

TOTAL WAR ROME II



Wirtschafts GUIDE

Autor: **Summary**

Übersetzung ins Deutsche: **Strategos Xenophon**

EINLEITUNG

Dieser Leitfaden behandelt die Grundlagen der Wirtschaft, speziell für den Mod **Divide et Impera** (Del) für Rome 2 Total War. In diesem Leitfaden werden die wichtigsten Faktoren für wirtschaftlichen Wohlstand behandelt, ohne zu tief in die verschiedenen mathematischen Formeln einzutauchen.

Es gibt zwei Hauptquellen für Einnahmen in Del: **Besteuerung** und **Handel**. In diesem Leitfaden wird die Besteuerung ausführlicher behandelt, während die Mechanismen für den Handel nur grob umrissen werden, um den Lesern (Zuschauern) ein tieferes Verständnis der Del-Wirtschaft zu vermitteln.

Bitte beachtet, dass sich dieser Leitfaden hauptsächlich auf zivilisierte Fraktionen konzentriert, aber seine grundlegenden Richtlinien im Wesentlichen auch für barbarische Fraktionen verwendet werden können.

BESTEuerung

Obwohl in Del mehrere Ressourcen vorhanden sind, ist ihr einziger Beitrag das pro Spielzug generierte Gold/Einkommen (abgesehen vom Freischalten einiger Gebäudevoraussetzungen). Eine Möglichkeit, Einkommen zu generieren, besteht darin, Steuern in jeder Provinz zu erheben, wobei das Einkommen der einzelnen Regionen innerhalb dieser Provinz addiert wird.

Die meisten Spieler machen in Del den Fehler, ihre Wirtschaft durch Besteuerung aller ihrer Provinzen aufzubauen. Im Vergleich zu dem, was Du in diesem Leitfaden lernen wirst, ist diese Methode jedoch nicht nur bei der Generierung von Einkommen weit unterlegen, sondern auch viel schwieriger zu verwalten, wenn man andere Spielmechaniken wie Nahrungsmittelknappheit, öffentliche Ordnung, Sanitärprobleme, Reichserhaltungsprobleme usw. berücksichtigt.

DAS GROSSE GEHEIMNIS: Du musst nicht von allen Provinzen Steuern erheben. Nur etwa 1 bis 3 Provinzen in deiner Reichsstruktur, die richtig aufgebaut sind, können dein Reich mehr als ausreichend versorgen und Dich mit einem enormen Goldüberschuss versehen. Mein Freund Toxborg nennt es "mit der 'ausgeschalteten Wirtschaft' spielen", da Euch Gold nie wieder Probleme bereiten wird, sobald der Reichtum sprudelt!

Nehmen wir zum Beispiel das Römische Reich. Es ist durchaus möglich, mit den Grenzen auf dem historischen Höhepunkt des Römischen Reiches durch die Besteuerung von nur 2 Provinzen, Latium und Alexandria, rund 200.000 Gold pro Runde zu verdienen.

Wie gehen wir also vor, um dies zu erreichen? Indem wir unsere Provinzen so einrichten, dass sie sich auf die Einkommensquellen spezialisieren. Bevor wir jedoch erklären, was das bedeutet, müssen wir drei Schlüsselmechanismen der Besteuerung verstehen:

1. Die idealen Provinzen für die Besteuerung
2. Berechnung des Einkommens einer Provinz
3. Der ideale Aufbau einer Provinz

DIE IDEALEN PROVINZEN FÜR DIE BESTEUERUNG

A. PROVINZEN UND REGIONEN

Im Spiel gibt es mehrere **Provinzen**, die im Grunde genommen eine Gruppe von Regionen sind. Regionen (oder Städte auf der Kampagnenkarte) gibt es in zwei Arten: **Kleinsiedlungen** und **Provinzhauptstädte**.

Kleinsiedlungen gibt es in drei Arten: **Kleinsiedlung (Ressource)**, **Kleinsiedlung (Markt)**, **Kleinsiedlung (Antik)**.

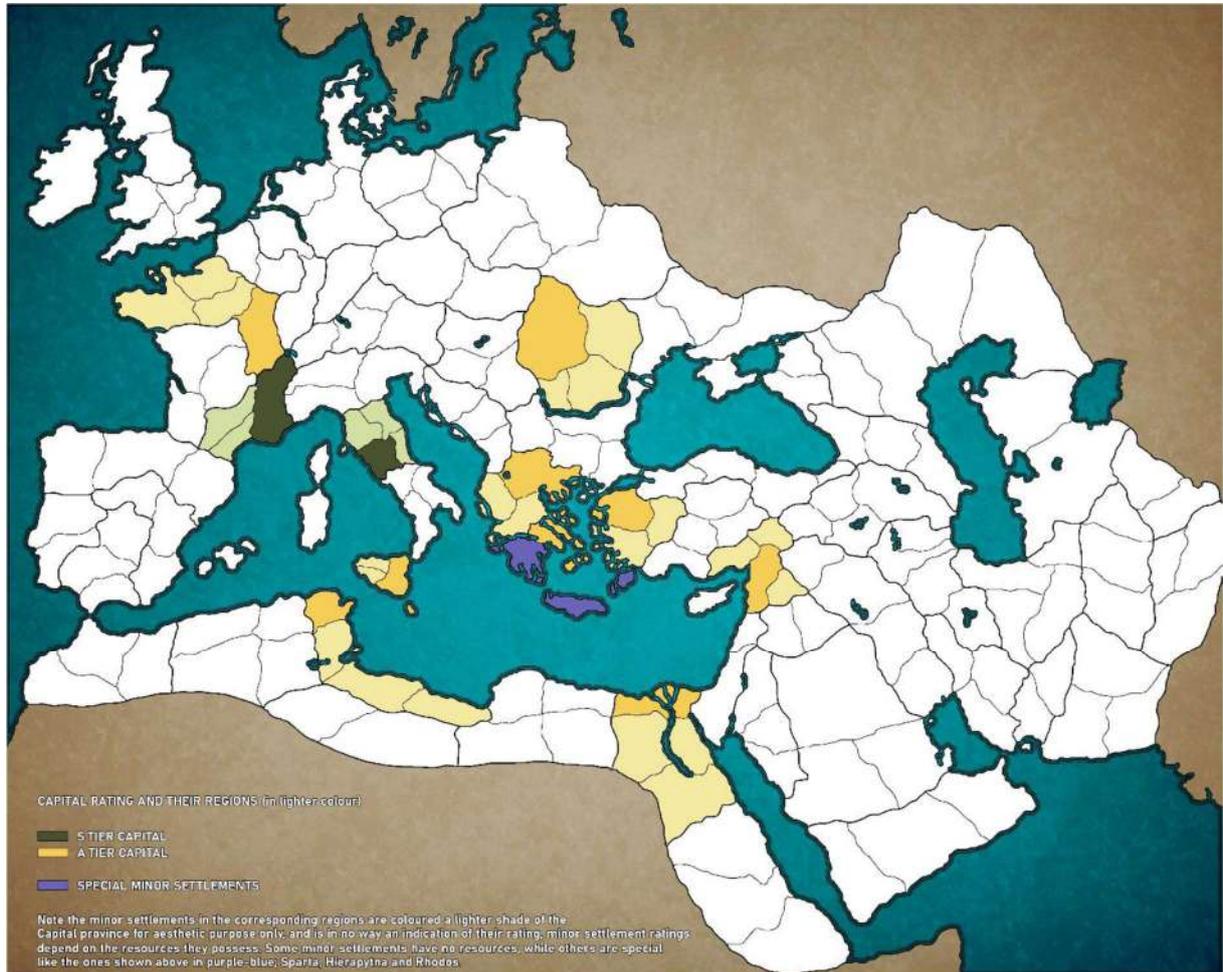
1. **Kleinsiedlung (Ressource)** ist eine unbefestigte Siedlung, in der eine Ressource wie Silber, Eisen, Marmor, Getreide usw. vorhanden ist.
2. **Kleinsiedlung (Markt)** ist eine unbefestigte Siedlung, in der keine Ressource verfügbar ist.
3. **Kleinsiedlung (Antik)** ist eine einzigartige, unbefestigte Siedlung. Im Spiel gibt es nur drei davon: Hierapytna, Rhodos und Sparta.

Provinzhauptstädte gibt es nur in zwei Arten: Provinzhauptstädte und Antike Provinzhauptstädte.

1. **Provinzhauptstadt** ist eine befestigte Siedlung, in der keine Ressource vorhanden ist, außer einigen Provinzhauptstädten mit Gewürzen.

2. **Antike Provinzhauptstadt** ist eine einzigartige, befestigte Siedlung. Im Spiel gibt es 11 Stück: Alexandria, Antioch, Athen, Bibracte, Massalia, Pella, Pergamon, Qart-Hadasht, Rom, Syrakus und Zarmizegetusa.

Es folgt eine Karte der verschiedenen Regionen mit ihren zugeordneten Bewertungen.



In jeder Region stammt das generierte Einkommen aus verschiedenen Quellen, basierend auf den verfügbaren Ressourcen und dem Siedlungstyp. Dies sind:

- Subsistenz
- Handel
- Seehandel
- Landwirtschaft
- Industrie
- Kultur
- Unterhalt** (der vom generierten Einkommen jeder Region abgezogen wird).

Jede dieser Einkommensquellen wird wiederum durch Modifikatoren in dieser Region beeinflusst, die in der Regel wie folgt angegeben werden:

- "% Reichtum aus Landwirtschaft" [ODER]
- "% Reichtum aus Handel insgesamt" [ODER]
- "% Reichtum aus Kultur (alle Regionen)" [ODER]
- "% Reichtum aus Industrie (alle Provinzen)". Diese geben an, welche Modifikatoren bei der Berechnung des Einkommens berücksichtigt werden, das von jeder Region innerhalb der Provinz generiert wird.

Im folgenden Bild sieht Ihr eine Aufschlüsselung der Einkommensquellen in Athenai.



Besondere Beachtung sollte den verwendeten Formulierungen geschenkt werden. Zum Beispiel bedeutet in Punkt b "all commerce" im Wesentlichen **der gesamte Handel in der gesamten Provinz und nicht nur in der einzelnen Region**. Das bedeutet, wenn du beispielsweise einen Tempel des Merkur in einer einzigen Region, sagen wir Asculum, baust, erhöht das "+20% Reichtum aus allen Quellen" den Reichtum um 20% für jede oben genannte Quelle, nicht nur für Asculum, sondern für die gesamte Provinz Latium. Daher kannst du sehen, wie **das Stapeln eines solchen Modifikators** in jeder Region mit Latium insgesamt einen Zuwachs von +80% Reichtum aus allen Quellen in Latium ergibt! Dies ist entscheidend für den Aufbau einer Provinz oder wie bereits erwähnt, für die Spezialisierung der Einkommensquelle einer Provinz.

Anschließend bedeuten "**alle Regionen**" und "**alle Provinzen**", dass der Modifikator jeweils auf jede einzelne Region und Provinz in deinem Reich anwendbar ist! Das ist wirklich sehr mächtig. Diese Modifikatoren sind jedoch selten und stammen aus bestimmten Ressourcen oder Wundern. Zum Beispiel hat die Statue des Zeus in Olympia in Sparta einen Modifikator "+30% Reichtum aus Kultur (alle Regionen)". Das bedeutet, dass unabhängig von der Region in deinem Reich, selbst wenn sie so weit entfernt ist wie Tingis in Mauretania, wenn sie eine Einkommensquelle aus Kultur hat, wird sie mit diesem Modifikator verstärkt. Dies betont die Bedeutung des Besitzes zumindest der wichtigsten Wunder im Spiel, da sie solche Modifikatoren haben, die sich über dein gesamtes Reich stapeln können! Ein besonderer Dank geht an das Del-Team für die Einführung dieses neuen und wirklich coolen Features.

B. RESSOURCEN

Wir werden die Ressourcen nicht ausführlich behandeln, ihre Bewertungen können jedoch unten eingesehen werden.

ICON	RESOURCE	RATING	ICON	RESOURCE	RATING
	Amber	S-Tier		Copper	B-Tier
	Gold	S-Tier		Glassware	B-Tier
	Purple Dye	S-Tier		Grain	B-Tier
	Silk	S-Tier		Iron	B-Tier
	Hides	A-Tier		Timber	B-Tier
	Lead/Silver	A-Tier		Fish	C-Tier
	Marble	A-Tier		Olives	C-Tier
	Salt	A-Tier		Warhorses	C-Tier
	Slaves	A-Tier		Wine	C-Tier
	Spices	A-Tier			

C. WUNDER UND HÄFEN

Wir werden nicht näher auf Wunder und Häfen eingehen, ihre Bewertungen können jedoch unten eingesehen werden.

ICON	WONDER	RATING	ICON	WONDER	RATING
	Pharos of Alexandria	S-Tier		Piraeus	A-Tier
	Great Pyramids of Giza	S-Tier		Port of Rhodos	A-Tier
	Tomb of Mausolus	S-Tier		Oracle of Ammon	B-Tier
	Colossus of Rhodes	S-Tier		Sanctuary of the Great Gods	B-Tier
	Stonehenge	A-Tier		Kogaionon	B-Tier
	Stones of Karnag	A-Tier		Ancient Babylon	B-Tier
	Lacydon	A-Tier		Nasqh-e-Rostam Necropolis	B-Tier
	Cothon	A-Tier		Grand Dam of Marib	C-Tier
	Port of Alexandria	A-Tier		Arg-e Bam	C-Tier
	Statue of Zeus at Olympia	A-Tier			

D. GESAMTBEWERTUNG DER PROVINZ

Unter Berücksichtigung der in den Teilen A, B und C dieses Abschnitts 1 beschriebenen Faktoren können wir die Provinzen im Spiel wie unten gezeigt bewerten, um ihr wirtschaftliches Potenzial zu veranschaulichen.



Die Provinzen in Lila sind S-Tier-Provinzen; Latium, Hellas, Kleinasien und Ägyptos. Während es sich bei den dunkelgrünen Provinzen um A-Tier-Provinzen handelt; Dacia, Narbonensis, Gallien, Mesopotamien, Afrika. Ich würde nicht wirklich empfehlen, Provinzen mit der Einstufung C-Tier (hellgelb) oder darunter als wirtschaftliche Provinzen zu verwenden, da das Potenzial für die Erzielung von Einnahmen sehr gering ist. Diese Provinzen lassen sich viel besser für andere Zwecke einrichten, wie zum Beispiel:

A. Militärische Rekrutierung

B. Nahrungsmittelerzeugung

C. Handelsressourcen und Erhöhung der Forschungsrate.

Idealerweise willst du die Kontrolle über mindestens 1–3 der Provinzen zwischen S-Tier, A-Tier und B-Tier haben. Die Wahl der Provinzen hängt von der Kultur Eurer Fraktion und den lokalen Traditionen der jeweiligen Provinz ab, da eine günstige lokale Tradition es dir ermöglichen würde, sich mehr auf Wirtschaftsgebäude statt auf Tempel zu konzentrieren, es sei denn, du bist Römer, in diesem Fall ist der Tempel des Merkur eines, wenn nicht sogar das mächtigste Wirtschaftsgebäude im Spiel. Grundsätzlich gilt z.B.

1. **Römer:** 2 beliebige Provinzen, vorzugsweise S-Tier. Die Welt liegt dir zu Füßen.
2. **Hellenen:** Hellas, Kleinasien, Ägyptos, Massalia und Mesopotamien.
3. **Karthago:** Afrika.
4. **Celtics:** Gallia, Massalia.

Nachdem wir nun die idealen Provinzen für die Besteuerung kennengelernt haben, ist es an der Zeit, mit dem nächsten Abschnitt des Leitfadens fortzufahren und zu verstehen, wie das in einer Provinz erzielte Einkommen berechnet wird.

2. BERECHNUNG DES IN EINER PROVINZ ERZEUGTEN EINKOMMEN

In Abschnitt 1, Teil A haben wir die Ursachen dafür verstanden, dass das pro Runde in einer Provinz generierte Einkommen die Summe aller pro Runde von jeder einzelnen Region in dieser Provinz generierten Einnahmen ist. Und diese hängen von Einkommensquellen ab, die spezialisiert werden können, um das generierte Einkommen der Region zu maximieren. Eine typische Faustregel, die man bei dieser Überlegung befolgen sollte, lautet:

„Modifikatoren, die sich auswirken – Alle Quellen > Der gesamte Handel > Industrie > Landwirtschaft > Kultur > Lebensunterhalt“

Dies liegt daran, dass jede der angegebenen Einkommensquellen je nach den ihnen zur Verfügung stehenden Gebäuden ein unterschiedliches Potenzial zur Einkommensgenerierung aufweist. Dabei ist der Handel am stärksten und die Kultur am Schluss. Lebensunterhalt ist nur in den Hauptgebäudeketten verfügbar, d. h. entweder im Nebensiedlungsgebäude oder im Provinzhauptstadtgebäude.

Schließlich und am wichtigsten: Sobald alle Einnahmen jeder Region addiert sind, unterliegen sie den drei wichtigsten Modifikatoren im Spiel, wenn es um die Wirtschaft geht:

1. Besteuerung %
2. Sklaven%
3. Imperiumswartung%

„Einkommen in einer Provinz = (Summe des Einkommens jeder Region) x (Basis 100 % + Besteuerung % + Sklaven – Unterhalt des Imperiums %“

Wenn der zweite Teil der Gleichung (Basis 100 % + Besteuerung % + Sklaven % – Unterhalt des Imperiums %) optimiert ist, können Sie das von einer Provinz generierte Einkommen steigern. Es spielt also keine Rolle, ob deine Regionen auch nur jeweils 10.000 Gold generieren. Es spielt auch keine Rolle, wenn dieser Teil der obigen Gleichung gegen Null geht.



Wie im Bild oben zu sehen ist, beträgt die Summe der von den Regionen in Hellas generierten Einnahmen **4.845** (Athenai), **4.982** (Hierapytna) und **3.627** (Sparta), insgesamt also **13.475**.

Aber die, Basis 100 % + Besteuerung % + Sklaven % - Unterhalt des Imperiums % = 343,7 %
Daher ist das Einkommen in Hellas = 13.475 x 343,7 % ≈ **46.313**

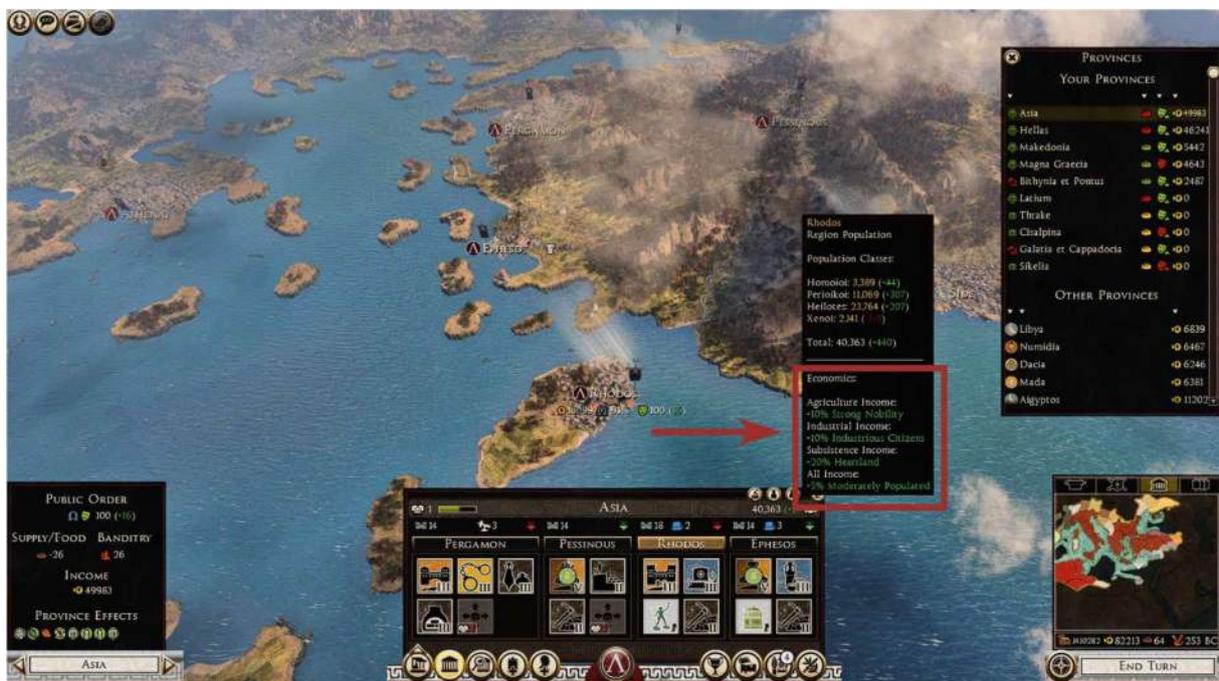
Der zweite Teil der Gleichung ist in diesem Fall der, der aus ansonsten **13.475** Einnahmen pro Runde **46.313** Einnahmen pro Runde macht! Auf diese Weise können sich **Modifikatoren**, wenn sie **richtig gestapelt** werden, im Grunde massiv auf Ihr Einkommen auswirken, sodass eine einzelne Provinz in diesem Fall 7 ganze Armeen und 1 ganze Flotte finanzieren kann!

Es gibt einige zusätzliche Modifikatoren, die sich auf das in einer Region generierte Einkommen auswirken, wie z.B. die **Bevölkerungsmechanik** und **Regionenmodifikatoren** und so weiter. Je mehr ich über die Wirtschaft von Del lerne, desto mehr Modifikatoren stoße ich, daher ist es wirklich eine Herkulesaufgabe, die Wirtschaft optimal zu maximieren. Aber du kannst bereits etwa 90% des Gesamtnutzens allein aus diesem Wirtschaftsführer erzielen. Die verbleibenden 10% hängen von deinem persönlichen Geschmack ab.

Um diesen Leitfaden prägnant zu halten, werde ich nicht näher auf diese versteckten Modifikatoren eingehen. Um Euch jedoch eine Vorstellung zu geben: Wenn es um die Bevölkerungsmechanik geht, gilt: Je größer die Gesamtbevölkerung in einer Region, desto stärker wirkt sich dies auf das Gesamteinkommen dieser Region aus. Je größer eine bestimmte Bevölkerung in einer Region ist, desto stärker wirkt sich dies auf bestimmte Einkommensquellen aus, die in dieser Region generiert werden:

- A. Die Bevölkerung der 1. Klasse wirkt sich auf das landwirtschaftliche Einkommen aus
- B. Die Bevölkerung der 2. Klasse wirkt sich auf das Industrieerzeugnisse aus
- C. Die Bevölkerung der 3. Klasse wirkt sich auf das Existenzminimum aus
- D. Die Gesamtbevölkerung wirkt sich auf alle Einkommen aus

Um es kurz zu machen: Du möchtest die größte Bevölkerungszahl in deiner Region haben und vielleicht möchtest du sogar eine bestimmte Bevölkerungsgruppe fördern, je nachdem, welche Art von Einkommensquelle du für diese Provinz spezialisieren möchtest. Besondere Erwähnung verdient Del's Siedler-Sub-Mod, der dir helfen kann, Bevölkerungstypen in deinem Imperium zu verlagern, für diejenigen unter Euch, die verrückt genug sind, für die letzten 10 % auf Min-Max zu setzen.



Die Bevölkerungszunahme in einer Region kann gehemmt werden, wenn die Verarmung die sanitären Einrichtungen übersteigt. Wie im obigen Bild zu sehen ist, ist der Verarmung in allen Regionen außer Ephesos höher als die sanitären Einrichtungen. Daher sollte eine gute Investition in dieser Provinz, sobald der nächste Gebäudeslot freigeschaltet ist, auf die Sanitärversorgung ausgerichtet sein, wenn Ihr versucht, die Bevölkerungsboni für die Region zu maximieren.
(*Squalor = Verarmung / Verelendung und Verschmutzung*)

3. DER IDEALE AUFBAU EINER PROVINZ

Schließlich können wir uns anschauen, wie wir unsere Provinzen in unserem Reich einrichten. Wie in Abschnitt 1, Teil D erwähnt, gibt es neben dem wirtschaftlichen Aufbau noch drei weitere Aufbauvarianten. Um es zusammenzufassen, werden die meisten Provinzen in Eurem Reich folgendermaßen aufgebaut sein:

1. **Wirtschaftlicher Aufbau**
2. **Militärischer Rekrutierungsaufbau**
3. **Nahrungsproduktion**
4. **Handelsressourcen und Forschungsrate steigernder Aufbau**

A. WIRTSCHAFTLICHER AUFBAU

Unten siehst Du einige Beispiele für den typischen wirtschaftlichen Aufbau einer Provinz.



Im ersten Beispiel oben kannst du den Aufbau für die Provinz Hellas sehen. Du wirst bemerken, dass ich mich für Gebäude entschieden habe, die sich ergänzen, da ich die Provinz auf Reichtum aus Handel spezialisiere. Warum Handel? Eine schnelle Bestimmung des wirtschaftlichen Potenzials der Region führte mich zu dem Schluss, dass Hellas hauptsächlich auf Handel als Einkommensquelle fokussiert ist. Und obwohl Hellas kein Beispiel für eine Provinz ist, die ausschließlich auf Handel basiert, wie in Abschnitt 2 erwähnt, hat der Handel Vorrang vor anderen Einkommensquellen.



Wie aus der Aufschlüsselung der Einkommensquellen für Athenai hervorgeht, ist der Handel weitaus umfangreicher als die anderen Einkommensquellen.

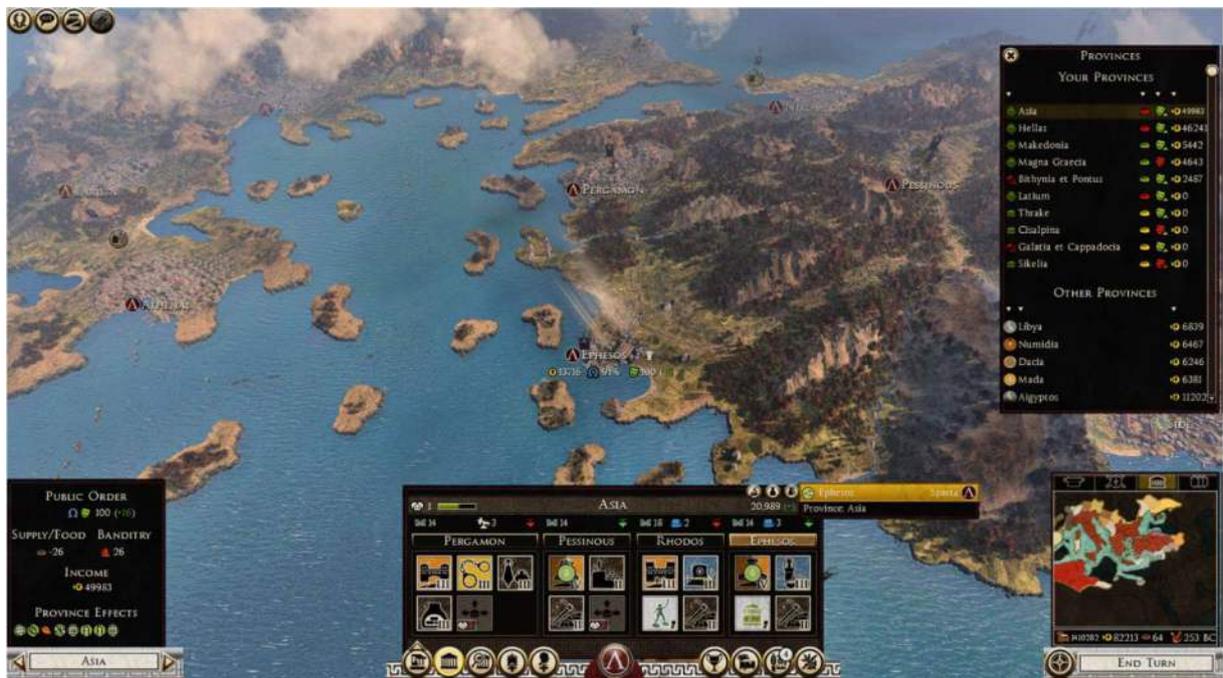


Das Gleiche gilt für Hierapytna.



Abschließend kann man sehen, dass auch in Sparta der Handel eine beträchtliche Einkommensquelle ist.

Im nächsten Beispiel unten kannst du den Aufbau für die Provinz Kleinasien sehen. Du wirst bemerken, dass diese Provinz auf Reichtum aus Industrie spezialisiert ist. Dies wird wiederum in ähnlicher Weise bestimmt wie zuvor bei Hellas.



Wie aus den obigen beiden Beispielen hervorgeht, bin ich für ein Königreich, das sich über Italien, den Balkan und Teile Kleinasiens erstreckt, in der Lage, aus **zwei meiner Provinzen mit einem Wirtschaftsaufbau** insgesamt **96.224 Einkommen pro Spielzug zu generieren**. In Verbindung mit den Handelseinnahmen verdiene ich ungefähr in Runde 80 des Spiels, also in der frühen Spielmitte, 82.213 Einnahmen pro Runde. Und das alles bei gleichzeitiger Unterstützung von 7 ganzen Armeen und 1 kompletten Flotte. **Gegen Ende des Spielzeitraums, wenn alle Ziviltechnologien erforscht und alle Gebäude auf die maximale Stufe aufgerüstet sind, werden Hellas und Kleinasien gut ~100.000 Einkommen pro Spielzug erwirtschaften!!!**

B. AUFBAU DER MILITÄRISCHEN REKRUTIERUNG

Unten siehst Du einige Beispiele für den typischen militärischen Aufbau einer Provinz.



Idealerweise haben gute Militär-Rekrutierungsprovinzen etwa 4 Regionen, damit Du die Tempelboni für militärische Erfahrung stapeln kannst. Du kannst auch deine Rekrutierung in der Provinz besser verteilen, um eine gesunde Bevölkerung in allen Regionen aufrechtzuerhalten, ohne eine einzige Region auszubeuten. Einige Beispiele für gute Militär-Rekrutierungsprovinzen sind Latium, Thrakien, Galatien und Kappadokien, Hispania, Syrien, Libyen, Numidien und Parthia.

C. AUFBAU DER LEBENSMITTELERZEUGUNG

Unten siehst Du einige Beispiele für den typischen Aufbau der Nahrungserzeugung in einer Provinz.



Wie Du oben sehen kannst, konzentrieren sich Nahrungserzeugungsprovinzen auf Gebäude, die Nahrung liefern. Die Hauptgebäudekette jeder Region bleibt zunächst unentwickelt, um den Nahrungsverbrauch zu vermeiden. **Dies ist der einzige andere Provinztyp, bei dem die Besteuerung eingeschaltet sein muss.**

Die idealen Nahrungserzeugungsprovinzen wären solche mit einer maximalen Anzahl von Häfen und einer hohen Fruchtbarkeitsbewertung, insbesondere zu Beginn des Spiels. Auf diese Weise könnt Ihr sowohl Fischereien als auch Farmen bauen. Später im Spiel ist es jedoch in jeder Provinz möglich.

Du solltest auch darauf achten, die öffentliche Ordnung und den Schmutz durch Gebäude zu verwalten, die sowohl Boni für die öffentliche Ordnung als auch die Sauberkeit geben, wie zum Beispiel Tempel und Sanitäreanlagen. Zu Beginn des Spiels, wenn Nahrung knapp ist, solltet Ihr eure Stadtzentren auf Tabernen ausbauen, um die zusätzliche Nahrungserzeugung zu erhalten, aber später können diese in Bibliotheken für die zusätzliche Forschungsrate umgewandelt werden. Im Spätspiel, wenn deine Nahrungserzeugung gut über 50 bis 100 Nahrung pro Runde liegt, kannst Du sogar damit beginnen, die Hauptgebäudekette der Regionen aufzuwerten, um eine bessere Garnison und Bevölkerungswachstumsboni zu erhalten.

Ein weiterer wichtiger Faktor bei der Auswahl einer Nahrungserzeugungsprovinz sind die Ressourcen. Obwohl dies nicht wirklich wichtig ist, kann es hilfreich sein, Ressourcen zu haben, die bei der Aufrüstung mehr Nahrung liefern, anstatt sie zu verbrauchen. Beispiele hierfür sind Oliven, Getreide und Fisch.

Unter Berücksichtigung all dessen wären einige Beispiele für gute Nahrungserzeugungsprovinzen Sizilien, Afrika, Bosphorus, Bithynien und Pontus.

D. HANDELSRESSOURCEN UND FORSCHUNGSRATENSTEIGERUNG

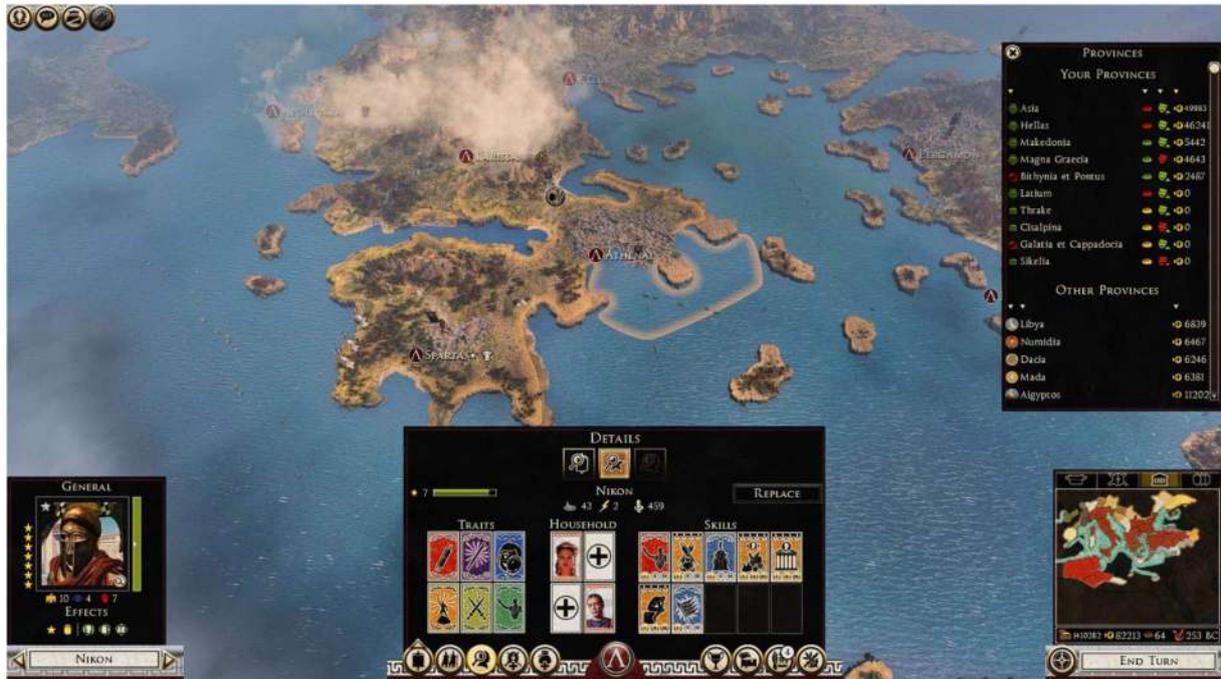
Unten siehst Du einige Beispiele für den typischen Aufbau zur Erhöhung der Handelsressourcen und der Forschungsrate für eine Provinz.



In diesem Provinztyp ist die Besteuerung deaktiviert. Sie bauen hauptsächlich die Ressourcenkette auf, die die maximale Anzahl an Ressourcen bietet. Darüber hinaus können die verbleibenden Bauplätze zur Unterstützung Ihrer öffentlichen Ordnung, Hygiene und Forschung genutzt werden. In bestimmten Ausnahmen wie der oben genannten baue ich gerne Bevölkerungsbonusgebäude wie das in Genua, da ich es als zukünftige Basis für Vorwärtsoperationen in Gallia betrachte und über einen ausreichenden Bevölkerungspool verfüge, auf den ich für eine schnelle Wiederauffüllung zurückgreifen kann, immer eine gute Idee.

E. PROVINZGOUVERNEURE

Das in allen deinen Wirtschaftsprovinzen erzielte Einkommen, wie in Abschnitt 3, Teil A beschrieben, kann durch die Zuweisung von **Gouverneuren** in jeder Region der Provinz weiter gesteigert werden. **Ein Gouverneur ist im Wesentlichen ein General ohne Armee**, der in einer Stadt der Region stationiert ist. Mit der Zeit werden sie Erfahrung sammeln und aufsteigen, um die Region effizienter zu verwalten und gute Modifikatoren anzubieten, um die Wirtschaftsleistung der Region, der Provinz und des Imperiums zu steigern. Unten sehen Sie ein Beispiel für den Fertigungsbaum des Provinzgouverneurs.



Konzentriere dich zunächst auf die **Steuersatz%**, den **% Reichtum aus Einkommensquellen** und wenn sich dein Reich ausdehnt und ihr mehr Reichserhaltungskosten (Korruption) habt, könnt Ihr die Fähigkeitspunkte in **% Korruption** investieren.

Hinweis: In der englischen Original Version von Rome 2 – Divide et Impera heißt es „**empire maintenance**“ in der deutschen Version „**Korruption**“. Seitens CA eine unzureichende Übersetzung denn Korruption ist nur ein Bestandteil der Reichserhaltungskosten...

Klare Empfehlung spielt Divide et Impera auf Englisch! Das ist eine gute Möglichkeit um quasi spielerisch sein Englisch zu verbessern. 😊

Bei der Auswahl eines Traits für euren Gouverneure wählt eine der folgenden Optionen:

Ambitious Magistrate – Am besten für auf Handel spezialisierte Provinzen geeignet.

Treasurer – Am besten, wenn keine der anderen Optionen verfügbar ist.

Master Traders – am besten für Industrie- und Handelsprovinzen geeignet.

Demesioi – Einer der mächtigsten, da zwei der drei angebotenen Modifikatoren fraktionsweit und nicht nur für die lokale Provinz gelten.



Ambitious Magistrate – Am besten für auf Handel spezialisierte Provinzen geeignet.



Treasurer – Am besten, wenn keine der anderen Optionen verfügbar ist.



Master Traders – am besten für Industrie- und Handelsprovinzen geeignet.



Demestioi – Einer der mächtigsten, da zwei der drei angebotenen Modifikatoren fraktionsweit und nicht nur für die lokale Provinz gelten.

F. DIPLOMATEN

Wie Provinzgouverneure sind Diplomaten (Würdenträger) Agenten, die in jeder Region deiner Provinz stationiert werden können und mit der Zeit Erfahrung sammeln und aufsteigen, indem sie mächtige Modifikatoren anbieten, um die Wirtschaftsleistung der Provinz und des Imperiums anzukurbeln. Unten siehst Du ein Beispiel des Diplomaten-Fertigkeitsbaums.



Konzentriere dich zunächst auf die **Besteuerung in %** und den **%-Vermögen aus Einkommensquellen**. Wenn sich dein Imperium dann ausdehnt und Du mehr Reichserhaltungskosten (Korruption) stemmen musst, kannst Du damit beginnen, Fertigungspunkte in den Reichserhaltungskosten (Korruption) zu stecken.

Hinweis: In der englischen Original Version von Rome 2 – Divide et Impera heißt es „*empire maintenance*“ in der deutschen Version „**Korruption**“. Seitens CA eine unzureichende Übersetzung, denn Korruption ist nur ein Bestandteil der Reichserhaltungskosten...

G. Militärgeneräle

Auch wenn dies nicht unbedingt erforderlich ist, können Militärgeneräle, die deine Armeen anführen, insbesondere zu Beginn des Spiels zu einer gesunden Wirtschaft beitragen. Dies liegt daran, dass sie Modifikatoren für den Unterhalt der Armee haben und da der Großteil deiner Ausgaben von deiner Armee stammt, ist dies eine lohnenswerte Überlegung. Unten siehst Du ein Beispiel des von mir bevorzugten militärischen Generalfähigkeitsbaums.



Viele Spieler könnten meine Wahl hier in Frage stellen, aber erlaubt mir zu erklären, wo Ihr meiner Meinung nach hier einen Fehler macht.

Ja, Ihr könnt viele Fertigungspunkte in die Verbesserung der Rüstung, der Infanterie-Nahkampfverteidigung, des Infanterie-Nahkampfangriffs, des Kavallerieangriffs, des Raketenschadens usw. stecken. Aber die meisten, wenn nicht alle dieser Modifikatoren wirken sich nur auf einen Teil Eurer gesamten Armee aus. Welchen Zweck haben zum Beispiel Nahkampfangriffe oder Kavallerieangriffe auf Bogenschützen? Nada! Mittlerweile wirkt sich der Unterhalt der Armee auf jede einzelne Einheit der Armee aus.

Nehmen wir zweitens eine beliebige Stat-Verbesserung, sagen wir zum Beispiel +7 % Infanterie-Nahkampfangriff. Im Fall von Sparta hat der Perioikoi Hoplitai der 2. Klasse einen Basis-Nahkampfangriff von 7, eine Erhöhung um +5 % wäre 7,42. Berücksichtigt nun den Armee-Unterhaltsmodifikator. Berücksichtigt, dass Ihr insgesamt einen Armee-Unterhalt von -15 % erhalten könnt. Ein Perioikoi Hoplitai 2. Klasse hat einen Grundunterhalt von 182 Gold pro Runde, während ein Homoioi Hoplitai 1. Klasse einen Grundunterhalt von 207 Gold pro Runde hat. Berücksichtigt man die -15 % Armeeunterhalt, kostet der Homoioi Hoplitai jetzt 172 Gold pro Spielzug, sogar günstiger als der Perioikoi Hoplitai! Und rate was? Der Homoioi Hoplitai hat einen Basis-Nahkampfangriff von 8!!!

Ja, Ihr habt euch gerade einen billigen Homoioi Hoplitai besorgt, der einzige limitierende Faktor wäre die Bevölkerungsklasse. Ganz zu schweigen davon, dass der Homoioi Hoplitai den Perioikoi Hoplitai auch in allen anderen Bereichen wie Rüstung, Moral, Nahkampfschaden, Angriff usw. übertrifft, die alle nicht vom +6 % Infanterie-Nahkampfangriff betroffen sind.

Und je teurer eine Einheit ist, desto wirkungsvoller ist der Unterhaltsmodifikator. Kosten die syrischen Panzerelphanten der Seleukiden 750 Gold pro Spielzug? Keine Sorge, sie kosten jetzt 637, das sind 120 Gold pro Runde weniger, der Unterhalt eines typischen Speerkämpfers mittlerer Stufe.

Zusammenfassend gesagt, sei wie die Römer und habe die finanziellen Mittel, um kostengünstige stehende Berufsarmeen zu unterhalten.

Um diese Ideologie weiterhin im Auge zu behalten, empfehle ich weitere Fähigkeitspunkte, die sich auf das gesamte Heer auswirken, wie zum Beispiel:

1. **Verstärkungsrate%**. Dieser Punkt wird oft unterschätzt, aber eine sofort einsatzbereite Armee nach 2-3 Runden ist äußerst effektiv. Denkt daran, dass die Erhaltung einer Armee günstiger ist als die Rekrutierung einer neuen. In Kombination mit dem Punkt **Unterhalt%** fühlt sich jede Fraktion wie die Römer an, mit einer kostengünstigen und stets einsatzbereiten Massenmilitarisierung.
2. **Bewegungsgeschwindigkeit%**. Dieser Punkt wird leicht unterschätzt, kann jedoch dein Leben im Kampf etwas einfacher machen, da du eine bessere Manövrierfähigkeit hast.
3. **Moral%** für alle Einheiten. Selbsterklärend.
4. **Moralabzug%** für alle feindlichen Einheiten. Äußerst, äußerst mächtig und ein Geheimtipp für einfache Massenflucht. Funktioniert gut mit Einheiten, die die Furcht-Fähigkeit haben, wie Elefanten und barbarische Schockinfanterie (Berserker, Nackte Krieger usw.), sowie mit Einheiten, die die Fähigkeit Flammende Geschosse haben (die meisten Bogenschützen im Spiel, vorausgesetzt es regnet nicht).

5. **Rüstung%.** Jeder weiß, dass +6% von 7 Nahkampfangriff deutlich weniger ist als +6% von 35 Rüstung. Wenn du unsicher bist, wähle Rüstung, denn Rüstung rettet Leben. Außer im Falle der Barbaren, bei denen +6% von 1 Rüstung 1,06 ist. Mit den Worten eines berühmten Barbaren, Aballos: "Rüstung schlecht!"

Einige andere Skillpunkte, die je nach Spielstil in Betracht gezogen werden können, befinden sich im rechten Baum, dem Cunning Tree (Hellblau). Dieser verbessert deine Hinterhaltschance und ermöglicht Nachtgefechte zu Land und zu Wasser, was äußerst hilfreich sein kann, um Gruppen von Armeen zu isolieren und sie einzeln auszuschalten.

H. SPIONE UND CHAMPIONS

Hinweis: *In der deutschen Version wird der Champion als Streiter oder Veteran bezeichnet.*

Ehrlich gesagt nutze ich Spione nicht oft, abgesehen von drei Hauptfunktionen, die ich nicht besonders wichtig finde, die aber eher einen kleinen Komfort bieten.

1. Diebstahl von Lebensmitteln aus Provinzen.
2. Spähen vor der Armee.
3. Wenden Sie die Kultur der Fraktion während der Erkundung auf eine umkämpfte Provinz an, um die Aufnahme in die Region zu erleichtern.

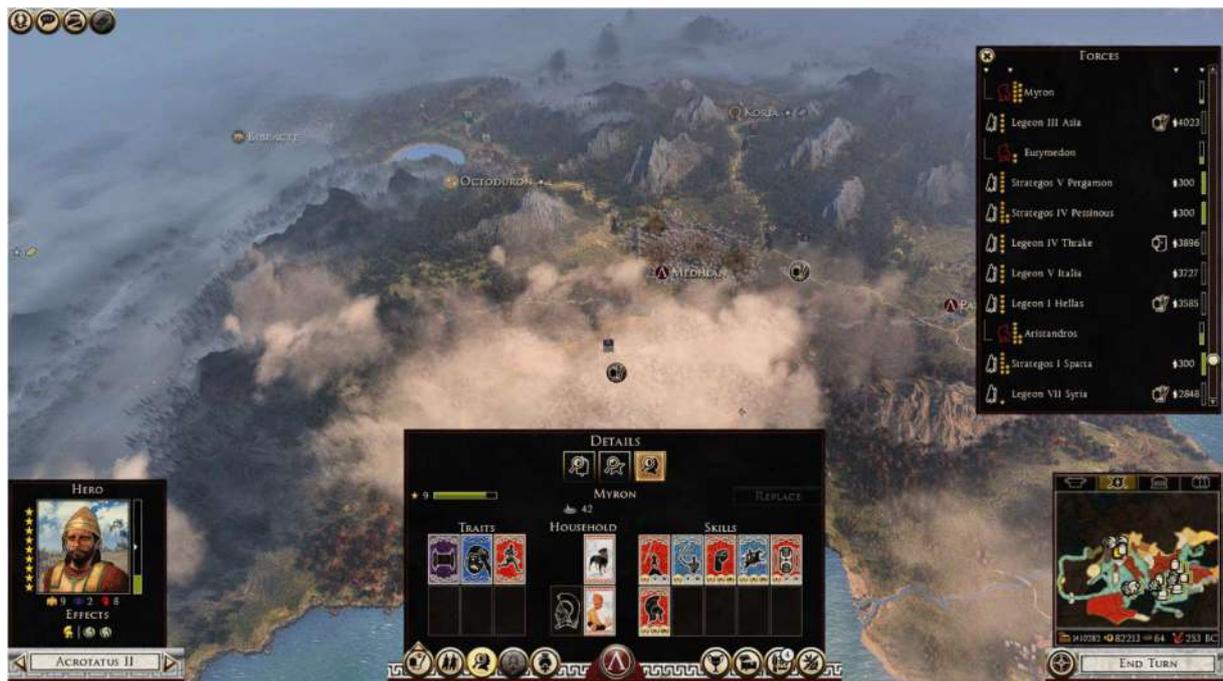
Dies ist der typische Spionage-Fertigkeitsbaum, den ich in den meisten meiner Kampagnen verwende. Während „Essen stehlen“ zu Beginn des Spiels äußerst hilfreich sein kann, ist es in der Mitte bis zum Ende des Spiels grundsätzlich sinnlos.



Wenn es um Champions geht, verwende ich sie jedoch immer, um eine Armee zu begleiten, vorzugsweise eine mit meinem Fraktionsführer und anderen wichtigen Fraktionscharakteren, wie Fraktionserben und Familienmitgliedern, die Erben sein können. Ich würde empfehlen, sich auf die folgenden Fähigkeiten und Eigenschaften zu konzentrieren.

1. +XP für den General
2. +XP für die Armee
3. Kampagnenbewegung % der begleitenden Armee
4. Armeeunterhalt %

Dies ist der typische Champion-Fertigkeitsbaum, den ich in den meisten meiner Kampagnen verwende.



Meiner bescheidenen Meinung nach ist es der richtige Weg, sich auf +XP pro Runde für die Armee und den Armeeunterhalt zu konzentrieren, da man eine viel bessere Armeezusammensetzung zu einem viel günstigeren Unterhalt erhält, als wenn man beispielsweise die Werte einer Armee mittlerer Stufe auf ein bestimmtes Niveau verbessert immer noch nicht besser als das vorherige Szenario, wie in Abschnitt 3, Teil G ausführlicher erläutert.

I. SKLAVEN

Der **Sklavenanteil (%)** ist einer der mächtigsten, wenn nicht sogar der mächtigste Einkommensmodifikator im Spiel, zusammen mit dem **Empire Maintenance (%)** und der **Besteuerung (%)**. Während Besteuerung (%) und Empire Maintenance (%) durch Fähigkeiten von Gouverneuren und Diplomaten sowie durch zivile Forschung erreicht werden können, ist es etwas schwieriger, den **Sklavenanteil (%)** zu erhöhen. **Mit dem kommerziellen Edikt ist es jedoch sehr einfach, eine Sklavenbevölkerung von 90 % zu erhalten und einen Reichtum durch Sklaven von über +100 % zu erreichen.**

Um den Sklavenanteil (%) zu steigern, solltest du Regionen nach Eroberungen immer plündern, wenn sie nicht deiner Kultur angehören, da die Bevölkerung in jedem Fall nicht übertragen wird. Daher schadet es nicht, die Region für zukünftige Vorteile zu entvölkern. Im Kampf solltest du immer wählen, Gefangene zu versklaven, um den Sklavenanteil (%) weiter zu erhöhen.

Der Modifikator Sklavenanteil (%) hilft besonders dabei, den belastenden Empire Maintenance (%) Modifikator auszugleichen und somit dein pro Runde generiertes Einkommen signifikant zu steigern. Aber wie wirkt sich der Sklavenanteil auf die öffentliche Ordnung aus? Die Antwort ist kurz: Ja, aber es ist nichts, mit dem du nicht umgehen könntest. Es gibt 4 Hauptwege, um mit Sklavenunruhen umzugehen:

1. **Kommerzielles Edikt.** Es erhöht nicht nur den Reichtum durch Sklaven, sondern auch den Reichtum aus dem Handel insgesamt und vor allem verringert es die Sklavenunruhe. Es ist das beste Edikt für deine Wirtschaftsprovinzen.
2. **Edikt zum Verkauf von Sklaven.** In Nicht-Wirtschaftsprovinzen, in denen die Besteuerung aktiv sein muss, d.h. in Nahrungsgenerierenden Provinzen, ist das Edikt zum Verkauf von Sklaven unerlässlich, um den Sklavenanteil (%) in dieser Provinz zu verringern und die Sklavenunruhe zu mildern.
3. **Sklavenhändler.** Sklavenhändler sind ein sehr wichtiger Bau, in den investiert werden sollte und der in allen Wirtschaftsprovinzen vorhanden sein sollte, Punkt. Sie haben wie das kommerzielle Edikt mehrere Vorteile im Zusammenhang mit Sklaven, einschließlich der Verringerung der Sklavenunruhe.
4. **Kleine Siedlung (Sklaven).** Der Besitz einer kleinen Siedlung mit der Sklaven-Ressource und ihre Aufwertung bietet eine fraktionsweite Verringerung der Sklavenunruhe und ist ebenfalls eine starke Möglichkeit, der Sklavenunruhe entgegenzuwirken.

Mit diesen 4 Maßnahmen wird die Sklavenunruhe nie ein Problem für dich sein.

J. HANDEL

Dieser Abschnitt des Leitfadens wird die Mechanismen des Handels kurz erklären.

Während der Großteil deines pro Runde generierten Einkommens aus der Besteuerung stammt, kommt ein beträchtlicher Teil davon aus dem Handel. Die Mechanismen des Handels sind leider vager als die der Besteuerung, und daher ist es eher ein Albtraum, sich in die Tiefe des Handels zu begeben.

Der Handel wird durch den Abschluss von Handelsabkommen mit anderen Fraktionen aufgebaut. Die Ressourcen, die du besitzt, werden von dieser Fraktion importiert, wenn ihnen diese Ressourcen fehlen. Die importierten Mengen werden mit dem Preis der Ressource multipliziert, und die Summe dieser Beträge für jede importierte Ressource ist der Handelserlös, den du aus deinem Handelsabkommen mit ihnen erzielst. Normalerweise erhältst du etwas mehr als diesen Wert aufgrund von Handelsstarifen und einem Bonus durch eine langjährige Handelspartnerschaft.

Also, welche sind die beiden Hauptfaktoren, die den Handelseinkommen bestimmen:

Der Preis der Ressource. Diese variieren je nach Ressource und schwanken auch im Verlauf der Kampagne.

Die Importmenge. Dies ist ein fester Code und hängt von der Größe der Fraktion ab, die die Ressource importiert. Für eine Fraktion mit:

- a. 1 Region = 3 Einheiten
- b. >3 Regionen = 5 Einheiten
- c. >6 Regionen = 8 Einheiten
- d. >10 Regionen = 12 Einheiten

Angenommen, du handelst mit einer Fraktion, die 12 Regionen hat, und du exportierst Marmor, der normalerweise um die 10 Gold pro Einheit kostet. Diese Fraktion wird 12 Einheiten Marmor importieren und daher 120 Gold pro Runde für den importierten Marmor an dich bezahlen.

Nehmen wir nun an, anstatt mit einer Fraktion mit 12 Regionen handelst du mit 12 Fraktionen, von denen jede nur eine Region hat. Jede dieser Fraktionen wird jeweils 3 Einheiten fordern, insgesamt also 12×3 , 36 Einheiten. Dadurch wirst du 360 Gold pro Runde für deine Marmorexporte erhalten.

Es ist unnötig zu erwähnen, dass das Einzige, was beim Handel berücksichtigt werden sollte, ist, dass eine Fraktion mit einer einzigen Region und ohne Ressourcen der beste Handelspartner ist, da sie alles, was du hast, importieren muss.