



POWER & REVOLUTION

GEO-POLITICAL SIMULATOR 4



Modding Tool add-on



INHALTSVERZEICHNIS

I/ EINFÜHRUNG.....	4
A/ ÜBERSICHT	4
B/ INSTALLATION UND INBETRIEBNAHME.....	4
II/ EINEN MOD ERSTELLEN.....	6
A/ HAUPTMENÜS DER BEARBEITUNG.....	6
B/ EINGEBEN DER ALLGEMEINEN INFORMATIONEN.....	7
1/ MOD PARAMETER.....	7
2/ SPEICHERN.....	9
3/ DEN MOD VERTEILEN.....	9
4/ BEENDEN.....	9
C/ EINE NATION MODIFIZIEREN.....	10
1/ NATION.....	10
2/ STÄDTE.....	11
3/ REGIONEN.....	12
4/ PARTEIEN.....	12
5/ GESETZE.....	13
.....	13
6/ STEUERN.....	14
7/ ARMEE.....	14
8/ MILITÄRBASEN.....	15
9/ VERBÄNDE/GEWERKSCHAFTEN.....	15
10/ RELIGION.....	16
11/ MENÜ SEKTEN.....	16
12/ MENÜ TERRORISMUS.....	16
13/ BAU.....	17
14/ STÄDTEKAMPF.....	17
D/ DIE WELT VERÄNDERN.....	17
1/ EIN LAND ANNEKTIEREN.....	17
2/ DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN.....	17
3/ UNABHÄNGIGKEIT VON REGIONEN.....	18
4/ MILITÄRPAKTE.....	18
5/ ORGANISATION.....	18
6/ NEUE ORGANISATIONEN.....	18
7/ NETZE.....	18
E/ PLANEN VON EREIGNISSEN.....	19
1/ EIN EREIGNIS ANLEGEN ODER VERÄNDERN	19
2/ BEDINGUNGEN FÜR DIE AUSLÖSUNG VON EREIGNISSEN SETZEN.....	20

3/ EINE NACHRICHT SENDEN.....	22
4/ EINEN KRIEG AUSLÖSEN.....	23
5/ EINE KATASTROPHE AUSLÖSEN.....	23
6/ EIN TERRORATTENTAT AUSLÖSEN.....	23
7/ EINE UNRUHE AUSLÖSEN.....	24
8/ DIE BEZIEHUNG ZWISCHEN ZWEI LÄNDERN BEARBEITEN.....	24
9/ VERÄNDERUNG DER BEURTEILUNG EINER PERSÖNLICHKEIT.....	25
10/ DIE POPULARITÄT EINER PERSÖNLICHKEIT BEARBEITEN.....	25
11/ EINER PERSÖNLICHKEIT EINEN SKANDAL ANHÄNGEN.....	25
12/ EINEN KONFLIKT BEENDEN.....	26
13/ ANNEKTIEREN EINES LANDES.....	26
14/ WAHLEN AUSLÖSEN.....	26
15/ UNRUHEN BEENDEN.....	26
16/ SONSTIGE EREIGNISSE.....	27

ES STEHEN AUCH ANDERE EREIGNISSE ZUR AUSWAHL: AUSLÖSEN UND BEENDEN VON STÄDTEKÄMPFEN (ZIVIL ODER MILITÄRISCH), NORMIERUNG ILLEGALER TERRORGRUPPEN, WANDEL EINER LEGALEN PARTEI ZU EINER ILLEGALER ORGANISATION, GEWÄHRUNG DER UNABHÄNGIGKEIT EINER REGION, RÜCKZUG MILITÄRISCHER TRUPPEN EINES LANDES27

F/ EIN PERSONALISIERUNGSKIT FÜR DEN MOD ERSTELLEN.....27

III/ EINEN MOD VERTEILEN.....28

IV/ EINEN MOD SPIELEN.....29

A/ EINEN EIGENEN MOD SPIELEN.....29

B/ EINEN MOD DOWNLOADEN.....29

C/ BEWERTEN, MELDEN, LÖSCHEN ODER UPDATEN EINES MODS.30

D/ SPEICHERN UND LADEN EINES MODS.....31

I/ EINFÜHRUNG

A/ Übersicht

Das Modding Tool ermöglicht Ihnen:

- die Daten einer Nation zu ändern (Wirtschaft, Politik...)
- die internationalen Beziehungen zu ändern (diplomatische Ausrichtung, militärische Allianzen...)
- die Geografie der Welt zu verändern (Länder zusammenlegen, Unabhängigkeit von Regionen, Städte erschaffen...)
- Missionen und Szenarios zu erstellen (Auslöser für Demonstrationen, Kriege, Katastrophen, Bestimmen der Kriterien für Sieg oder Niederlage, Texte schreiben...)
- Ihre Kreationen leicht zu verteilen (Hosting und Download über unsere Website, Senden Ihrer Mods direkt aus dem Spiel...)

Alle Veränderungen und Abläufe, die sich auf das gleiche Szenario beziehen, sind in Gruppen zusammengefasst und werden „Mod“ genannt. Diese „Mods“ können für alle zugänglich sein, wenn Sie es wollen, via unserem Verteilsystem.

B/ Installation und Inbetriebnahme

Installation

Sobald der Installer heruntergeladen ist, klicken Sie bitte auf das Icon zum Starten der Installation.

Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Installation eines Updates

Es ist nicht ausgeschlossen, dass wir das Modding Tool updaten, teils um kleine Fehler zu beseitigen, teils um Verbesserungen einzuführen oder die Daten zu aktualisieren. Diese Änderungen führen zu Updates (oder „Patches“), die auf unserer Website veröffentlicht werden. Wenn Sie mit dem Internet verbunden sind, wird beim Start des Programms danach gesucht. Nach Ihrer Zustimmung (wir empfehlen es) wird es geladen und installiert.

Warnung für Epileptiker

Bitte lesen, bevor Sie oder Ihr Kind ein Videospiel beginnt. Manche Menschen können das Bewusstsein verlieren oder Anfälle bekommen, wenn sie bestimmte Formen von blinkenden Lichtern oder anderen schnell wechselnden Objekten des täglichen Lebens zusehen. Diese Menschen sind in Gefahr, wenn sie bestimmte Fernsehbilder sehen oder Videospiele spielen. Die Phänomene können auch auftreten, wenn es keine medizinische Vorgeschichte gibt oder epileptische Anfälle aufgetreten sind. Wenn Sie selbst oder ein Mitglied der Familie Anzeichen von Epilepsie (aktuelle Krise oder Verlust des Bewusstseins) bei der Stimulation durch Licht hatten, sprechen Sie bitte mit Ihrem Arzt, bevor Sie spielen. Wir raten den Eltern, Ihre Kinder aufmerksam beim Videospiel zu beobachten. Wenn Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome zeigt: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, beenden Sie unverzüglich das Spiel und suchen einen Arzt auf.

III/ EINEN MOD ERSTELLEN

A/ Hauptmenüs der Bearbeitung



Fünf Menüs sind im oberen Band verfügbar, von links nach rechts :

- Allgemeine Daten (Titel und Beschreibung Ihres Mods, Sichern, Verteilungsoptionen)
- Nation modifizieren (wirtschaftliche Parameter, Geografie, Politik, Religion, Terrorismus, Sekten, Militär, Legislative und grundsätzliche Daten des Landes)
- Welt modifizieren (diplomatische Beziehungen zwischen Ländern, Annektion von Ländern, Unabhängigkeit von Regionen und militärische Strategie)
- Ein Ereignisplaner, mit dem Sie eigene Texte und Dialoge schreiben und Ereignisse auslösen können (Naturkatastrophen, militärische Konflikte, öffentliche Unruhen, Terroranschläge, verschiedene Meldungen und das Ende des Spiels), unter den Bedingungen die Sie vorgeben.
- Personalisierung des Spiels (Erstellen und Verwenden eines Kits von Ihrem Mod, dass zum Beispiel Namen und Fotos enthalten kann, die Sie für Ihre Persönlichkeiten gewählt haben)

Die Menüs "Allgemeine Daten", "Nation modifizieren" und "Welt modifizieren" öffnen ein Untermenü oder Sie wählen das Thema Ihrer Modifikation und klicken auf den passenden Button: Das öffnet ein Fenster für die Änderung.

Die Mehrzahl der Änderungsfenster verfügen über die Buttons Anwenden, Zurück zum Menü und Wiederherstellen.

- Anwenden: Ihre Änderungen sind jetzt gültig.
- Zurück zum Menü: Schließt das Fenster.
- Wiederherstellen: Erlaubt Ihnen, auf die Werte zu Beginn des Spiels zurückzukehren.

B/ Eingeben der Allgemeinen Informationen

Das Menü "Allgemeine Daten" erlaubt Ihnen, die generellen Parameter Ihres Mods einzustellen, Ihren Mod zu sichern, zu verteilen und den Editor zu verlassen.

1/ Mod Parameter



Im ersten Fenster stehen Ihnen folgende Felder zur Auswahl:

- Titel: Der Titel Ihres Mods (klicken Sie auf das Icon „Lokalisierung“ um den Titel in andere Sprachen zu übersetzen)
- Text: Die detaillierte Beschreibung Ihres Mods (klicken Sie auf das Icon

- Lokalisierung um den Text in andere Sprachen zu übersetzen)
- Meldungen des Spiels unterdrücken: Klicken Sie auf das Kästchen, wenn Sie keine Meldungen durch das Spiel wünschen (Meinungen der Persönlichkeiten, Wünsche, Fragen etc.). In diesem Fall werden nur Nachrichten gezeigt, die Sie mit dem Ereignisplaner erstellt haben.
 - Kriege durch das Spiel unterdrücken : Klicken Sie auf das Kästchen, wenn Sie keine durch das Spiel gestarteten Kriege wollen (durch die künstliche Intelligenz für die Staatschefs). In diesem Fall werden nur Kriege initiiert, die Sie mit dem Ereignisplaner angelegt haben.
 - Die Fähigkeit zu verlieren unterdrücken: Markieren Sie dieses Kästchen, wenn Ihr Spieler nicht verlieren soll.
 - Zufällige Unruhen unterdrücken: Markieren Sie dieses Kästchen, um jene Unruhen, die zufällig zu Beginn des Spiels entstehen, aus der Mod zu entfernen.
 - Datum des Spielbeginns: Wählen Sie aus der Liste den Tag, den Monat und das Jahr in dem das Spiel beginnen soll.
 - Datum des Spielendes: Wählen Sie aus der Liste den Tag, den Monat und das Jahr in dem Ihr Mod enden soll. Wenn dieses Datum erreicht ist, endet das Spiel automatisch.
 - Sprache: Wählen Sie die Sprachen, in die Sie Ihren Mod übersetzen wollen (eingeschlossen Ihre eigene Sprache). Das dient dazu, dass die Benutzer nur die Mods in ihrer Sprache anzeigen lassen können.
 - Spielbare Länder: Wählen Sie hier die Länder die der Spieler in Ihrem Mod auswählen kann. Diese Länder findet man auf der Liste rechts. Dazu klicken Sie auf ein Land aus der Liste links und dann auf den Pfeil nach rechts, um es der Liste rechts hinzuzufügen. Um alle Länder der Liste rechts hinzuzufügen, klicken Sie auf den Doppelpfeil nach rechts. Um ein Land wieder aus der Liste rechts zu entfernen, klicken Sie in der Liste rechts auf das Land und dann auf den Pfeil nach links. Um alle Länder aus der Liste rechts zu entfernen, klicken Sie auf den Doppelpfeil nach links.
 - Die Anzahl der spielbaren Länder entspricht der Höchstzahl der Länder, die der Spieler auswählen und in einem Spiel spielen kann.
 - Opposition: Sie haben die Wahl, ob der Spieler eine legale Opposition (politische Partei) oder eine illegale Opposition (Terrororganisation) spielen wird, nach Wahl oder anhand der Parteien- und Gruppenliste vorgegeben.
 - Suchen: Mit diesem Button können Sie das Bild auswählen, dass Sie für die Darstellung Ihrer Mod nehmen wollen. Dieses Bild wird im Internet gezeigt, und am Fuß Ihrer Beschreibung in der Liste der spielbaren oder downloadbaren Mods. Wir empfehlen ein Bild im JPG-Format in der Größe 512*512.

- Im zweiten Fenster können Sie die Parameter der Spiele Ihrer Mod bestimmen: Schwierigkeitsgrad, Häufigkeit von Katastrophen, Grad der Kriegstreiberei, des Terrorismus und von Aufruhr.

2/ Speichern

Klicken Sie auf den Button um alle Daten Ihres Mods zu sichern. Wenn Sie Ihren Mod bearbeiten und verlassen den Editor ohne zu sichern, gehen alle Änderungen verloren.

3/ Den Mod verteilen

Klicken Sie auf diesen Button, um Ihren Mod über das Internet für andere Spieler zum Download zur Verfügung zu stellen. Vorher bietet das Spiel Ihnen die Möglichkeit, Screenshots Ihres Mods auszuwählen: Sie werden im Internet veröffentlicht werden. Sie können dann auch „Die Wiederverwendbarkeit des Mods erlauben“ auswählen: Wenn Sie dieses Häkchen setzen, kann der Spieler nicht nur Ihren Mod herunterladen und spielen, sondern auf der Grundlage Ihres Mods seinen eigenen kreieren. Weitere Informationen sind im Kapitel III "Einen Mod verteilen".

4/ Beenden

Klicken Sie auf diesen Button, um den Editor zu verlassen und ins Hauptmenü des Spiels zurückzukehren.

C/ Eine Nation modifizieren

Klicken Sie auf den Button "Nation modifizieren" um das Untermenü für die Modifikation einer Nation aufzumachen.

Um die Nation auszuwählen, die Sie verändern möchten, klicken Sie auf die Fahne am linken Rand des Untermenüs um ein Menü mit der Liste der Länder zu öffnen, oder klicken Sie direkt auf das Land in der Weltkarte. Danach wählen Sie aus, welchen Bereich Sie verändern wollen, indem Sie auf den entsprechenden Button klicken.

1/ Nation



Sie können hier globale Änderungen an der Nation vornehmen.

- Name: Der Name der Nation (klicken Sie auf das Icon „Lokalisierung“ um den Namen in andere Sprachen zu übersetzen)
- Plural: Setzen Sie den Haken, wenn der Name einen Plural darstellt
- BIP: Das aktuelle BIP der Nation
- BIP 2015: Die Prognose des BIP im Jahre 2015 (falls der Spieler nichts tut wird sich das BIP zwischen dem aktuellen und dem von 2015 einpendeln)
- BIP 2030: Die Prognose des BIP im Jahre 2030 (falls der Spieler nichts tut wird sich das BIP zwischen dem von 2015 und dem von 2030 einpendeln)

- BIP 2050: Die Prognose des BIP im Jahre 2050 (falls der Spieler nichts tut wird sich das BIP zwischen dem von 2030 und dem von 2050 einpendeln)
- Defizit: Das öffentliche Defizit der Nation
- Arbeitslosigkeit: Grad der Arbeitslosigkeit der Nation, zwischen 0 und 100%
- Bevölkerung: Bevölkerung der Nation (in Tausend)
- Wachstum: Wachstum des BIP der Nation, in %
- Geburtenrate: Ziffer der Geburtenrate der Nation in %
- Suchen: Klicken Sie auf den Button um die Fahne der Nation zu ändern
- Art der Regierung: Bestimmen Sie den Modus wie die Regierung funktioniert
- Art des Regimes: Legt das System der Exekutive fest
- Offizieller Titel des Staatschefs: Wenn der Titel sich von dem des Chefs der Exekutive unterscheidet, dann heißt das, dass der Staatschef nur eine repräsentative Funktion hat und nicht die Nation führt
- Titel des Chefs der Exekutive: Offizieller Titel den der Spieler trägt, wenn er diese Nation spielt

2/ Städte

Sie können hier für das gewählte Land eine Stadt erschaffen, verändern oder löschen. Um eine Stadt auszuwählen können Sie:

- sie aus der Liste auswählen
- auf das Auswahlicon klicken um sie auf der Karte auszuwählen
- direkt auf die Karte klicken während das Modifikationsfenster offen ist

Die Buttons "Hinzufügen" und "Löschen" neben der Liste der Städte erlauben Ihnen, eine Stadt zu erschaffen oder die gewählte Stadt zu löschen. Achtung: Es muss in jeder Region mindestens eine Stadt geben.

Wenn Sie eine Stadt erstellt oder ausgewählt haben, können Sie die Parameter ändern:

- Name: Der Name der Stadt (klicken Sie auf das Icon „Lokalisierung“ um den Namen in andere Sprachen zu übersetzen)
- Hauptstadt: Setzen Sie hier das Häkchen wenn Sie wollen, dass diese Stadt die Hauptstadt des gewählten Landes ist. Wenn Sie den Haken setzen wird die bisherige Hauptstadt als einfache Stadt angesehen und die Markierung „Hauptstadt“ entfernt.

- Einwohnerzahl: Die Zahl der Einwohner dieser Stadt. Ändern Sie diese Zahl führt das zu Veränderungen der Bewohner der Region und der Nation.
- Position: Klicken Sie auf das Icon um die Position durch Klicken in die Karte festzulegen. Eine Stadt kann auf dem Land bewegt werden und zwischen Nationen.
- Zerstörungsgrad: intakt, teilweise zerstört oder Ruine (Im Spiel werden teilweise zerstörte Städte oder Stadtruinen nach und nach automatisch wieder aufgebaut)

3/ Regionen

Hier können Sie globale Änderungen an einer Region des ausgewählten Landes vornehmen.

Um eine Region auszuwählen können Sie:

- aus der Liste auswählen
- klicken Sie auf das Auswahlicon und wählen Sie die Region aus der Karte
- direkt in die Karte klicken während das Modifikationsfenster geöffnet ist

Wenn Sie eine Region ausgewählt oder erstellt haben, können Sie die Parameter ändern:

- Name: Der Name der Region (klicken Sie auf das Icon „Lokalisierung“ um den Namen in andere Sprachen zu übersetzen)
- Suchen: Mit diesem Button können Sie ein Bild der Fahne der Region auswählen. Wir empfehlen das Format jpg in der Größe 256*128.
- Einwohnerzahl: Die Zahl der Einwohner der Region, in Tausend. Ändern Sie die Zahl dann ändert sich auch die Einwohnerzahl des Landes.

4/ Parteien

Hier können Sie Parteien anlegen, löschen oder verändern. Wählen Sie eine Partei des gewählten Landes, in dem Sie eine aus der Liste wählen oder durch klicken auf die Parlamentsdarstellung.

Die Buttons "Hinzufügen" und "Löschen" neben der Liste der Parteien erlauben Ihnen, eine Partei zu erschaffen oder die gewählte zu löschen. Achtung: Es muss mindestens eine Partei pro Land geben.

Wenn Sie eine Partei angelegt oder ausgewählt haben, können Sie die Parameter verändern:

- Politische Richtung: Wählen Sie aus der Liste die politische Orientierung der Partei (Links, Mitte, Rechts...)

- Politisches Ziel: Wählen Sie aus der Liste das Lieblingsthema der Partei (Umwelt, Religion...), sie müssen aber nicht.
- Prozente bei der Wahl : Entspricht dem beabsichtigten Stimmverhalten der Bevölkerung in Bezug auf diese Partei
- Zahl der Sitze : Zahl der Sitze dieser Partei im Parlament. Am Anfang sind alle Sitze des Parlaments gefüllt, deren Zahl Sie nicht erhöhen können. Sie müssen die Zahl der Sitze anderer Parteien verringern.
- Einheitspartei: Klicken Sie hier wenn die Partei die einzige ist. Dadurch ist sie alleine im Parlament und die anderen Parteien verlieren ihre Sitze.
- Partei an der Macht: Klicken Sie hier, wenn diese Partei die Regierung stellt (die des Staatschefs).
- Freie Sitze: Die Zahl der Sitze, die für eine politische Partei frei sind. Voreingestellt sind 0. Sie nimmt zu, wenn Sie einer Partei Sitze wegnehmen und nimmt ab, wenn Sie einer Partei Sitze hinzufügen.
- Prozentsatz der zu beeinflussenden Wähler: Prozentsatz der Wähler, die sich nicht ausdrücklich zu einer Partei bekannt haben.

Jedes Mal, wenn Sie eine Änderung bestätigen, sehen Sie in der Grafik des Parlaments die Veränderungen.

Um den Namen und das Logo einer Partei zu verändern, benötigen Sie ein Personalisierungskit. Weitere Informationen dazu gibt es im Abschnitt F "Personalisierung des Spiels".

5/ Gesetze

Dieses Fenster enthält zahlreiche Gesetze, die im Spiel erscheinen sollen.

Um eines zu ändern, klicken Sie auf den korrespondierenden Button, modifizieren Sie das Gesetz und klicken Sie auf "Bestätigen".

In diesem Fenster sind verschiedene Seiten auswählbar: Benutzen Sie den Button unten rechts im Fenster um von einer Seite zur nächsten zu gelangen.

6/ Steuern

Hier können Sie die Steuern einer Nation verändern. Um einen Wert zu verändern, benutzen Sie die Buttons + oder - oder klicken Sie direkt auf das Eingabefeld um den Wert zu verändern.

Die Steuern haben den Wert 0, wenn sie in der gewählten Nation nicht existieren: Ändern Sie den Wert, dann sind sie neu hinzugefügt.

Um eine Steuer zu entfernen setzen Sie deren Wert auf 0. Das Maximum einer Steuer in Prozent ist für jede Steuer anders.

Über dieses Fenster sind mehrere Seiten erreichbar: Benutzen Sie den Button am unteren Rand des Fensters um von einer Seite zur nächsten zu gelangen.

7/ Armee



Hier können Sie Änderungen an militärischen Einheiten der gewählten Nation vornehmen, ihrer Funktion oder ihrer Bedeutung: Wählen Sie die Einheit aus der Liste.

Haben Sie eine Einheit ausgewählt, können Sie die Parameter ändern:

- Name: Der Name der Einheit. Dieser Name wird auf dem Blatt angezeigt das Sie sehen, wenn Sie in der Karte auf die Einheit klicken.
- Anzahl: Die Anzahl der Einheiten, welche die ausgewählte Nation besitzt.
- Aussehen: Sie können das Aussehen der Einheit verändern, in dem Sie ein Muster aus der Liste wählen. Dieses neue Aussehen gilt nur für Einheiten der gewählten Nation.

8/ Militärbasen

Hier können Sie für die gewählte Nation Militärbasen erschaffen, löschen oder verändern..
Um eine Basis auszuwählen können Sie:

- sie aus der Liste auswählen
- auf das Auswahlicon klicken, um sie aus der Karte auszusuchen
- direkt in die Karte klicken während das Modifikationsfenster geöffnet ist

Die Buttons "Hinzufügen" und "Löschen" neben der Liste der Militärbasen erlauben Ihnen, eine Militärbasis neu zu erschaffen oder eine gewählte zu löschen.

Wenn Sie eine Militärbasis ausgewählt haben, können Sie die Parameter verändern:

- Name: Der Name der Basis (klicken Sie auf das Icon „Lokalisierung“ um den Namen in andere Sprachen zu übersetzen)
- Art: Wählen Sie die Art der Basis
- Position: Klicken Sie auf das Positionicon um die Position in der Karte festzulegen. Die Basis kann nur innerhalb einer Nation verschoben werden, Armeebasen und die der Luftwaffe auf dem Boden, die der Marine entlang der Küste.
- Zerstörungsgrad: intakt, teilweise zerstört oder Ruine (Im Spiel werden teilweise zerstörte Stützpunkte nach und nach automatisch wieder aufgebaut. Stützpunktruinen verschwinden jedoch mit der Zeit)

9/ Verbände/Gewerkschaften

Dieses Fenster erlaubt Ihnen, den Einfluss der Verbände und Gewerkschaften, sofern sie im gewählten Land präsent sind, zu bestimmen.

Um einen Verband / eine Gewerkschaft auszuwählen, benutzen Sie bitte die Liste : Die im Land vorhandenen Verbände/Gewerkschaften sind grün, die nicht vorhandenen rot eingefärbt.

Wenn Sie eine Gruppe ausgewählt haben, können Sie den Einfluss aus der Liste „Einfluss“ wählen.

Wenn Sie den Einfluss einer Gruppe als "Sehr schwach" angeben, wird sie aus der Nation entfernt..

Umgekehrt, wenn Sie den Einfluss einer Gruppe, die nicht im Land präsent ist, erhöhen, erscheint sie wieder in der gewählten Nation.

10/ Religion

Dieses Fenster erlaubt Ihnen, den Anteil der vorhandenen oder nicht vorhandenen Religionen des gewählten Landes zu bestimmen.

Um eine Religion zu bearbeiten, wählen Sie bitte eine aus der Liste: Die im Land vorhandenen Religion sind in Grün, die nicht vorhandenen sind in Rot dargestellt. Sobald Sie eine Religion ausgewählt haben, ändern Sie deren Anteil an der Bevölkerung in dem Feld „Anteil an der Bevölkerung“ (in %).

Wenn Sie den Anteil an der Bevölkerung auf 0% reduzieren, wird die Religion aus der Nation gelöscht.

Umgekehrt, wenn Sie den Anteil an der Bevölkerung einer Religion erhöhen, die bisher nicht repräsentiert war, wird sie der Nation hinzugefügt.

11/ Menü Sekten

Dieses Fenster erlaubt Ihnen, den Anteil der vorhandenen oder nicht vorhandenen Sekten des gewählten Landes zu bestimmen.

Um eine Sekte zu bearbeiten, wählen Sie bitte eine aus der Liste: Die im Land vorhandenen Sekten sind in Grün, die nicht vorhandenen sind in Rot dargestellt.

Wenn Sie eine Sekte ausgewählt haben, bestimmen Sie ihren Anteil an der Bevölkerung im Feld "Zahl der Anhänger" (in Tausend).

Setzen Sie die Zahl der Anhänger auf 0, wird die Sekte aus der Nation gelöscht.

Umgekehrt, erhöhen Sie die Zahl der Anhänger einer nicht vorhandenen Sekte, wird sie der Nation hinzugefügt.

12/ Menü Terrorismus

Dieses Fenster erlaubt Ihnen, die Präsenz von Terrorgruppen im Land zu bestimmen und die Zahl Ihrer Anhänger.

Sie können hier auch neue Gruppen erstellen.

Wenn Sie eine Terrorgruppe ausgewählt haben, können Sie deren Parameter bestimmen:

- ihre Stärke mit Hilfe der zugehörigen Liste. Eine Gruppe ist stärker, je schwerwiegender ihre Anschläge sind (Schäden, Zahl der Toten...)
- die von ihr kontrollierten Regionen
- ihre Einheiten im Detail

13/ Bau

Hier können Sie ein Kraftwerk der Karte für das ausgewählte Land hinzufügen, bearbeiten oder entfernen.

14/ Städtekampf

Hier können Sie Städtekämpfe erstellen und die vorhandenen Streitkräfte im Detail bestimmen.

D/ Die Welt verändern

In diesem Menü können Sie die diplomatischen und militärischen Beziehungen zwischen den verschiedenen Ländern und die Geografie der Welt bearbeiten, indem Sie Länder vereinen und/oder einer Region die Unabhängigkeit gewähren. Sie können auch eine bestehende internationale Organisation bearbeiten oder deaktivieren oder neue Organisationen gründen, und Hochgeschwindigkeitszugstrecken oder transnationale Pipelines entfernen.

Um ein Land auszuwählen, klicken Sie auf die Fahne am linken Rand des Menüs und wählen aus der Liste das gewünschte Land. Sie können aber auch auf das Land in der Weltkarte klicken.

1/ Ein Land annectieren

Um ein Land zu Ihrem ausgewählten hinzuzufügen, wählen Sie das Land aus der Liste am oberen Rand des Fensters, oder klicken Sie auf das Auswahlicon und danach auf das Land in der Karte. Speichern Sie dann. Das annectierte Land verschwindet dann aus der Liste der Länder und Sie können das Ergebnis direkt in der Karte sehen. Sie können trotzdem dieses „neue“ Land bearbeiten und personalisieren.

Achtung: Änderungen an dem Land, die vor der Annectation durchgeführt worden, gehen verloren.

2/ Diplomatische Beziehungen

Die diplomatischen Beziehungen zwischen Ländern spielen in unterschiedlichen Phasen des Spiels eine Rolle: Verhandlungen über Militärpakte und Wirtschaftsverträge, Entscheidungen über das Eingreifen in fremde Konflikte, Einfluss auf die Popularität bei Treffen zwischen Staatschefs...

Um die Beziehungen zwischen Ländern zu verändern, wählen Sie ein Land aus der Liste am oberen Fensterrand und bestimmen Sie die Beziehungen zu Ihrem ausgewählten Land mit Hilfe der Liste „Beziehungen“. Bitte vergessen Sie nicht zu sichern. Die Veränderung wird dann sichtbar..

3/ Unabhängigkeit von Regionen

Um eine Region unabhängig zu machen, wählen Sie sie aus dem Menü am oberen Rand des Fensters (das nur die Regionen des gewählten Landes enthält), oder klicken Sie auf das Auswahlicon und danach auf die Region in der Karte. Vergessen Sie bitte nicht zu sichern. Die Region ist nun in der Liste der Länder verfügbar und Sie können nun das „neue“ Land auswählen und personalisieren.

Achtung:

- Sie können eine Region nicht unabhängig machen, wenn das Land nur eine Region enthält
- Die Unabhängigkeit einer Region hat Einfluss auf die Einwohnerzahl eines Landes

4/ Militärpakte

Um einen Militärpakt zu erstellen oder zu verändern, wählen Sie die Nation aus der Liste oder klicken Sie auf das Auswahlicon und dann auf das Land in der Karte, und bestimmen Sie die Parameter des Vertrages mit dem Land:

- Allianzen: Wählen Sie aus der Liste die Art der militärischen Allianz.
- Recht auf Durchmarsch: Setzen Sie das Häkchen, wenn zwischen den Ländern das Recht auf Durchmarsch zu Wasser, zu Lande und in der Luft vereinbart wurde.
- Militärbasen: Geben Sie die Zahl der Basen an, die ein Land auf dem Gebiet des anderen errichten kann (Achtung: Wenn die Zahl größer als 0 ist, werden alle Wegerechte gewährt).

5/ Organisation

Wählen Sie eine internationale Organisation aus dem Aufklappmenü. Sie können ihren Namen und ihre Flagge bearbeiten oder sie im Spiel deaktivieren.

6/ Neue Organisationen

Hier können Sie neue Organisationen gründen. Der Gründungsvorgang ist identisch mit dem spielinternen Vorgang. Hier können Sie jedoch einen Generalsekretär der Organisation direkt ernennen und mithilfe von zwei Reitern die Liste der Mitgliedsstaaten und die Liste der Staaten bestimmen, die als Mitgliedsstaaten der Organisation eingeladen werden.

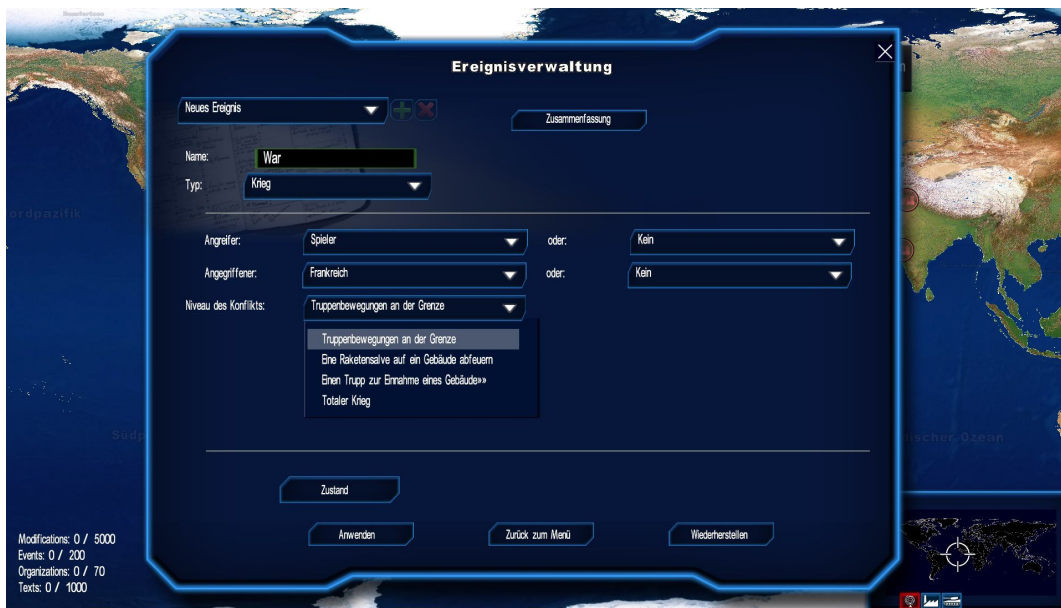
7/ Netze

Hier können Sie auf Wunsch alle Hochgeschwindigkeitszugstrecken und Pipelines von der Weltkarte entfernen.

E/ Planen von Ereignissen

Der Ereignisplaner erlaubt Ihnen, eigene Ereignisse in Ihr Spiel einzubauen, wie zum Beispiel das Auslösen einer Katastrophe, oder eine Nachricht an den Spieler. Sie können auch benutzerdefinierte Szenarien anlegen.

1/ Ein Ereignis anlegen oder verändern



Legen Sie ein neues Ereignis an, indem Sie auf den Button "+" im oberen Teil des Fenster klicken, oder wählen Sie eins aus der Liste, um es zu verändern.

Sobald Sie ein Ereignis angelegt haben, geben Sie ihm einen Namen, den Sie leicht wiedererkennen können und wählen Sie den Typ (Meldung, Unruhe, Krieg etc.).

Sie können sofort die verschiedenen Parameter Ihres Ereignisses bestimmen (Text für eine Meldung, angegriffenes und angreifendes Land, wenn es ein Krieg ist, etc.), siehe die Beschreibung in den folgenden Abschnitten.

Zum Schluss können Sie die Bedingungen eingeben, die das Ereignis auslösen, indem Sie auf den Button „Bedingungen“ klicken.

Um ein Ereignis zu löschen, wählen Sie es aus der Liste und klicken dann auf das rote Kreuz.

2/ Bedingungen für die Auslösung von Ereignissen setzen



Wenn Sie auf den Button „Bedingungen“ geklickt haben, öffnet sich ein Fenster. Es erlaubt Ihnen, bis zu vier Auslösebedingungen einzugeben, sowie logische Verknüpfungen zwischen den Bedingungen.

Die Logik erlaubt zwei Möglichkeiten: Das Ereignis wird ausgelöst, wenn mindestens eine Bedingung erfüllt ist, oder das Ereignis wird ausgelöst, wenn alle Bedingungen erfüllt sind. Sie müssen nicht alle Bedingungen ausfüllen. Wenn Sie keine auswählen, wird das Ereignis zu Beginn des Spiels ausgelöst.

Um eine Bedingung zu erstellen, wählen Sie eine Anweisung aus der Liste. Jede Anweisung enthält eine Variable (X, Y oder Z), die Sie dann definieren.

Anweisung	Variablen	Beispiel
Der Zeitpunkt X ist erreicht	X : Ein Datum (Tag, Monat, Jahr)	Der Tag 15/01/2011 ist erreicht
Der Zeitpunkt X wurde überschritten	X : Ein Datum (Tag, Monat, Jahr)	Der Tag 18/02/2012 ist vergangen
Der Zeitpunkt X ist nicht erreicht	X : Ein Datum (Tag, Monat, Jahr)	Der Tag 05/11/2013 wurde noch nicht erreicht
Das Land X wurde erobert	X : Ein Land	Der Iran wurde erobert
Die Variable X in Land Y ist größer als Z	X : Eine Variable aus der Liste von Daten wählen Y : Ein Land Z : Einen Wert eingeben	Die Variable Arbeitslosigkeit des Landes Frankreich ist größer als 10%
Die Variable X in Land Y ist kleiner als Z	X : Eine Variable aus der Liste von Daten wählen Y : Ein Land	Die Variable BIP des Landes China ist kleiner als 1000 Mrd

	Z : Einen Wert eingeben	
Die Variable X in Land Y ist gleich Z	X : Eine Variable aus der Liste von Daten wählen Y : Ein Land Z : Einen Wert eingeben	Die Variable MwSt. des Landes Großbritannien ist gleich 20%
Die Variable X des Landes Y wurde im Laufe des Spiels mit Z multipliziert	X : Eine Variable aus der Liste von Daten wählen Y : Ein Land Z : Einen Wert eingeben	Die Variable Fläche des Landes Deutschland hat sich um den Faktor 2 erhöht
Die Variable X des Landes Y wurde im Laufe des Spiels mit Z addiert	X : Eine Variable aus der Liste von Daten wählen Y : Ein Land Z : Einen Wert eingeben	Die Variable Anzahl Soldaten des Landes Iran hat sich im Laufe des Spiel um 10000 erhöht
Die Antwort auf Ereignis X ist Y	X : Ein Ereignis des Typs „Meldung mit Frage Ja/Nein“ das Sie erstellt haben Y : Ja / Nein	Die Antwort auf das Ereignis "Frage an Obama Truppen nach Afghanistan zu entsenden" ist Ja
Das Ereignis X wurde ausgelöst	X : Ein Ereignis, das Sie erstellt haben	Das Ereignis "Krieg Nordkorea - Südkorea" ist ausgelöst
Das Ereignis X wurde nicht ausgelöst	X : Ein Ereignis, das Sie erstellt haben	Das Ereignis "Generalstreik in Libyen" wurde nicht ausgelöst
Das Land X ist im Krieg	X : Ein Land	Das Land Frankreich ist im Krieg
Das Land X ist nicht im Krieg	X : Ein Land	Das Land Italien ist nicht im Krieg
Ein Attentat findet im Land X statt	X : Ein Land	Ein Attentat findet in Marokko statt
Die Persönlichkeit X hat einen Skandal	X : Eine Persönlichkeit	Die Persönlichkeit "Arbeitsminister des Landes des Spielers" hat einen Skandal
Das Regime des Landes X ist Y	X : Ein Land Y : Ein politisches Regime aus der Liste	Das Regime des Landes Iran ist „Demokratie“
Das Land X hat die politische Richtung Y	X : Ein Land Y : Eine politische Richtung aus der Liste	Das Land China hat die politische Richtung „Mitte-rechts“
Die Truppen des Landes X sind im Land Y	X : Ein Land Y : Ein Land	Die Truppen des Landes USA sind im Land Syrien
Die Truppen des Landes X sind in der Region Y	X : Ein Land Y : Eine Region	Die Truppen des Landes Venezuela sind in der Region Ohio

Die Truppen des Landes X sind in der Stadt Y	X : Ein Land Y : Eine Stadt	Die Truppen des Landes Cuba sind in der Stadt New York
Zwischen dem Land X und dem Land Y findet ein Treffen statt	X : Ein Land Y : Ein Land	Es findet ein Treffen zwischen dem Land Deutschland und dem Land Frankreich statt
Ein Vertrag wurde zwischen dem Land X und Y geschlossen	X : Ein Land Y : Ein Land	Ein Vertrag wurde zwischen dem Land Nordkorea und dem Land Pakistan geschlossen
Ein Militärpakt wurde zwischen dem Land X und dem Land Y geschlossen	X : Ein Land Y : Ein Land	Ein Militärpakt wurde zwischen dem Land Italien und dem Land Frankreich geschlossen
Eine politische Partei des Landes X wird durch das Land Y finanziert	X : Ein Land Y : Ein Land	Eine politische Partei des Landes Iran wird durch das Land Vereinigte Staaten finanziert
Eine Terrorgruppe des Landes X wird durch das Land Y finanziert	X : Ein Land Y : Ein Land	Eine Terrorgruppe des Landes Tschad wird durch das Land Sudan finanziert

Die so formulierten Bedingungen werden dann in Textform im Hauptfenster des Ereignisses angezeigt.

Es gibt auch andere Bedingungen: Tests nach Erstellen einer internationalen Organisation, hinsichtlich der Beliebtheit und der Treue zwischen Charakteren, in Hinsicht auf Skandale und der Möglichkeit, diese zu lösen, auf ein Geheimdienstnetzwerk, auf eine Machtübernahme oder Enthebung, auf den Tod eines Charakters, auf die Ernennung eines Ministers.

3/ Eine Nachricht senden

Das Ereignis „Meldung“ können Sie als Nachricht an den Spieler in Form einer Frage oder als speziellen Artikel in der Zeitung senden.

- Sender: Persönlichkeit, von dem die Meldung ausgeht. Im Fall einer Anfrage geht die Antwort direkt an ihn.
- Empfänger: Das Land, an das die Nachricht gesendet wird. Im Fall einer Anfrage

wird die Nachricht an den Staatschef des ausgewählten Landes gesendet. Ansonsten wird es in der Zeitung des Landes veröffentlicht.

- Typ: Anfrage (Direkte Botschaft), Frage Ja/Nein (Direkte Botschaft mit einer Antwort), "Auf die Titelseite des Zeitung" (Die Botschaft wird in einer Sonderausgabe gezeigt)
- Titel: Titel der Meldung
- Text: Text der Meldung

4/ Einen Krieg auslösen

Mit dem Element „Krieg“ können Sie einen Krieg zwischen zwei Ländern auslösen.

- Angreifer: Das Land, das den Konflikt auslöst
- Angegriffener : Das Land, das den Angriff erleidet
- Niveau des Konflikts: Wählen Sie das Ausmaß des Konflikts, von der simplen Bedrohung (Zusammenziehen der Truppen an der Grenze) bis zum totalen Krieg.

5/ Eine Katastrophe auslösen

Das Ereignis „Katastrophe“ erlaubt Ihnen, eine Katastrophe an einem Ort Ihrer Wahl auszulösen.

- Typ: Wählen Sie aus der Liste den Typ der Katastrophe (Beben, Wirbelsturm, Tsunami etc.)
- Position: Klicken Sie auf das Auswahlicon um einen Ort auf der Karte auszuwählen. Abhängig vom Typ der Katastrophe sind Sie an ein paar Orte gebunden (z. B. kann ein Ausbruch nur in vulkanischem Gebiet erfolgen).
- Schwere: Die Wichtigkeit der Katastrophe. Je schwerer eine Katastrophe ist, desto mehr Schäden und Tote gibt es.

6/ Ein Terrorattentat auslösen

Das Ereignis „Terrorattentat“ erlaubt Ihnen, ein Attentat, das von einer Terrorgruppe ausgeführt wird, auszulösen.

- Typ: Wählen Sie aus der Liste den Typ des Attentats (Geiselnahme, Mordanschlag...)
- Position: Klicken Sie auf das Auswahlicon, um einen Ort auf der Karte auszuwählen.
- Gruppe: Wählen Sie die Terrorgruppe, die Urheber des Attentats ist. Die Liste hängt vom Ort des Attentats ab.
- Schwere: Wichtigkeit des Attentats. Ein Attentat ist umso schwerer, je mehr Schäden und je mehr Tote es gibt.

7/ Eine Unruhe auslösen

Das Ereignis „Unruhe“ erlaubt Ihnen, eine Demonstration, einen Streik etc. in einem Land, einer Region oder einer Stadt auszulösen und den Grund dafür festzulegen.

- Typ: Wählen Sie aus der Liste den Typ der Unruhen (Demonstration, Streik, Unruhen, Sit-in...)
- Gruppe: Wählen Sie die Gruppe (Verband, Gewerkschaft... auch das Volk) als Urheber der Unruhen.
- Schwere: Wichtigkeit der Unruhen. Je wichtiger eine Unruhe ist und je länger sie dauert, desto schwerer ist es, sie zu beenden.
- Position: Klicken Sie auf das Auswahlicon um ein Land, eine Region oder eine Stadt auf der Karte auszusuchen.
- Grund: Text über den Auslöser der Unruhen (Beispiel: „Es ist die Politik der Regierung, die die Unruhen ausgelöst hat“). Klicken Sie auf den Button „Lokalisierung“, um den Grund in andere Sprachen zu übersetzen.
-

8/ Die Beziehung zwischen zwei Ländern bearbeiten

Das Ereignis "Beziehungen zwischen zwei Ländern" erlaubt Ihnen, die Beziehungen zwischen zwei Ländern im Laufe des Spiels zu ändern.

- Land: Erstes Land
- Land: Zweites Land
- Beziehung: Wählen Sie die diplomatischen Beziehungen, welche die beiden Länder zueinander haben, wenn das Ereignis ausgelöst wird.

9/ Veränderung der Beurteilung einer Persönlichkeit

Das Ereignis "Beurteilung einer Persönlichkeit" erlaubt Ihnen zu bestimmen, wie eine Persönlichkeit den Staatschef wahrnimmt.

- Persönlichkeit: Wählen Sie die Persönlichkeit
- Beziehung: Wählen Sie die Art der Beziehung der Persönlichkeit bezüglich seines Staatschefs (der Staatschef ist der Spieler und das Land ist das Land des Spielers). Wenn die Persönlichkeit ein Staatschef ist, wird dadurch die Art der Beziehung gegenüber dem Spieler festgelegt.

10/ Die Popularität einer Persönlichkeit bearbeiten

Das Ereignis " Popularität einer Persönlichkeit" erlaubt, die Popularität einer Persönlichkeit zu bearbeiten.

- Persönlichkeit: Wählen Sie eine Persönlichkeit
- Popularität: Wählen Sie den Grad der Popularität, wie er nach Eintritt des Ereignisses besteht.

11/ Einer Persönlichkeit einen Skandal anhängen

Das Ereignis "Einen Skandal schaffen" ermöglicht Ihnen, einer Persönlichkeit einen Skandal anzuhängen. Der Skandal kann dann durch den Geheimdienst entdeckt werden.

- Persönlichkeit: Wählen Sie eine Persönlichkeit
- Art: Wählen Sie die Art des Skandals. Die Liste hängt von der Persönlichkeit ab (die Skandale sind abhängig davon, ob die Persönlichkeit Staatschef ist oder nicht).

12/ Einen Konflikt beenden

Das Ereignis "Einen Konflikt beenden" erlaubt Ihnen, einen Krieg zwischen zwei Ländern zu stoppen, die dann automatisch einen Friedensvertrag schließen, auch wenn es gut für sie lief.

- Zwischen: Der ersten Nation
- Und: Der zweiten Nation

13/ Annektieren eines Landes

Das Ereignis "Annektieren eines Landes" provoziert die Annexion eines Landes durch ein anderes, so als ob es die Hauptstadt eingenommen und das Land eingegliedert hat.

- Annektierendes Land: Wählen Sie das Land, das annektiert
- Annektiertes Land: Wählen Sie das Land, das annektiert wird

14/ Wahlen auslösen

Das Ereignis "Wahlen auslösen" ermöglicht Ihnen, Parlaments- oder Präsidentschaftswahlen zu starten, als wenn die Legislaturperiode abgelaufen oder die Amtszeit des Staatschefs enden würde.

- Art: Die Art der Wahl
- Position: Das Land, in dem die Wahlen stattfinden, wenn das Ereignis abläuft

15/ Unruhen beenden

Das Ereignis "Unruhen beenden" erlaubt Ihnen, Unruhen in einer Nation zu beenden.

- Land: Die Nation, wo die Unruhen stattfinden
- Art: Die Art der Unruhen, die enden (das können Unruhen aller Art sein)
- Gruppe: Die Gruppe, welche die Unruhen verursacht hat (es kommen alle Gruppen in Frage)

16/ Sonstige Ereignisse

Es stehen auch andere Ereignisse zur Auswahl: Auslösen und Beenden von Städtekämpfen (zivil oder militärisch), Normierung illegaler Terrorgruppen, Wandel einer legalen Partei zu einer illegalen Organisation, Gewährung der Unabhängigkeit einer Region, Rückzug militärischer Truppen eines Landes .

F/ Ein Personalisierungskit für den Mod erstellen

Das Menü "Personalisierung des Spiels" erlaubt Ihnen, ein Personalisierungskit speziell für Ihren Mod zu erstellen, z. B. um Namen und Fotos für seine Persönlichkeiten hinzuzufügen.

Wenn Sie ein Personalisierungskit aus dem Menü des Spiels nehmen, schlägt das Kit die Werte aus dem normalen Spiel vor. Da das Moddingtool Ihnen erlaubt, die generellen Werte zu modifizieren – besonders Parteien zu erschaffen und Nationen, etc -, können Sie über das Modding-Menü ein eigenes Kit, speziell für Ihr Spiel, erstellen.

Das Kit funktioniert genauso wie im normalen Spiel: Erklärungen dazu finden Sie im Handbuch, das mit dem Spiel installiert wurde, unter "Personalisierung des Spiels".

Sobald Sie ein Kit geändert oder erstellt haben, können Sie es aus der Liste „Geladene Kits" auswählen. Ein geladenes Kit wird automatisch Ihrem Mod hinzugefügt, im Editor und im Spiel. Und wenn Sie Ihren Mod verteilen, wird auch automatisch das Kit mit verteilt.

III/ EINEN MOD VERTEILEN

Um einen Mod, den Sie erstellt haben, mit anderen Spielern zu teilen, gehen Sie ins Menü „Allgemeine Daten“ des Editors und klicken auf „Den Mod verteilen“.

In dem Fenster, das erscheint, können Sie Screenshots auswählen, die Sie ebenfalls veröffentlichen wollen: Sie werden im Internet veröffentlicht, zusammen mit Ihrem Mod.

Setzen Sie das Häkchen "Weiterverwendung erlaubt", wenn Sie erlauben, dass der Spieler Ihren Mod nicht nur downloaden kann und damit spielen, sondern ihn auch als Basis für seine eigenen Entwicklungen nehmen kann und für sich verändern.

Klicken Sie auf Bestätigen: Es öffnet sich ein Fenster, das Ihre Modding Identifikation abfragt. Wenn Sie kein gültiges Modding Konto haben, klicken Sie auf "Neu" und füllen die Felder Identität (Ihr Pseudonym), Passwort und Email aus. Wenn Sie das abgeschickt haben, wird eine Email an die angegebene Adresse geschickt.

In dieser Email finden Sie einen Link: Klicken Sie auf diesen Link, um Ihr Modding Konto zu bestätigen.

Wenn Ihr Modding Konto bestätigt ist, können Sie Ihren Mod verteilen.

Dieser neue Mod muss erst noch gescheckt werden von unseren Moderatoren, bevor er für die anderen Spieler verfügbar ist: Dieser Prozess kann mehrere Tage dauern. Sollte es Probleme geben (unangemessene Inhalte etc.), erhalten Sie eine Email von uns.

IV/ EINEN MOD SPIELEN

A/ Einen eigenen Mod spielen

Wenn Sie Ihren Mod erstellt und gesichert haben, verlassen Sie den Editor und kehren Sie ins Menü „Modding Tool“ zurück. Klicken Sie auf den Button „Einen Mod spielen“ und auf „Neues Spiel“.

Es öffnet sich ein Auswahlfenster mit den Mods auf Ihrem Computer: Im rechten Teil wählen Sie einen Mod durch Klicken aus. Es werden die Informationen des Spiels links angezeigt.

- Der Titel
- Die Beschreibung
- Die Sprache (Die Sprache, in der Sie den Mod spielen: Wenn der Mod in mehrere Sprachen übersetzt wurde, wählen Sie eine aus der Liste)
- Autor: Das Pseudonym des Autors
- Startdatum: Das Datum an dem das Spiel startet
- Enddatum: Das Datum an dem der Mod endet
- Spielbare Länder: Die Anzahl der Länder die man spielen kann
- Version: Die Version des Mod, die davon abhängt, wie oft der Mod geändert und ins Internet gestellt wurde (die Zahl der Aktualisierungen durch den Autor)
- Status: "Nicht verteilt", wenn der Mod noch nie ins Internet gestellt wurde, "In der Überprüfung", wenn der Mod zwar ins Internet gestellt wurde, aber noch nicht durch die Moderatoren freigegeben wurde, "Zurückgewiesen", wenn der Inhalt des Mods als unzulässig angesehen wird, "Bestätigt", wenn der Mod durch die Moderatoren freigegeben wurde.

Wenn Sie den Mod ausgewählt haben, klicken Sie bitte auf „Spielen“ oder auf „Installieren und Spielen“. Der Button „Installieren und Spielen“ erscheint, wenn Sie diesen Mod zum ersten Mal spielen oder es ein Update ist.

Danach wählen Sie Ihre Nation und starten das Spiel.

B/ Einen Mod downloaden

Sie können einen Mod, der von anderen Spielern erstellt wurde, herunterladen, in dem Sie im Hauptmenü auf den Button „Modding Tool“ klicken, dann auf „Einen Mod spielen“ und zum Schluss auf „Download“.

Auf der rechten Seite erscheint die Liste der verfügbaren Mods: Wenn Sie auf einen klicken, erscheinen die weiteren Details dazu auf der linken Seite.

Sie können die Mods ordnen, in dem Sie die Liste „Sortiert nach...“ über der Liste der Mods benutzen.

- Erstellungsdatum: Ordnet die Mods nach ganz neu bis älter (Das Datum erscheint nun neben dem Namen)
- Vote: Ordnet die Mods von am besten bewertet bis weniger gut (Das Votum von 1 bis 5 erscheint neben dem Namen)
- Zahl der Downloads: Ordnet von am meisten heruntergeladen bis weniger häufig (Die Anzahl der Downloads erscheint neben dem Namen)

Sie können auch nur Mods in einer bestimmten Sprache anzeigen: Dafür benutzen Sie die Liste „Sprache filtern“.

Wenn Sie einen Mod ausgewählt haben, klicken Sie auf „Download“: Der Download beginnt sofort. Die benötigte Zeit hängt von der Größe der Files und Ihrer Leitung ab. Wenn der Download beendet ist, erscheint das Mod Auswahlmenü: Wählen Sie den Mod den Sie heruntergeladen haben.

C/ Bewerten, Melden, Löschen oder Updaten eines Mods

Im Menü „Modding Tool“ klicken Sie den Button „Mod spielen“, und auf den Button "Neues Spiel" oder "Spiel laden": Sie kommen dann auf die Liste der Mods, die Sie auf Ihrem Computer haben.

Nach der Auswahl sehen Sie auf der linken Seite die Informationen zu dem Mod, und darunter folgende Informationen:

- Die Sterne des Mods, abgeleitet aus den Votes. Klicken Sie auf einen Stern, um eine Bewertung abzugeben (Der erste Stern steht für die niedrigste, der fünfte Stern für die höchste Note).
- Der Button „Update“. Wenn dieser Button verfügbar ist zeigt das, es ist eine neuere Version vorhanden. Klicken Sie darauf, um die neueste Version downzuloaden.
- Der Button „Missbrauch melden“. Klicken Sie darauf, wenn der Inhalt des Mods Sie schockiert (illegale Inhalte...). Es wird uns gemeldet und wir werden eventuell nach Prüfung den Mod löschen.
- Der Button „Löschen“. Klicken Sie darauf um den Mod und alle seine Files von Ihrem Rechner zu löschen.

Sie können auch auf unserer Website für einen Mod stimmen: <http://www.rulers-of-nations.com/modding.php>

Achtung: Um für einen Mod stimmen zu können müssen Sie ihn heruntergeladen haben.

D/ Speichern und Laden eines Mods

Während des Spiels können Sie jederzeit sichern.

Um einen gesicherten Mod wieder zu laden, gehen Sie ins Menü „Modding Tool“, klicken Sie auf den Button „Einen Mod spielen“, sowie den Button „Spiel laden“ und wählen Sie aus der Liste rechts.

Wenn Sie die Sicherung ausgewählt haben, erscheinen im linken Teil die Informationen dazu (Titel und Name des Mod, etc.).

Klicken Sie auf den Button „OK“ um die Partie wieder aufzunehmen.