zu Recht den Vorwurf erhalten, nicht die Mittel für die Verhinderung von Naturkatastrophen bereitgestellt zu haben. Achten Sie darauf, die Opfer zu entschädigen – unterschätzen Sie die Wirkung nicht.

Wenn andere Länder Ihnen finanziell helfen, vergessen Sie nicht auch etwas an die Opfer weiterzuleiten. Sie könnten ansonsten beschuldigt werden, sich das Geld in die eigene

Tasche gesteckt zu haben.

Konflikte

Die Beteiligung an einem Konflikt führt auf allen Seiten zu Spannungen. Neben den Reaktionen Ihres Volkes und der Persönlichkeiten Ihres Landes werden sich die internationalen Organisationen und die anderen Länder der Welt positionieren, abhängig von dem Grad der Mitschuld, die Sie an dem Konflikt tragen.

Bedenken Sie auch, dass Kriege immer beträchtliche finanzielle Summen verschlingen. Manchmal ist es besser, einen Friedensvertrag zu erzielen, der etwas von Ihren Wünschen abweicht, als einen Krieg zu führen, der völlig in die Hose geht. Militärische Allianzen, die Sie vor dem Konflikt eingegangen sind, können eine wichtige Rolle spielen, da verbündete Länder Sie militärisch unterstützen.

Flüchtlinge

Gibt es eine Naturkatastrophe, oder bricht ein Konflikt aus, können Flüchtlingslager errichtet werden. Es liegt an Ihnen, die Lager selber zu errichten und die Flüchtlinge aufzunehmen, oder Ihre Nachbarn um Hilfe zu bitten. Anderenfalls können die Konsequenzen für Ihre Beliebtheit bitter sein ...

Außerdem können andere Länder, die von Katastrophen oder Konflikten heimgesucht werden, Sie um Hilfe bitten beim Bau von Flüchtlingslagern bitten.

Technologien und Entdeckungen

Die Forschung ist fundamental für die Entwicklung Ihres Landes. Durch die Entwicklung neuer Technologien können Sie die entsprechenden Bereiche der Wirtschaft ankurbeln. Z. B. durch ein Monopol auf eine neue Produktionstechnik, oder durch die Verbesserung von Produktionstechniken, oder durch den Verkauf von Patenten zu hohen Preisen. Ein anderes Beispiel: Durch die Verbesserung Ihrer Militärtechnik können Sie ein Arsenal verbesserter Waffen beschaffen.

Das Spiel umfasst etwa hundert große Entdeckungen für die nächsten 50 Jahre.

Die wissenschaftliche Entwicklung einer Gesellschaft kann deutlich anhand der Anzeigen in den Zeitungen verfolgt werden.

Kulturelle und sportliche Events

Neben dem Nationalfeiertag und wichtigen traditionellen Feiertagen gibt es wichtige kulturelle und sportliche Veranstaltungen, die während des ganzen Jahres stattfinden.

Diese Veranstaltungen können Sie nicht ignorieren. Sie können daran teilnehmen, über Ihr Kultusministerium neue Veranstaltungen ins Leben rufen und Ihr Land auf diese Weise in neuem Glanz erscheinen lassen. Dies wirkt sich außerdem immer auf die öffentliche Meinung aus ...

Transportwesen und Infrastruktur

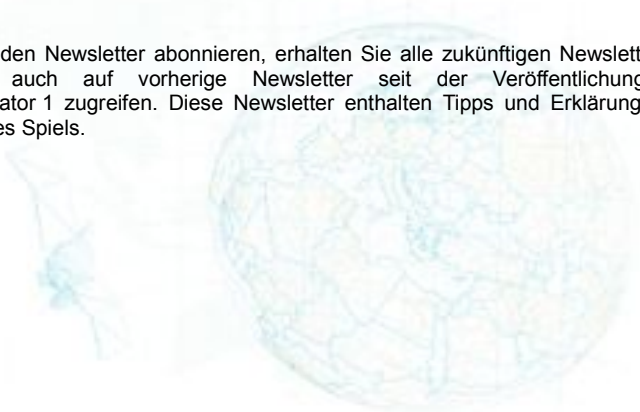
Über das „Transport“-Menü können Sie Ihre Infrastrukturen direkt auf der Karte ausbauen, indem Sie Häfen, Flughäfen und Hochgeschwindigkeitszugstrecken bauen.

Der Ort dieser Infrastrukturen ist von entscheidender Bedeutung für die Berechnung ihrer Auswirkung auf den Handel und den Tourismus in Ihrem Land.

Die stellvertretenden Minister werden Ihnen Feedback zur Effektivität dieser Infrastrukturen geben.

Newsletter

Wenn Sie den Newsletter abonnieren, erhalten Sie alle zukünftigen Newsletter. Sie können jedoch auch auf vorherige Newsletter seit der Veröffentlichung von Geopolitical Simulator 1 zugreifen. Diese Newsletter enthalten Tipps und Erklärungen zur Funktionsweise des Spiels.



IHR SPIEL INDIVIDUELL ANPASSEN UND SPEICHERN

Auswahl eines Kits

Sie erhalten Zugriff auf das Anpassungs-Symbol über das Begrüßungsmenü in der „Weltsimulation“.

Über das erste Kit-Menü können Sie Kits verwalten (erstellen, bearbeiten, im .cus-Format im- oder exportieren) oder löschen.

Erstellen/Bearbeiten eines Kits

Um ein Kit zu bearbeiten, klicken Sie auf „Bearbeiten“ und wählen Sie das Kit aus. Um ein Kit zu erstellen, müssen Sie es zuerst benennen.

Die Einstellungen betreffen die Persönlichkeiten und Gruppen. Ein Fenster ermöglicht es Ihnen, zwischen beiden Optionen zu wählen.

Charakter-Kit

In „Auswahl von Charakterkategorien“, dem ersten Menü für Charaktere, werden sie in verschiedene Kategorien eingeteilt. Sobald Sie eine Kategorie gewählt haben, können Sie einen Charakter auswählen. In dem oberen Feld können Sie das Land, und mit der Schieberleiste den Charakter auswählen.

Um einen Charakter zu bearbeiten, ändern Sie seine/ihre Identität und sein/ihr Gesicht. Außerdem können Sie den Vor- und Nachnamen, manchmal auch Geschlecht und Geburtsdatum ändern.

Für das Gesicht können Sie ein eigenes Bild nehmen, das im .jpg-Format (vorzugsweise 256*256 oder 128*128 Pixel) in das Verzeichnis Dokumente\Masters of the World\custom\photo\ unter Windows XP, und Dokumente\Masters of the World\custom\photo\ unter Windows Vista und Windows 7 und 8 kopiert wird.

Um das Gesicht durch ein Bild zu ersetzen, klicken Sie auf „Bild“ und wählen Sie anschließend die gewünschte .jpg-Datei aus: Das neue Bild erscheint anschließend im Fenster.

Sie können auch die Einstellungen des 3D-Gesichts bearbeiten (Kleidung, Haarfarbe und Frisur, ethnische Herkunft, Accessoires), indem Sie „+“ und „-“ verwenden.

Gruppen-Kit

Die Gruppenmodifikation funktioniert im Grunde nach denselben Grundsätzen wie die Personenmodifikation, mit der Ausnahme, dass kein Kategorien-Menü vorhanden ist.

Wählen Sie ein Land, indem Sie auf die Flagge auf der linken Seite klicken (oder geben Sie den ersten Buchstaben des Landes ein), und auf der rechten Seite die Gruppenart. Um das Gruppenlogo zu ändern, muss es im .jpg-Format unter Dokumente\Masters of the World\custom\photo\ unter Windows XP, und Dokumente\Masters of the World\custom\photo\ unter Windows Vista und Windows 7 und 8 gespeichert werden.

Exportieren und Importieren einer CSV-Datei

Definitionen

Ein Anpassungs-Kit ist eine .CUS-Datei mit Daten aller Personen und Gruppen aller Nationen im Spiel, die vor Spielbeginn geladen werden soll. Gehen Sie hierzu in das Menü „Individuelle Anpassung“.

Eine CSV-Datei ist eine Datendatei mit den Daten aller Gruppen und Personen einer einzigen bestimmten Nation, die einfach gelesen und mithilfe einer Spreadsheet-Software ausgefüllt werden kann und in ein Einstellungs-Kit zu integrieren ist.

Die Verwendung einer CSV-Datei ermöglicht die schnelle und einfache Erstellung eines Einstellungs-Kits.

Wie geht man vor?

Klicken Sie im Menü „Individuelle Anpassung“ im „Optionen“-Menü auf die Schaltfläche „CSV-Vorlage exportieren“. Sie werden die zu erstellende CSV-Datei nun benennen müssen.

Nun ist im Verzeichnis „Custom“ eine CSV-Datei vorhanden (unter „Dokumente/Masters of the World/Profile“), die eine Liste der Gruppen und Persönlichkeiten der ausgewählten Nation enthält. Für eine einfache Bearbeitung wählen Sie die Datei aus, rechtsklicken Sie auf „Öffnen mit“ und wählen anschließend Excel oder scalc (Open Office).

Wenn Sie scalc wählen, müssen Sie die Importbedingungen festlegen Fenster „Importoptionen“). Wählen Sie hier „Semikolon“ und wählen Sie das Feld „Komma“ ab. Klicken Sie anschließend auf „OK“.

Was enthält die Liste?

Für eine Gruppe:

Spalte A: Beschreibung (nicht veränderbar)

Spalte B: Gruppenname

Spalte B: Gruppen-Akronym

Spalte B: Name und Bild der Gruppe. Dies entspricht dem Namen des Bildes (jpg-Format, vorzugsweise 256*256). Die Bilder müssen im Verzeichnis „custom/logo“ gespeichert sein. Die anderen Spalten bitte nicht verändern.

Für eine Person:

Spalte A: Beschreibung (nicht veränderbar)

Spalte B: Vorname der Person

Spalte C: Nachname der Person

Spalte D: Bezeichnung des Gesichts. Es kann der Titel des Bildes (.jpg) oder die Bezeichnung des 3D-Gesichtes sein (.fg)

Spalte E: Geschlecht (M oder W)

Spalte F: Geburtstag (tt/mm/jjjj-Format) Stellen Sie bitte sicher, dass die Spalte in diesem Format ist und nicht im tt/mm/jj-Format.

Es wird nicht empfohlen, die anderen Spalten zu verändern.

Nehmen Sie Ihre Änderungen vor und speichern Sie den Vorgang.

Wie werden Ihre Modifikationen implementiert?

Kehren Sie zum Menü „Individuelle Anpassung“ zurück und wählen Sie „Neues Kit erstellen“ oder „Kit bearbeiten“. Wenn ein Kit erstellt oder ausgewählt wurde, klicken Sie auf „CSV-Datei importieren“ und wählen Sie anschließend die bearbeitete CSV-Datei. Dadurch wird das Kit bearbeitet und die CSV-Datei eingebunden.

Gut zu wissen...

Es können mehrere CSV-Dateien in ein Kit importiert werden.

Es werden für eine Gruppe oder für Personen immer die Daten der letzten importierten CSV-Dateien übernommen.

Sie können ein Kit auch über eine Standardschnittstelle bearbeiten und anschließend über die Schaltfläche „Dieses Kit in CSV-Format exportieren“ in ein CSV-Format exportieren. Die erstellte Datei wird ebenfalls im Verzeichnis „custom“ gespeichert.

TECHNISCHER SUPPORT

Bei technischen Problemen senden Sie uns eine E-Mail an:
support@power-and-revolution.com.
Detaillierte Informationen über das Spiel finden Sie auch hier:
www.power-and-revolution.com.

Mindestanforderungen:

Empfohlene Konfiguration für PC

- Windows 10 / 8 / 7
- 2 Ghz-Prozessor
- 4 GB RAM
- 4 GB freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0-kompatible Soundkarte
- DirectX 9.0-kompatible Grafikkarte mit 256 MB

Empfohlene Konfiguration für MAC

- MACOSX 10.6 Snow Leopard oder höher
- 1,6 GHz-Prozessor oder höher
- 4 GB RAM
- 4 GB freier Festplattenspeicher
- Intel-Prozessor

