

Victoria - Guida di Memnon

(By Memnon, traduzione a cura di Poli e Montecristo)

www.netwargamingitalia.net

Nota del redattore

La traduzione di questo monumentale documento si deve all'impegno di poli sino al capitolo Mobilitazione e Riserve e a montecristo per la restante metà della guida.

Nota del traduttore poli'

La traduzione di questa guida è stata lunga, ma anche molto piacevole: lo stile dell'autore è chiaro, senza fronzoli e non privo di eleganza. Semmai, le difficoltà sono venute dalla resa del lessico socio-politico dell'Ottocento, onnipresente in Victoria. Chiarisco subito che non sono in possesso della versione italiana del gioco, e di conseguenza non ho potuto uniformare la mia traduzione a quella della Leader. Immagino che, nella grande maggioranza dei casi, le differenze siano minime: mi auguro che, nei restanti pochi casi, un poco di ingegneria inversa da parte del lettore basti a colmare lo scarto. Talvolta, nel tentativo di conservare in italiano la concisione dell'inglese, potrei aver reso in modo troppo libero qualche espressione tecnica: valga 'opinione nazionale' per 'national value'. In questi casi, ho sempre riportato tra parentesi la lezione originale. Il testo inglese è privo di immagini a commento, ma per questa versione italiana ho scelto di metterne alcune: almeno quanto basta, spero, per aiutare il giocatore alle prime armi a orientarsi nell'interfaccia tremendamente complicata del gioco.

poli

Nota dell'autore

Non mi darei alcun pensiero di ciò che il mondo potrebbe dire di me, se solo potessi trasmettere ai posteri la reputazione di esser stato un uomo onesto

E' ormai da qualche tempo che ho il piacere di prender parte ai forum su Victoria e, sia pure in questo periodo relativamente breve, ho potuto osservare come vi sia una grave mancanza di informazione sui meccanismi del gioco. Molti tentativi sono stati fatti per correggere questa situazione, e i validi sforzi di molti assidui frequentatori hanno in effetti ottenuto dei risultati. Le informazioni, comunque, tendono a essere sparpagliate attraverso i forum, e anche quando si trovano, sono frammiste alle discussioni, così che è spesso difficile distillare il succo dell'informazione. E soprattutto, alle domande più complesse raramente viene data una sola definitiva risposta. Ecco perché ho iniziato la stesura di questo manuale, in modo che ci sia un posto unico dove i giocatori possano trovare le risposte alle loro domande. Sono circolati molti commenti negativi sul manuale originale del gioco. La mia opinione è che, considerando il poco spazio che avevano a disposizione, nonché la complessità del gioco stesso, gli autori abbiano fatto un lavoro eccellente nel riepilogare alcuni dei concetti più difficili. Di conseguenza non è mia intenzione rimpiazzare il manuale, ma solo integrarlo. Questa guida presume che voi sappiate già dove sono le varie finestre, e a che cosa servono i bottoni. Non mi sono preoccupato di fornire spiegazioni approfondite su come installare il gioco, né su come aprire o salvare una partita.

Spero che questo mio sforzo aiuti a chiarire alcuni dei problemi che più insistentemente si ripetono nei messaggi inviati ai forum. Spero anche che questo manuale possa fornire nuove conoscenze anche ai giocatori più esperti, almeno in certe aree del gioco. Questo manuale tiene conto, al meglio delle mie possibilità, di tutte le modifiche fino alla versione 1.03.

Non ho la pretesa di sapere tutto su questo gioco (e anzi, semmai il contrario): se trovate errori in questo manuale, per cortesia non esitate a contattarmi. Posso essere raggiunto sui forum, o privatamente, se preferite.

Voglio ringraziare Rafiki per tutto il tempo che ha dedicato alla correzione delle bozze di questa seconda edizione. Il Opens external link in new windowsuo sito è il posto dove trovare tutte le tabelle che questa guida tralascia, e anche un sacco di altre informazioni. Voglio inoltre ringraziare Darkrenown per i suoi estesi commenti, e per la disponibilità a rispondere alle mie domande sui forum. Grazie anche a Derek Pullem per aver rivisto la prima bozza di questo documento, correggendo molti errori. Vorrei poi ringraziare Aprof per avermi permesso di usare la sua tabella dei modificatori alla leadership, e Carligula per il suo magnifico articolo sul Pluralismo e Consapevolezza, che ho usato come riferimento. Grazie a Johan per aver letto e approvato la stesura finale.

Per ultimi, ma non certo in ordine di importanza, ringrazio i partecipanti ai forum di discussione, per la pazienza e la costanza con cui hanno risposto alle mie domande. Questo manuale, in realtà, non riflette la mia conoscenza del gioco, ma la vostra, perché la maggior parte di ciò che vi è scritto l'ho imparato da voi.

Memnon

La Mappa

Confine, s. m.: in geopolitica, una linea immaginaria tra due nazioni, che separa gli immaginari diritti di una dagli immaginari diritti dell'altra.(Ambrose Bierce)



La mappa ha cinque modalità, e ognuna serve a uno scopo diverso. Sotto la mini-mappa, a sinistra in basso nella finestra principale, si trovano i bottoni che attivano ciascuna di queste modalità.

Terreno. Questa è la prima modalità della mappa, ed è quella predefinita all'apertura di una partita. Questa mappa vi mostra la topografia delle province (montagne, colline, pianure, etc.); mostra anche i fiumi principali. Questi sono fattori importanti da tenere a mente quando state conducendo una campagna militare, perché il terreno influisce sul combattimento. Le tipologie di terreno sono descritte nel pieghevole incluso nella confezione del gioco.

Mappa politica. Questa è forse la modalità più frequentemente utilizzata. Vi mostra chiaramente i confini tra gli stati, e la suddivisione in province. Mostra anche dove sono le capitali, contrassegnate da un'icona di città nella loro provincia.

Mappa economica. La modalità economica mostra il tipo di risorsa prodotto da ciascuna provincia. La risorsa è rappresentata da un'icona al centro della provincia. Ogni provincia produce una sola risorsa, ma alcuni eventi di gioco possono modificare il tipo di produzione della provincia.

Infrastrutture. La mappa delle infrastrutture mostra lo sviluppo delle ferrovie, e le industrie di una regione. Le ferrovie sono rappresentate come linee nere dritte, che connettono le province tra loro, e le industrie invece da piccole icone. Le province dove si possono costruire ferrovie sono indicate in verde. Le province completamente sviluppate sono bianche. Sebbene le icone delle industrie appaiano nelle province, in realtà le industrie sono organizzate a livello regionale (vedi sotto).

Rischio rivolte. Questa modalità evidenzia in rosso le province a rischio di rivolta. L'assenza di rosso significa che non ci sono rivolte, e il colore verde indica una situazione tranquilla (più il verde è scuro, meglio è). Questa mappa mostra anche, per mezzo di piccole icone, le varie tipologie di crimine in ciascuna provincia. Le province possono avere solo una forma di criminalità per volta.

La mappa è organizzata su tre livelli. Il livello più alto è quello nazionale. Le nazioni sono indicate chiaramente, ciascuna col suo colore, sulla mappa politica. Ogni nazione ha la sovranità sul suo territorio, e (a meno che non sia uno stato satellite o un dominio) ha il controllo delle sue relazioni internazionali. Le tasse, i dazi doganali, l'educazione sono esempi di fattori calcolati su scala nazionale. Il livello provinciale è quello più basso. Anche le province sono chiaramente mostrate nella mappa politica: sono le demarcazioni territoriali più piccole, all'interno di una nazione. Le battaglie, le ferrovie, le risorse, il crimine, le rivolte, la gestione dei POP sono tutti fattori controllati a livello di singola provincia. Le province hanno anche ciascuna un proprio tasso di 'qualità della vita', che indica quanto quel territorio è adatto all'insediamento umano. Più alto è il punteggio, più persone vorranno trasferirsi, e minori saranno anche le penalità subite dagli eserciti invasori. Tra le nazioni e le province si colloca il livello regionale. Le regioni ('states', n.d.t.) si possono vedere nella mappa in modalità terreno: sono le aree che si illuminano quando fate clic. Oppure potete vederle anche nella mappa politica: sono le aree che diventano leggermente più scure dopo un solo clic (un secondo clic seleziona una provincia specifica). Una regione è semplicemente un insieme di province, correlate geograficamente. E' a livello regionale che le industrie sono gestite. Le industrie possono essere costruite solo in regioni cui è stata concessa la cittadinanza nella vostra nazione. La cittadinanza può essere concessa solo quando, in almeno una delle province della regione, la maggior parte della popolazione è della vostra cultura nazionale. Tenete a mente che tutto il territorio conquistato o acquistato dalle nazioni civilizzate, indipendentemente dalla popolazione residente, è comunque una regione.

Le regioni sono particolari, in Victoria, perché costituiscono l'unica suddivisione territoriale che ignora i confini tra nazioni. Nei trattati, l'assegnazione di terre avviene per province, e non per regioni: ciò significa che le regioni possono finire divise tra due o più nazioni. Per esempio, nello scenario del 1836, la regione dell'Azerbaijan è divisa tra Russia e Persia, e la regione del

Maine fra Stati Uniti e Gran Bretagna. Potete pur sempre costruire industrie in regioni divise tra più nazioni, ma solo i POP residenti nella vostra nazione possono essere assegnati a lavorarci. Quando conquistate una regione per intero, assumete anche il controllo di tutte le sue industrie: ma tenete a mente che, fin quando anche una sola provincia della regione rimane in mano dell'altra nazione, tutte le industrie della regione resteranno nell'altra nazione

I pop

La storia di tutta la società fino a oggi è la storia di lotte fra le classi. (Karl Marx)



Che cosa sono i POP, in definitiva? I POP sono le unità-base di popolazione in Victoria. Sono presenti in tutte le nazioni e in tutte le province popolate. Costituiscono la base per la vostra intera economia: in effetti, essi sono la vostra economia. I POP possono assumere dimensioni diverse, e rappresentare da 1 a 100.000 cittadini ciascuno. I POP possono essere di dieci tipi diversi: Ufficiali, Aristocratici, Capitalisti, Sacerdoti, Impiegati, Artigiani, Contadini, Operai, Soldati e Schiavi. Ciascuno di essi contribuisce in modo diverso alla vostra economia. La maggior parte dei POP è convertibile da voi, posto che abbiate le risorse per promuoverli al livello successivo a quello in cui si trovano.

Che cosa fanno i diversi tipi di POP?

Aristocratici: sono i più ricchi possidenti terrieri nella vostra nazione. In sostanza se ne restano a casa tutto il giorno e consumano beni. Procurano un bonus agli RGO, ma a parte questo non servono ad altro che ad essere tassati.

Ufficiali: questi sono i soldati meglio addestrati e con più esperienza nel vostro esercito. Il numero di Ufficiali influenza direttamente al numero di punti di leadership che potete sviluppare. Più Ufficiali avete, più punti guadagnate.

Sacerdoti: rappresentano il clero della vostra nazione. Il loro lavoro è utile a ridurre la Consapevolezza dei vostri POP (vedi il capitolo 'I tre grandi'), rendendoli cittadini migliori per i governi autocratici, ma cittadini peggiori per i governi democratici. I Sacerdoti, in aggiunta, riducono la Militanza di alcuni strati della popolazione, rendendoli meno inclini a rivoltarsi contro il vostro governo. Tuttavia, i Sacerdoti aumentano la Consapevolezza di Aristocratici, Capitalisti e Ufficiali. I Sacerdoti inoltre aumentano il vostro punteggio in ricerca, fino a quando la scoperta del Darwinismo li rende obsoleti.

Capitalisti: sono gli imprenditori nella vostra economia. Incrementano la produzione industriale, e sono anche ottimi contribuenti da tassare. Impiegati: sono i lavoratori istruiti nella vostra popolazione. Lavorano nelle fabbriche insieme agli Operai (vedi sotto), e migliorano l'efficienza della fabbrica in sé. Cosa importante, gli Impiegati aumentano il vostro punteggio in ricerca, così più ne avete, più punti acquisite. A differenza della maggior parte dei POP, la dimensione del POP degli Impiegati ha conseguenze dirette sulla ricerca prodotta. Un POP di 80.000 Impiegati produrrà più ricerca di un POP di 1.200 Impiegati: così una tattica comune è convertire il più numeroso POP di una provincia industrializzata in Impiegati.

Artigiani: rappresentano lavoratori specializzati con basso livello di educazione. Lavorano nelle fabbriche, ma a differenza degli Impiegati non migliorano la loro efficienza né contribuiscono alla ricerca.

Contadini: sono i lavoratori agricoli della vostra nazione. Lavorano la terra e producono beni di consumo. I Contadini lavorano negli RGO (Strutture per la Raccolta delle Risorse, Resource Gathering Operations, n.d.t.), che sono sempre presenti, uno per provincia. Tuttavia lavoreranno solo negli RGO che producono grano, pesce, bestiame, frutta o lana.

Operai: fanno il lavoro pesante nella vostra economia. Sono i minatori di carbone, i taglialegna, la gente che lavora duro per estrarre le materie prime alla base della vostra industria. Anche loro lavorano negli RGO, ma mai negli stessi dei Contadini: vanno invece a riempire quelli che producono ferro, carbone, zolfo, legname, e così via.

Soldati: costituiscono le unità di combattimento di base della vostra nazione. Il numero di Soldati che avete si aggiunge direttamente alla vostra capacità di reclutamento. Più Soldati avete, più alta è la capacità di reclutamento.

Schiavi: sono il gradino più basso della scala economica. In effetti non sono considerati cittadini, e quindi non possono essere tassati, né convertiti in un altro tipo di POP. Gli Schiavi lavorano negli RGO, come i Contadini e gli Operai. Solo alcune nazioni in Victoria dispongono di Schiavi, e tra queste gli Stati Uniti, la Danimarca, il Texas, e più tardi gli Stati Confederati. Molte di queste nazioni hanno eventi che permettono l'emancipazione dei loro schiavi, e la conversione in Operai.

Notate che tutti i POP che vi danno un bonus di qualche tipo (per esempio gli Impiegati che favoriscono la ricerca scientifica) devono essere della vostra Cultura nazionale (vedere il capitolo 'Altri concetti') perché possiate effettivamente ricevere il bonus.

Aristocratici e Capitalisti sono considerati **ricchi**; Ufficiali, Sacerdoti e Impiegati sono considerati **borghesia** (middle class, n.d.t.); e Artigiani, Contadini, Operai e Soldati sono **poveri**. Questo è importante da tenere in mente, quando decidete quanto tassare ciascuna classe di cittadini. Gli Schiavi, come detto sopra, non sono tassabili.

Quella della **fusione** è una delle questioni più controverse del sistema dei POP. La fusione, aggiornata alla patch 1.03, ha luogo tra POP di dimensioni inferiori a 10.000, ed essenzialmente serve a evitare che in una provincia vi siano dozzine di piccoli POP di poche centinaia o migliaia di persone ciascuno. Un POP di meno di 10.000 persone può unirsi con un POP più grande solo se il POP risultante non è più grande di 100.000. Quando due POP di uguale cultura, religione e tipo (Impiegati, Artigiani, Contadini, etc.) sono collocati nella stessa provincia, e almeno uno di loro è più piccolo di 10.000, si fonderanno in un solo POP più grande. La conseguenza diretta della fusione dei POP è che l'industrializzazione risulta più facile negli imperi multi-etnici, perché i piccoli POP di culture diverse non si uniranno mai, e di conseguenza ci saranno più POP a disposizione da collocare nelle industrie. Siccome un POP di 500 persone ha la stessa efficienza, in un'industria, di un POP di 19.999 persone, questo sistema di industrializzazione multi-etnica può fare una notevole differenza nella produttività.

I POP non solo si uniscono, ma possono anche dividersi. Quando un POP cresce oltre le 100.000 unità, si divide in un POP di 75.000 e uno di 25.000 persone; ciascuno di essi continuerà a crescere come una separata unità, fino a dividersi quando raggiungerà a sua volta il limite di 100.000. Questo è il modo in cui il gioco simula la crescita della popolazione.

I POP possono anche decadere. Se un POP specifico è tassato sopra il 50% del suo reddito, può decadere in un POP di classe più bassa. Dunque è meglio non tassare mai i ricchi e specialmente la borghesia sopra il 49%, tranne in caso di emergenza.

In che modo i POP producono beni? I POP contribuiscono alla vostra produzione lavorando direttamente nelle industrie o negli RGO. Né le une né gli altri produrranno beni senza che i POP ci lavorino dentro. Quando scegliete i POP da assegnare a una particolare industria, fate attenzione alla grandezza del POP. POP di certe dimensioni produrranno più di altri (vedi il capitolo 'Industrializzazione'). Ciascuna industria può ospitare solo cinque POP per livello, indipendentemente dalla loro dimensione. Un altro fattore da tenere a mente è che c'è un particolare rapporto tra Impiegati e Artigiani (2:3) che massimizza l'efficienza delle industrie. Se possibile, dovrete sempre rispettare questo rapporto, quando assegnate Artigiani e Impiegati alle industrie.

I POP non devono restare per sempre in una provincia. Se sono disoccupati, tenderanno a emigrare e cercare lavoro altrove. I POP che emigrano sono programmati per cercare lavoro in primo luogo nella vostra nazione, quindi nelle vostre colonie, e infine in altre nazioni. Così, se avete posti liberi nell'industria di una regione, e Impiegati e Artigiani disoccupati in un'altra, questi potrebbero migrare per occupare quei posti. Tenete presente che (come nella vita reale) il procedimento non è perfetto, e i POP non sempre vanno dove volete voi.

L'emigrazione dei POP dipende anche dalla qualità della vita nelle vostre province (i piccoli termometri, che mostrano quanto buone sono le condizioni per l'abitabilità umana). Migliore è la qualità della vita in una provincia, più gente vorrà trasferirsi là.

Ciascun POP ha **pensieri e necessità** suoi propri. Ogni POP vi dirà quali sono le questioni cui è

specificamente interessato, qual è la probabilità che si rivolti, e quanta Consapevolezza politica ha di se stesso. Ciascun tipo di POP ha inoltre necessità di specifici beni di consumo. Questi si dividono in tre categorie: beni essenziali, beni quotidiani, beni di lusso. Più beni i POP ottengono per ciascuna categoria, minori sono le probabilità che si rivoltino. I beni particolari che ricadono in ciascuna categoria variano a seconda dei POP. Per esempio gli Agricoltori, diversamente da tutti gli altri POP, considerano i fertilizzanti un bene di lusso.

Il budget

L'interesse dello stato, nel lungo periodo, è l'interesse degli individui che lo compongono. (John Stewart Mill)



La gestione del budget è la chiave per aver successo nel gioco, e comprendere il significato dei vari cursori ha una grandissima importanza.

Tasse. Ci sono tre cursori delle tasse: per i poveri, la borghesia e i ricchi. La prima cosa da ricordare è che i POP non amano essere tassati al di sopra di un terzo del loro reddito, ma per un po' riusciranno a sopportarlo. La peggior cosa che potete fare è tassare a lungo i ricchi e la borghesia sopra il 50%, cosa che probabilmente farà decadere i POP (vedere il capitolo 'POP'). Se questo succede, gli Impiegati, che sono la forza motrice della vostra ricerca, possono decadere in Contadini e Operai a causa della povertà dovuta alla tassazione. Le tasse alte comportano anche alti livelli di emigrazione. Ma naturalmente fruttano anche un sacco di soldi, e quindi dovete farvi i vostri conti. Nel merito, bisogna considerare anche un altro concetto: l'efficienza della tassazione, ossia con che frequenza i vostri esattori sono realmente in grado di imporre le tasse alla gente. E' calcolata sia l'efficienza complessiva, sia l'efficienza specifica nei confronti di una classe sociale. Per vedere quanti soldi ricevete effettivamente dai

vostrì POP, dovete moltiplicare la percentuale di tasse per l'efficienza complessiva, e poi ancora per l'efficienza specifica per la classe che vi interessa. Obbligazioni di Stato. Anche se non c'è un cursore per queste, le obbligazioni di Stato sono un investimento che la vostra popolazione fa nel governo del suo Paese. Tenete a mente il criterio che sta dietro: tanto più la gente ha investito economicamente nel suo governo, tanto più facilmente accorrerà in sua difesa nei momenti di crisi (tra parentesi, per tutti gli storici e gli economisti che stanno leggendo: questa idea faceva parte del progetto economico di Alexander Hamilton per l'Amministrazione americana, e fu la ragione originaria per cui il governo federale sviluppò un sistema permanente di debito pubblico). Anche se in realtà il gioco non simulerà questa mobilitazione dei cittadini in tempo di crisi per salvare i propri risparmi, è comunque possibile piazzare obbligazioni ricavando denaro. La gente comprerà obbligazioni se disporrà di un capitale extra, dopo aver acquistato almeno tutti i prodotti di uso quotidiano. I cittadini continueranno a comprare obbligazioni di Stato anche se il governo si trova in una situazione di debito.

Educazione. Questo cursore determina quanto il governo spende per aumentare il tasso di educazione, e per finanziare la ricerca e lo sviluppo tecnologico. Mantenere una spesa del 50% conserva l'attuale tasso di educazione. Spingete il cursore oltre il 50%, e l'educazione aumenterà gradualmente; sotto il 50% l'educazione diminuirà gradualmente. L'entità della spesa influisce anche sui punti-ricerca che potete ottenere. Una spesa minima per l'educazione vi frutterà pochi punti, indipendentemente dal numero di Impiegati e Sacerdoti che avete. D'altra parte, una forte spesa può controbilanciare una popolazione poco numerosa.

Lotta al crimine. Questo cursore fissa la spesa che il vostro governo sostiene per combattere la corruzione e le attività illegali nel Paese. Ridurre il crimine aiuta a diminuire la Militanza, influisce direttamente sul rischio di rivolte, e può aiutare a rimuovere certi fattori, come gli episodi di illegalità negli affari, che possono portare al collasso la vostra economia. C'è sempre del crimine che cova nel vostro Paese, ma più alto è il cursore, più in fretta il governo agisce per soffocarlo. Ogni mese il computer esegue un controllo sull'ammontare di crimine nel vostro territorio, e a seconda di quanto avete investito un contrassegno di attività criminale (come affari illegali, o corruzione politica) può apparire o sparire. Una spesa dello 0% raddoppia il rischio di rivolte; al 100%, il rischio di rivolte è dimezzato. **Spese sociali.** Questo cursore determina quanto spende il vostro governo per supportare le sue varie riforme sociali. Se volete ottenere i benefici connessi alle vostre riforme, dovete spendere al meno per il 50% del cursore. Un finanziamento inferiore riduce i benefici, mentre un finanziamento superiore porta alla Fiducia nel Governo (vedi il capitolo 'Riforme').

Spesa per la difesa. Qui decidete quanti soldi puntare sulla difesa della nazione. La quantità di denaro che investite determina il tasso di aumento, nonché il massimo che potete avere, della capacità di reclutamento e dei punti di leadership. Quando convertite un POP in Soldati o Ufficiali, l'attuale livello di spesa per la difesa determina quanto capacità di reclutamento (manpower, n.d.t.) ottenete da quella conversione (il numero non è costante, ma dipende dalla dimensione del POP convertito. Comunque, in generale, tanto più spendete nella difesa, tanta più capacità di reclutamento otterrete dalla conversione). Una forte spesa per la difesa aumenta inoltre il prestigio, per il solo fatto di spendere molto. **Mantenimento dell'esercito.** Questo cursore regola l'ammontare di spesa per il mantenimento del vostro esercito. Questo

può (e talvolta deve) essere tenuto basso, a causa dell'alto costo dell'industrializzazione nelle prime fasi del gioco. Una spesa del 100% significa che le vostre divisioni possono essere a piena forza (10.000 uomini). Spostare il cursore sotto il 100% riduce il numero di uomini per divisione, anche se le divisioni in sé non scompaiono mai, neppure spendendo il minimo possibile per il mantenimento. Il più basso numero di uomini che una divisione può avere è 1.900, al minimo di mantenimento. Una divisione al massimo di mantenimento ha 10.000 uomini (o 12.000, se ha una brigata annessa). Una volta che avete abbassato il cursore, gli uomini spariscono: non riappariranno automaticamente quando tornerete ad alzare il cursore. Il solo modo di riportare una divisione a forza piena è attraverso i rinforzi (vedi il capitolo 'L'esercito').

Mantenimento della flotta. Questo cursore influenza le vostre singole navi, come il cursore del mantenimento dell'esercito per le divisioni. Abbassate la spesa sotto il 100% e la forza delle vostre navi diminuirà. A differenza delle divisioni, la forza delle navi tornerà da sola quando aumenterete il finanziamento. L'unico requisito è che siano in porto e, dando loro abbastanza tempo, torneranno a forza piena. Notate che le navi impiegano assai più tempo delle unità di terra per riguadagnare la piena forza. Prestiti e pagamento degli interessi. Quando il vostro Paese spende più di quello che ha nel tesoro, non può andare sotto zero: invece, contrae un debito, il cui ammontare è riportato in questa casella. Il debito resterà finché non lo ripagherete voi. Il ripianamento non avviene automaticamente. Sotto questo ammontare sono indicati gli interessi: non solo avete il debito da ripagare, ma dovete anche pagare un interesse giornaliero su questo. Questo in genere è al massimo di qualche sterlina al giorno, a meno che non siate proprio degli sconsiderati spendaccioni. Il tasso di interesse può essere diminuito grazie alla scoperta di alcune tecnologie nell'area del Commercio. Tra queste ci sono la Legge per l'emissione ad hoc di moneta, e altre tecnologie che permettono al capitale di circolare più liberamente nel sistema economico. Una cosa da tenere a mente: se il vostro Paese raggiunge un debito troppo alto, sarete costretti a dichiarare bancarotta. Se questo succede, non solo perderete una tremenda quantità di prestigio, ma (dalla patch 1.03 in poi) perderete le vostre scorte di beni, e anche qualche industria. Aver fatto bancarotta una volta vi porterà probabilmente a una nuova bancarotta, e in tempi rapidi, perché la fiducia delle banche nel vostro governo calerà a ogni successiva dichiarazione. Inutile dirlo, la bancarotta è una brutta cosa.

Dazi. Quella dei dazi fu una delle questioni più dibattute nel periodo vittoriano, e, similmente, nel gioco i dazi sono uno degli strumenti più potenti (e potenzialmente distruttivi) che avete a disposizione per gestire la vostra economia. I dazi doganali sono tasse sui beni importati, il che significa, ai fini della meccanica del gioco, che state imponendo una tassa su ciascun oggetto comprato dai vostri POP (vedi il capitolo 'Commercio'). Più grande è la vostra popolazione, più alti dovrebbero essere gli introiti dei dazi. Inoltre i dazi danno introiti maggiori nei Paesi i cui POP sono più avanzati (per es. Impiegati, Capitalisti, Ufficiali, Sacerdoti, Aristocratici; e non Artigiani, Operai, Contadini, Schiavi). Questo perché i POP più avanzati richiedono più beni, e beni più costosi, aumentando così gli introiti dei dazi. D'altro canto i dazi rendono più costosi i beni che i vostri POP cercano di comprare, e quindi potenzialmente fuori dalla portata delle loro tasche. Uno dei fattori che influenzano la Militanza è quanti beni, di quelli che desiderano, i POP sono in grado di comprare: quindi mantenere dazi sostenuti per un periodo indefinito può rovinare parecchio la vostra quiete domestica. Un'altra cosa che si può fare con il cursore dei dazi, è spostarlo al di sotto del punto di pareggio. In questo modo elargite un incentivo, anziché una tassa, sui beni comprati dai vostri POP: li rendete meno costosi, e quindi più

accessibili, e riducete la Militanza. Bisogna puntare a un certo equilibrio, quando si impongono dazi e si costruiscono fabbriche. Se produce internamente una certa quantità di un bene qualunque, i vostri POP cercheranno di comprarlo per prima cosa sul mercato nazionale. Anche nel caso in cui finiscano per rivolgersi al mercato estero, questi acquisti non saranno soggetti a dazi, perché il bene in questione è prodotto in casa. Per questa ragione, se produce internamente almeno un po' di tutti i beni che i vostri POP desiderano, otterrete un effetto benefico su di loro, riducendo il prezzo di questi beni (perché non ci saranno dazi imposti); tuttavia questa strategia deprimerà l'introito dei dazi. Questo va tenuto a mente nelle fasi iniziali della partita, soprattutto se nella vostra nazione ci sono una o più fabbriche di alcolici. Se giocate con la Russia, chiudere le distillerie nel primo giorno del gioco può condurre a un significativo aumento degli introiti per i dazi, senza gravi ripercussioni immediate.

Ricordate infine che, se modificate la posizione dei cursori di questa finestra, i cambiamenti avranno effetto solo una volta usciti dalla schermata.

L' industrializzazione

Ferro al calor rosso, ferro al calor bianco, ferro freddo e nero; un gusto di ferro e odore di ferro, e una babele di rumori di ferro. (Charles Dickens)

L'industrializzazione è la chiave di volta del sistema economico di Victoria. Anche se è possibile sopravvivere con un sistema economico basato sull'agricoltura, in questo modo il vostro Paese non andrà lontano. Tutti i giocatori che cercano di ottenere o mantenere lo stato di Grande Potenza devono industrializzarsi.

Una buona industrializzazione ha tre facce. **Il primo aspetto è la costruzione delle fabbriche.** Come detto in precedenza (vedi il capitolo 'La mappa'), questo si fa a livello di regione (state, n.d.t.) e non a livello di provincia. Per costruire una fabbrica, aprite la schermata di informazioni di una particolare regione. Al fondo trovate un bottone che vi permette di costruire una nuova fabbrica. Costruire una fabbrica costa un certo ammontare di materie prime. Molte nazioni iniziano il gioco con una certa quantità di queste materie prime (legname, cemento e acciaio), e con una piccola riserva di componenti per macchine. Fate un uso prudente di queste riserve, e specialmente delle macchine. Molte nazioni iniziano il gioco senza componenti per macchine. Al momento di scegliere quale fabbrica costruire, cercate di tenere a mente i vari prezzi, e l'uso del bene che vorreste produrre. Per esempio, nelle prime fasi del gioco, l'acciaio è un prodotto conveniente, considerando che è molto economico da produrre. Se terrete a mente questo procedimento, potrete rapidamente ammassare abbastanza denaro per continuare l'industrializzazione.

Dovete anche considerare il sistema della catena di produzione. Questo significa fare in modo che una fabbrica utilizzi i beni prodotti da un'altra. Per esempio, ipotizziamo di prendere dei tronchi e trasformarli in legname in una segheria; dopo di che possiamo prendere il legname e usarlo in una fabbrica di mobili per produrre mobili, che in genere si vendono a buon prezzo. I mobili poi possono essere usati per fabbricare mobilia di lusso in una fabbrica di mobili di lusso. La mobilia di lusso, che si trova in cima alla catena di produzione, tende ad avere un prezzo molto alto, e quindi è assai conveniente da vendere. Ricordate che, di regola, più è lunga la catena di produzione, più i beni che si trovano in cima avranno prezzi alti.



La maggior parte delle fabbriche si possono costruire solo una volta che è stata scoperta la tecnologia del Libero Commercio, anche se ve ne sono alcune che potranno essere costruite

solo più in là (le fabbriche di telefoni e automobili, per esempio), e altre che possono essere costruite anche prima (distillerie di alcolici, aziende vinicole, vetrerie). Notate che le nazioni non civilizzate, per lo più, iniziano il gioco senza aver scoperto il Libero Commercio.

Una volta che avete costruito una fabbrica, volete assicurarvi che produca **beni che potete rivendere**. Questo ci porta al secondo fattore per una buona industrializzazione. Avete bisogno che i POP facciano funzionare le fabbriche per voi. Sono loro la forza-lavoro che mette in moto le macchine, l'energia motrice della vostra economia. Ci sono due tipi di POP che lavorano nelle fabbriche: gli Artigiani e gli Impiegati. Gli Artigiani non hanno bisogno che vi siano Impiegati in fabbrica con loro: possono fare da soli. Gli Impiegati, d'altra parte, non possono mandare avanti la fabbrica da soli; e anzi il numero di Impiegati che potete mettere in una fabbrica è limitato. Dovete avere almeno un Artigiano per ogni Impiegato nella fabbrica; e non possono esserci più Impiegati che Artigiani in una qualunque fabbrica, in qualunque momento.

Gli Artigiani e gli Impiegati disoccupati sono collocati automaticamente nelle fabbriche nuove, non appena sono completate; ma alla fine terminerete la riserva di lavoratori disoccupati, e dovrete convertirne degli altri. Dovreste prendere questi nuovi lavoratori dalle file dei Contadini e degli Operai della regione. Per convertire in Artigiani o Impiegati qualche altro tipo di POP (e più in generale: per convertire un POP in un altro tipo di POP), semplicemente fate clic sulla loro specifica casella, e quindi fate clic sul bottone che dice 'Converti in [il tipo di POP che volete voi]'. Se avete sufficienti scorte dei beni richiesti, il POP sarà immediatamente convertito, e automaticamente assegnato alla fabbrica.

Ma non tutti i POP sono uguali, quando si tratta di assegnarli a una fabbrica. Come ricorderete, i POP variano in dimensione tra 1 e 100.000 cittadini. Chiaramente, in una fabbrica un POP di 13 uomini non avrà lo stesso valore di un POP di 85.000: ma le differenze sono un po' più misteriose di così. Anziché esserci un certo valore, che cresce proporzionalmente con la dimensione del POP, abbiamo invece un sistema basato su alcuni scaglioni di POP. Prima di arrivare a questo concetto, dovete comprendere l'idea di **efficienza di produzione**. Le industrie non iniziano a funzionare al massimo della loro capacità. In realtà ci sono parecchie scoperte che aumentano la produzione delle fabbriche, intervenendo sulla loro efficienza (che si comporta come un modificatore). Anche i POP hanno un'efficienza di produzione, basata sulla loro dimensione: 1-499: 33% di efficienza 500-19.999: 50% di efficienza 20.000-49.999: 75% di efficienza 50.000-100.000: 100% di efficienza Quindi un POP di 50.000 persone produce esattamente quanto un POP di 100.000, ossia tre volte di più di un POP di 3.000 persone. Notate anche che i POP che hanno cultura diversa da quella nazionale hanno un'efficienza dimezzata rispetto a quelli della vostra cultura.

Controllare la dimensione dei POP non è l'unico modo di migliorare l'efficienza delle fabbriche. Il che ci porta al terzo aspetto di una buona industrializzazione: **le ferrovie**. Le ferrovie sono il mezzo definitivo per raggiungere il più alto livello possibile di efficienza perché, a differenza dei POP, la loro efficienza cresce nel tempo con le nuove tecnologie. Nel gioco ci sono parecchi livelli di ferrovie, e ciascun successivo livello migliora l'efficienza delle vostre fabbriche. Per costruire una ferrovia, andate semplicemente nella schermata di informazioni della provincia in cui volete costruirla, e fate clic sul pulsante sotto l'icona del mezzo di trasporto attuale (per quasi tutte le nazioni, all'inizio del gioco, sarà un carretto trainato da un cavallo). Posto che

abbiate scorte sufficienti dei materiali occorrenti, i lavori per la costruzione della ferrovia inizieranno immediatamente. Per ottenere i benefici delle ferrovie, è necessario che coprano una provincia della regione in cui è situata la fabbrica. Altrimenti non avranno alcuna efficacia. L'efficienza media delle ferrovie di una regione è calcolata e adoperata per supportare quella delle fabbriche: più ferrovie avete nella regione, più alta è la loro efficienza. Non trascurate mai l'importanza delle ferrovie per aumentare l'efficienza delle fabbriche: può fare un'enorme differenza nelle fasi avanzate del gioco. Fra l'altro, le ferrovie sono sempre un buon investimento, perché permettono inoltre alle vostre truppe di muoversi attraverso il vostro territorio più in fretta di quanto altrimenti potrebbero.

Il commercio

Il libero commercio non è un principio, è un espediente. (Benjamin Disraeli)



L'ultimo aspetto rimasto riguardo al sistema economico è il commercio. Capire il commercio vi permetterà di fare fortuna in fretta. In Victoria ci sono davvero molti beni che potete fabbricare, comprare e vendere: e sono tutti disponibili per il commercio, sul mercato globale. Tutte le merci all'inizio del gioco sono commerciate automaticamente dal computer. Un consiglio: disabilitate questa opzione. L'esperienza mostra che il computer tende a comprare i prodotti che vi servono, ma a intervalli e in quantità non proprio adeguate alle ristrettezze delle vostre finanze. Per disabilitare l'opzione, dovete togliere una a una tutte le X nelle caselle sulla sinistra dello schermo: la X significa che il computer sta commerciando quella merce per voi. Nelle situazioni di gioco più comuni, in ogni caso, può andar bene lasciare il commercio automatico impostato per alcune materie prime di base: tra queste il cotone, la lana, il carbone, lo zolfo, il legname. Tuttavia controllate prima la vostra mappa economica: se il

vostro paese è a corto di qualcuno di questi beni, è meglio che lo teniate sotto controllo di persona. Non dovrete, se non di rado, lasciare i prodotti più sofisticati sotto il controllo del computer. Impostare il commercio automatico per i beni di lusso è una tipica causa di bancarotta precoce per i giocatori inesperti. Per impostare la compravendita manuale, fate clic sulla casella di una qualche merce: questa dovrebbe ora comparire al fondo della finestra del commercio. Fate clic sulla casella di sinistra per indicare se volete comprare o vendere, e quindi spostate il cursore sull'ammontare desiderato. Ricordate di fare clic su 'Conferma', altrimenti l'ordine non avrà effetto.

Quella di Victoria è un'economia aperta, e questo significa che, come in tutte le economie aperte, il prezzo dei beni è determinato dalla domanda e dall'offerta. Come ricordato sopra, tutti i tipi di POP hanno differenti esigenze. Per ciascuna merce (mobili, vestiti, metalli preziosi, automobili, etc.), il gioco tiene conto della quantità prodotta sul mercato, e di quanti POP la richiedono. Sulla base dell'ammontare della domanda per un bene, e della sua relativa abbondanza, il gioco determina il prezzo di quel bene. Questo prezzo è indicato nel noioso grafico standard della domanda-e-offerta in Econ 101. Siccome il prezzo è determinato con questo sistema, voi potete naturalmente modificarlo. Per questo, basta capire in che modo funziona il meccanismo della domanda e dell'offerta. Se la domanda cala, il prezzo si abbassa; ma se la domanda sale, anche il prezzo sale. Allo stesso modo, se l'offerta scende, il prezzo delle merci rimaste salirà. Di conseguenza, se produceste una grande quantità di qualcosa (metalli preziosi, per esempio), e non siete soddisfatti del prezzo unitario che state spuntando per quel qualcosa, tutto ciò che dovete fare è smettere di venderlo per un po' di tempo. Il sistema economico farà sì che il prezzo lieviti. Una volta che il prezzo ha raggiunto un livello soddisfacente, potete ricominciare a vendere le vostre riserve, realizzando enormi profitti. Naturalmente, inondare il mercato in questo modo riporterà giù il prezzo, a un livello più ragionevole. Fate attenzione, in ogni caso, perché se giocate troppo con la disponibilità di certi prodotti, anche i vostri POP, insieme a tutti gli altri, avranno difficoltà a reperirli: e di conseguenza la loro Militanza potrebbe crescere.

E' sempre preferibile **avere una riserva** di certi beni essenziali. Acciaio, legno e cemento, per esempio, sono necessari per costruire praticamente tutti gli edifici del gioco, ferrovie comprese. Prodotti come carta, mobili, vestiti sono necessari per convertire i POP in Artigiani e Impiegati: pertanto è bene avere una piccola scorta a portata di mano anche di questi beni, sebbene non sia una priorità assoluta. Cercate di avere anche almeno 50 pezzi di armi piccole e 50 di cibo in scatola nel vostro magazzino, perché questo è il costo per aumentare la mobilitazione dell'esercito.

Il commercio in Victoria è sempre internazionale. C'è pur sempre un mercato interno per i beni che produceste nelle vostre fabbriche: ma il punto è che il meccanismo di gioco fa sì che i POP comprino i beni di cui hanno bisogno sul mercato globale. Questo significa, per esempio, che se siete il solo produttore al mondo di mobili, e non immettete la vostra produzione sul mercato globale, allora neppure i vostri POP potranno mai acquistare alcun mobile. Questa situazione, ricordatelo, aumenta la loro Militanza. Questo vuol dire che accumulare i vostri prodotti può essere una cosa assai pericolosa. Magari potreste essere tentati di impedire l'industrializzazione degli altri paesi, evitando di fornire loro il necessario per convertire i loro POP (per esempio, mobili e vestiti); allo stesso tempo però state anche sottraendo ai vostri POP i beni di cui hanno bisogno per vivere bene. Ricordate, il libero commercio è sempre una

buona cosa, in Victoria. Può comunque andar bene accumulare certi prodotti. Per esempio, le attrezzature militari non sono richieste da nessun POP, e in genere è buona cosa accumularle, per non rifornire gli eserciti dei vostri nemici. I clipper e le navi a vapore sono merci molto costose, ma sarebbe meglio tenerle fuori dal mercato, se potete permettervelo, per ostacolare gli altri paesi che stanno allestendo la loro flotta. Naturalmente, potete sempre utilizzare i prodotti accumulati quando ne avete bisogno.

Il commercio, inoltre, va a sommarsi al vostro reddito. Tutti i prodotti che vendete aggiungono denaro nelle tasche dei vostri POP, che quindi voi potete tassare. La vostra bilancia commerciale è chiaramente visibile nella finestra principale, nel riquadro del Commercio.

La politica

L'Imperatrice è Legittimista, mio cugino è Repubblicano, Morny è Orleanista, io sono Socialista; l'unico a essere Bonapartista è Persigny, ma lui è matto. (Napoleone III)

La politica dell'età vittoriana era un affare dannatamente complicato. Ci sono parecchi fattori da tenere a mente, dall'ideologia nazionale alle idee proprie dei vari partiti politici, fino agli orientamenti politici e alle riforme sociali che voi mettete in atto.

Ogni nazione ha un tipo specifico di **governo**, e questi sono: monarchia, monarchia costituzionale, democrazia, dittatura del presidente, dittatura del proletariato. La maggior parte delle nazioni inizia e finisce la partita come monarchia; tuttavia c'è un bel po' di movimento verso le monarchie costituzionali e le democrazie, verso la fine del gioco. Le dittature presidenziali e del proletariato sono pochissime al confronto, e possono essere scelte solo in seguito a una rivoluzione: non potete ottenere questi governi di proposito, tramite una combinazione di riforme politiche (vedi il capitolo 'Riforme'). Ogni Paese ha anche un tipo di **Esecutivo**, direttamente correlato alla vostra forma di governo. La 'Legislazione per decreti' riflette una monarchia o una dittatura (presidenziale o del proletariato); 'Governo di Sua Maestà' si riferisce a una monarchia costituzionale; il 'Sistema parlamentare' riguarda una democrazia. Ogni nazione ha poi un sistema partitico suo proprio, che determina il modo in cui si svolgono le elezioni. In uno Stato con il Partito unico, il partito al potere verrà continuamente rieletto. Nel sistema bi-partitico possono esistere anche più partiti 'terzi', ma il sistema elettorale li penalizza fortemente alle elezioni. In un sistema multi-partitico tutti i partiti hanno una possibilità di essere eletti.

Le nazioni sono dotate di un'Opinione Nazionale (national value, ndt), che rappresenta lo spirito proprio della maggioranza della popolazione, indipendentemente dalle scelte politiche dei governi. Questo è il modo in cui il gioco simula certe propensioni culturali, come l'avversione per il dispotismo propria degli Inglesi e degli Americani, oppure il desiderio di Tedeschi e Russi di avere forti governi centralizzati. Questo non significa che l'Opinione Nazionale non cambia mai: tuttavia tende a variare a causa di rivoluzioni, più che per l'applicazione di riforme politiche. L'Opinione Nazionale riguarda tre aspetti: ordine, libertà e uguaglianza. Le nazioni che stimano molto l'ordine saranno più efficienti nel combattere il crimine, e nella ricerca militare. Le società che apprezzano la libertà saranno più rapide nella ricerca non-militare, e, quanto a quelle che amano l'uguaglianza, le loro spese sociali saranno più efficaci nel ridurre la Militanza.

Ogni Paese ha inoltre un database per rappresentare i partiti politici che salgono al potere, e ciascuno ha le sue particolari qualità. Tuttavia ci sono alcune idee universali che, combinate in vario modo, determinano le qualità di ciascun partito.



Politiche economiche: l'effetto di queste politiche, ovviamente, è direttamente correlato alla vostra capacità di tassare, e spendere soldi.

Laissez-faire: significa che il governo interviene poco o nulla nel settore privato. Un partito con questo tipo di convincimento non vi permetterà di tassare nessuna classe sociale più del 50% del reddito, e neppure di garantire riforme sociali o alzare la spesa sociale per più del 50% del budget.

Interventismo: un partito interventista vi permetterà tutti i tipi di riforma sociale, e la spesa sociale potrà variare tra il 10% e l'80% del budget.

Capitalismo di stato: è il cuore di una politica socialista. Non potete revocare riforme sociali ma solo aggiungerne di nuove, e non potete tassare la vostra gente al di sotto del 20% del loro reddito.

Economia pianificata: è l'equivalente nel gioco della politica economica comunista. I partiti che credono nell'economia pianificata vi obbligano a tassare come minimo al 50% del reddito, e inoltre la spesa per le riforme sociali dev'essere almeno al 30% del budget. Potete solo aggiungere nuove riforme sociali, ma non revocarle.

Politiche religiose: queste politiche hanno un enorme effetto sui vostri cittadini. La religione è tra i più forti fattori di motivazione per la gente, e un partito che cerca di soffocare la religione

in un Paese molto devoto (o che cerca di promuoverla in un Paese ateo) provocherà un clima di rivolta.

Pluralismo: i partiti pluralisti permettono qualsiasi culto nel Paese.

Moralismo: una sola religione è dominante; le altre sono tollerate, ma ricevono meno fondi e supporto dallo Stato.

Secolarismo: c'è libertà di culto nel Paese, ma l'atteggiamento dominante è di secolarismo e rifiuto della religione, perché la gente si sta abituando alle idee della scienza moderna.

Ateismo: la religione è proibita nel Paese

Politiche per le minoranze: queste politiche nel vostro governo hanno effetto sulle condizioni di vita delle minoranze residenti nel Paese. Un partito fortemente xenofobo finirà per bloccare quasi del tutto l'immigrazione e per incoraggiare l'emigrazione; invece un governo più aperto può attirare orde di lavoratori stranieri verso le vostre spiagge, garantendovi forza lavoro a basso costo, a danno dei vostri concorrenti.

Piena cittadinanza: nei governi che garantiscono la piena cittadinanza tutte le persone hanno gli stessi diritti, indipendentemente dalla provenienza, dal credo o dal colore della pelle. Le minoranze possono votare solo con questi tipi di governo.

Cittadinanza limitata: questi tipi di governo garantiscono i diritti in modo disuguale, ma le classi svantaggiate possono ancora fare qualunque cosa, tranne votare.

Residenza: i governi che garantiscono la residenza permettono agli stranieri o ai gruppi etnici minoritari di lavorare nel Paese, ma concedono loro solo poche libertà.

Schiavitù: questi tipi di governo relegano le classi più svantaggiate alla servitù forzata.

Politiche commerciali: queste politiche influenzano la felicità dei vostri POP. Dal momento che parte della loro felicità è dovuta all'accesso ai beni di consumo, se il costo di questi beni è al di sopra delle loro possibilità, essi saranno scontenti. Il libero commercio limita la vostra possibilità di imporre dazi, ma il protezionismo è potenzialmente più pericoloso: sovvenzionare i vostri POP per l'acquisto dei beni più costosi mantiene felice la gente, e senza questa possibilità potrebbero esserci delle rivolte nelle fasi avanzate del gioco.

Libero commercio: i governi che sostengono il libero commercio limitano al massimo i dazi doganali.

Protezionismo: i governi protezionisti pongono un limite alla possibilità di sovvenzionare la vostra popolazione.

Politiche militari: queste politiche determinano quanto potete spendere per la difesa nazionale, cosa direttamente correlata alla forza di reclutamento e ai punti di leadership che accumulate. Con valori bassi di entrambi, sarà difficile condurre con successo una guerra, specialmente se prolungata.

Pacifismo: un governo pacifista non permette di spendere più del 50% per la difesa.

Anti-militarismo: un governo antimilitarista non permette di spendere più dell'80% per la difesa.

Pro-militarismo: un governo pro-militarista non permette di spendere meno del 10% per la difesa.

Gingoismo: un governo gingoista non permette di spendere meno del 30% per la difesa.

Le riforme

Più si fanno concessioni, meno il popolo lavorerà per se stesso; e meno lavorerà, più aumenterà la sua povertà. (Leone Tolstoj)

Una volta capito come funziona il sistema politico di Victoria, potete prendere in considerazione di concedere delle riforme. Ci sono due tipi di riforme, politiche e sociali, che operano in modi diversi. Le riforme politiche estendono i diritti della vostra popolazione: fra queste ci sono cose come il diritto di tenere assemblee pubbliche e di costituire sindacati. Le riforme sociali, d'altra parte, comportano che lo Stato spenda dei soldi per garantire servizi alla gente, come sanità pubblica, fondi pensionistici, salari minimi garantiti. Entrambi i tipi di riforma riducono la Militanza della vostra popolazione, ma entrambi comportano una spesa di denaro o di altro tip

Riforme politiche



Diritto di voto: è forse la più importante tra le riforme politiche, perché può determinare il tipo di governo complessivo del vostro Paese. Ci sono diversi livelli di diritto di voto. In primo luogo, c'è l'opzione 'nessuno': questa si spiega piuttosto bene da sola, e quindi passiamo oltre.

Poi c'è la scelta 'solo i proprietari terrieri', il che significa che avranno diritto di voto solo gli Aristocratici e i Capitalisti, ma nessun altro. L'opzione 'censo' estende il suffragio alla borghesia, e quindi agli Ufficiali, Sacerdoti e Impiegati. Per finire, 'suffragio universale' significa che tutti possono votare (ma non le donne, tranne in alcuni casi verso la fine del gioco).

La gente che ha diritto di voto determina che tipo di governo viene eletto. Le classi agiate hanno inclinazioni conservatrici (e talvolta reazionarie): quindi, con un suffragio molto ristretto, quelli saranno i partiti che vedrete salire al potere. Le classi meno agiate tendono ad essere più democratiche (e, più tardi, socialiste): garantendo anche a loro il diritto di voto, potrebbero vincere i partiti di questo tipo. Prima di estendere il diritto di voto, date un'occhiata ai partiti che potrebbero vincere le elezioni, e assicuratevi di aver capito che tipo di restrizioni possono imporre al vostro governo. Il tipo di suffragio che concedete tende anche a determinare la forma di governo nel suo complesso. Molti Stati con nessun diritto di voto diventano monarchie costituzionali, quando viene esteso il suffragio. Allargare il diritto di voto fino al suffragio universale tende poi a orientare il governo verso la democrazia, sebbene i Paesi più conservatori dell'Europa centrale e dell'est resteranno monarchie costituzionali. Le nuove classi che possono votare saranno felici, e in generale la Militanza diminuirà; tuttavia tenete a mente che le classi che potevano votare anche prima resteranno scontente di vedere estesi i loro privilegi ad altri.

Assemblee pubbliche: potete scegliere se permettere o no gli incontri pubblici, uno dei punti fermi di ogni governo popolare. Togliere il diritto di assemblea scontenterà le vostre classi sociali più democratiche, ma ridurrà i costi per combattere il crimine, dal momento che nessuno (criminali e agitatori politici inclusi) potrà riunirsi senza infrangere la legge. Concedere questo diritto farà salire i costi per la guerra al crimine, ma addolcirà i vostri POP più democratici.

Diritto di stampa: potete decidere quanta libertà può avere la stampa del vostro Paese. L'opzione 'stampa di regime' (state press, ndt) fa sì che i giornali siano controllati dal governo. Badate bene, la gente non si lascerà ingannare: anche se questa decisione aiuta a mantenerla sotto controllo, la renderà più scontenta. 'Censura' significa che i giornali hanno qualche libertà, ma restano sotto controllo dei censori del governo: ciò permette di ridurre la Militanza tra la popolazione, senza però soffrire le conseguenze di una stampa veramente libera, e sembra essere un punto di equilibrio che soddisfa molti giocatori. 'Stampa libera' significa rimuovere tutte le restrizioni ai vostri giornali, permettendo di stampare qualunque cosa. Scoprirete che ciò include spesso anche le critiche al governo, cosa che può aumentare molto la Consapevolezza e la Militanza per vari segmenti della vostra popolazione.

Partiti politici: potete scegliere che tipo di controllo avere sui partiti politici del vostro Paese. La prima possibilità, 'Nessun partito politico', si spiega da sola. La seconda è 'Diritto di scioglimento': significa che voi permettete le elezioni, ma il monarca si riserva il diritto di sciogliere il governo se ne è insoddisfatto. Questo vi permette di espellere un partito dal governo, se impone restrizioni che non volete accettare. 'Tutti consentiti' significa che permettete che qualsiasi partito vinca le elezioni, e sarete d'accordo con il suo stile di governo. Sciogliere un partito o allontanarlo dal potere comporta una tremenda quantità di malcontento tra gli aderenti a quel partito nella vostra popolazione.

Come per il diritto di stampa, più libertà concedete, meno Militanza avrete nella maggioranza

della popolazione; ma ricordate che dare libertà d'azione a tutti i partiti può portare all'elezione di partiti pacifisti o socialisti, che restringeranno le vostre possibilità in economia e politica militare.

Sindacati: potete scegliere che tipo di libertà di contrattazione garantire. Ovviamente potete sempre selezionare l'opzione 'Nessun sindacato'. A parte questa, c'è l'opzione 'Non-socialisti' che rende felici i vostri POP democratici, ma scontenta quelli conservatori. Scegliere invece 'Solo socialisti' renderà i POP socialisti contenti, e scontenterà tutti gli altri. 'Tutti consentiti' significa che tutti i sindacati, indipendentemente dalla loro ideologia, sono liberi di formarsi: ciò rende contenti i POP socialisti, e scontenti tutti gli altri.

Tutte le riforme politiche riducono la Militanza di uno o più strati della popolazione, ma aumentano la Militanza e la Consapevolezza degli altri. Come regola generale, chi beneficia della riforma politica sarà più contento, ma chi perde potere politico sarà scontento. Per esempio, se estendete il diritto di voto dai proprietari terrieri a tutte le classi agiate, includerete gli Impiegati. Loro saranno felici, ma Aristocratici e Capitalisti si arrabbieranno. Se poi estendete ulteriormente il suffragio, toccherà agli Impiegati, che avevano più potere politico prima della nuova riforma, restare scontenti.

Riforme sociali.



Tutte le riforme sociali sono ottime per ridurre la Militanza, ma costano un sacco di soldi. Come potete vedere, tutte le riforme possono essere concesse a vari livelli, da 'simbolico' a 'buono': più alto è il livello, più denaro vi costerà. La riforma comporta sia un costo per il varo iniziale, sia un costo quotidiano per il mantenimento, che viene sottratto al vostro budget.

Salario minimo garantito: qui potete stabilire quanto concedere ai vostri lavoratori come salario minimo garantito.

Ore lavorative massime: potete porre un limite a quante ore i datori di lavoro possono costringere gli impiegati a lavorare. Ridurre il numero delle ore comporta anche una riduzione di efficienza dei lavoratori, che hanno meno tempo per produrre.

Sicurezza sul lavoro: stabilite di quanta garantirne ai vostri lavoratori. Anche questo comporta una riduzione di efficienza, e un lieve rallentamento nella produzione.

Sanità pubblica: istituisce un sistema di sanità pubblica per i vostri POP. Diversamente dalle riforme precedenti, questa influisce anche sui POP che non lavorano. Come conseguenza positiva, porta a un incremento della crescita della popolazione, oltre alla consueta diminuzione della Militanza.

Sussidi di disoccupazione: potete stabilire una rendita per i vostri cittadini disoccupati. Ricordate che tutti i POP desiderano beni specifici. I disoccupati, non ricevendo un salario, resteranno in fretta senza soldi, perderanno la capacità di acquistare i beni che desiderano, e diventeranno scontenti, fino alla rivolta e all'emigrazione. I sussidi di disoccupazione riducono il problema, dando anche a chi non ha lavoro un po' di soldi, in modo da poter ugualmente acquistare i beni.

Fondi pensione: anche se non ci sono cittadini 'pensionati' in Victoria, i fondi pensione sono ugualmente un buon modo di ridurre la Militanza generale, perché, come la sanità pubblica, influenzano tutti i POP, sia che lavorino o no.

Il costo delle riforme sociali dipende dalle dimensioni complessive della vostra popolazione, e non da quanti in effetti ne beneficiano. Per esempio, anche se in effetti non avete POP disoccupati nella vostra nazione, dovrete ugualmente pagare per i sussidi di disoccupazione. Inoltre, se finanziate le riforme oltre il 50%, ne aumenterete l'effetto. In altre parole, le riforme ridurranno la Consapevolezza, e di conseguenza anche la Militanza (vedi il capitolo 'I tre grandi'). Notate che tutte le riforme sociali ridurranno la Militanza di uno o più strati della popolazione, ma la maggior parte di esse aumenteranno Militanza e Consapevolezza dei POP più ricchi.

La diplomazia

Il segreto della politica? Concludete un trattato vantaggioso con la Russia. (Otto von Bismark)



Una buona diplomazia è tra le chiavi del successo, in Victoria. Stipulare alleanze può fare la differenza tra una lunga guerra sofferta e una rapida, schiacciante vittoria. Considerando come funziona il sistema del Badboy (vedi il capitolo 'Altri concetti'), specialmente nelle ultime patch, la diplomazia può consentire al vostro impero di espandere i suoi confini e la sua influenza, anche quando la conquista militare ha cessato di essere un'opzione valida per consolidare gli interesse nazionali. Per stipulare trattati con le altre nazioni, prima dovete avere **punti diplomatici**. Questi rappresentano il numero di missioni diplomatiche che potete inviare presso gli altri Paesi. Il ritmo con cui accumulate i punti si basa sul vostro prestigio: più prestigio avete, più punti accumulate. Una nazione riceve un minimo garantito di un punto diplomatico all'anno. Se la nazione è considerata una Grande Potenza (ossia se fa parte delle otto nazioni più potenti del mondo), otterrà un secondo punto diplomatico all'anno. Se la nazione è in guerra, ne ottiene un altro. Oltre a questo, il numero di punti dipende dal prestigio. Una volta accumulati 25 punti di prestigio, ottenete un quarto di punto diplomatico all'anno in più. Arrivati a 100 punti prestigio, avrete un altro quarto di punto diplomatico. Riceverete ancora un quarto di punto quando arriverete a 500 punti prestigio, e poi ancora a 2500 punti prestigio. Dopo di che, non ci sono più bonus. E' possibile accumulare una riserva di punti diplomatici, ma fate attenzione che la riserva non può superare i 10 punti. Il numero di punti diplomatici può anche variare in base a certi eventi, come "Aristocrazia contro burocrazia": Aristocrazia aumenta del venti per cento il vostro tasso di accumulo di punti diplomatici, e Burocrazia lo diminuisce del venti per cento.

Una volta ottenuti i punti, Victoria vi consente di intraprendere parecchie azioni diplomatiche. Notate che alcune di queste azioni richiedono una spesa monetaria, oppure che abbiate un prestigio positivo.

Dichiarare guerra: forse la più semplice da capire tra tutte le azioni diplomatiche. Quando dichiarate guerra a un'altra nazione, annunciate la vostra intenzione di mandare soldati nel loro territorio a conquistare terra, soldi, diritti di passaggio, prestigio, a seconda di che cosa chiederete nel trattato di pace. Dichiarare guerra può causare una reazione a catena, per cui chiedete ai vostri alleati di unirsi a voi, e lo stesso fa il nemico.

Dichiarare una guerra coloniale: questa è un tipo speciale di guerra. La guerra coloniale può essere dichiarata solo se entrambe le potenze belligeranti hanno reclamato colonie (reclamato davvero, non solo costruito le strutture necessarie). Nelle guerre coloniali, nessuno dei due Stati può essere invaso, ma solo le colonie. Per esempio, in una guerra coloniale tra Francia e Gran Bretagna, questa non potrebbe sbarcare truppe in Normandia, né la Francia a Dover; tuttavia la Francia potrebbe prendere l'Australia e l'India, e gli Inglesi potrebbero attaccare i possedimenti francesi nei Caraibi, o il Nord Africa. Le guerre coloniali sono ottime per depredare le colonie di un'altra nazione senza mettere a rischio la vostra madrepatria, o addirittura la vostra stessa esistenza. Le guerre coloniali sono anche l'unico tipo di guerra che può essere dichiarato a una nazione non civilizzata. In questa situazione, la guerra coloniale vi permetterà di invadere la madrepatria della nazione non civilizzata; non è richiesto che la nazione non civilizzata abbia reclamato delle colonie. Le guerre coloniali non possono essere estese fino a una guerra vera e propria: quindi dichiarare una guerra coloniale preventiva è un buon modo di evitare che l'avversario dichiari una guerra vera e propria contro di voi. Questo funziona soprattutto perché la guerra coloniale non potrà finire finché voi non accetterete di firmare la pace, e nel frattempo la vostra madrepatria sarà al sicuro.

Offrire un'alleanza: questa è la proposta a un'altra nazione di far convergere formalmente i reciproci interessi. Ci sono due tipi di alleanza, solo difensiva e piena. Le alleanze difensive scattano quando una delle due parti viene attaccata, ma non quando inizia una guerra. Le alleanze piene (chiamate Alleanze militari nel gioco) scattano in tutte le circostanze, anche quando uno degli alleati dichiara guerra. In entrambi i tipi, c'è la possibilità di dichiarare un'eccezione all'alleanza. Per esempio, la Prussia può formare un'alleanza piena con la Russia, tranne che per l'Austria: il che significa che la Prussia avrà l'obbligo di assistere la Russia se dichiara guerra a chiunque, tranne che all'Austria. Le alleanze non scattano mai quando una nazione entra in una guerra coloniale.

Sciogliere l'alleanza: è il modo in cui potete rompere un'alleanza in atto con qualcuno. Tenete a mente che le alleanze (tranne quelle tra gli Stati tedeschi, o tra gli Stati satelliti e le loro madrepatrie) cessano da sole ogni cinque anni, e devono essere rinnovate o lasciate morire.

Migliorare le relazioni: è il modo in cui fate crescere l'amicizia tra voi e un'altra nazione. Il minimo incremento dei rapporti è di dieci punti; ma se siete fortunati, otterrete un aumento più consistente. Migliori sono le vostre relazioni con un altro Paese, più questo sarà recettivo nei confronti delle vostre offerte. Tenete a mente che le relazioni tra tutti i Paesi diminuiscono naturalmente di un punto al mese.

Inviare una forza di spedizione: in questo modo inviate un'unità militare del vostro Paese in aiuto a un amico impegnato in guerra. Non è necessario che siate alleati, per questo. Le vostre truppe saranno poste direttamente al comando dell'altra nazione, ma voi potrete riprendervele in ogni momento. Ricordate che il nemico non farà distinzione tra le vostre truppe e quelle del Paese con cui è in guerra, e quindi correte il rischio di perdere le divisioni

che inviate. Il Paese ospitante paga per il mantenimento delle truppe che inviate: quindi mandare forze di soccorso per rinforzare gli alleati può essere, in qualche caso, un buon trucco per evitare i costi eccessivi di mantenimento dell'esercito nei tempi di pace.

Chiedere accesso militare: con questa opzione vi assicurate il permesso di muovere le vostre truppe attraverso il territorio di un'altra nazione. Avete già la possibilità di fare questo con gli alleati, ma questo trattato vi consente di attraversare anche Paesi con cui non siete alleati. La cosa diventa utile quando volete entrare in guerra con uno Stato con cui non avete confini in comune, oppure cercate di aprire un secondo fronte (per esempio, se gli Stati Uniti ottengono accesso militare attraverso la Gran Bretagna, possono attaccare il Messico dal nord, ma anche dal Belize, che è un possedimento inglese).

Chiedere accesso navale: simile all'accesso militare. Se avete ottenuto accesso navale, potete ancorare le vostre navi ai porti di un'altra nazione. Tenete a mente che non potete dichiarare guerra a nazioni da cui avete ottenuto accesso militare o navale. Dal momento che in Victoria le navi possono spostarsi senza limitazioni, l'accesso navale può essere utile solo se volete avere un porto dove ritirare la flotta, in modo da evitare un combattimento.

Chiedere la cessazione del colonialismo: in questo modo ottenete che una nazione smetta di costruire strutture coloniali. In un certo senso, li state minacciando di fermarsi. Quando fate questa richiesta, dovete specificare il continente in cui devono sospendere le operazioni. Questa richiesta, ovviamente, peggiora i rapporti con l'altra nazione.

Garantire l'indipendenza: questa è una misura di protezione nei confronti di un'altra nazione. Non è propriamente un'alleanza: se una nazione garantisce la vostra indipendenza, verrà in vostro aiuto se vi dichiareranno guerra, ma non si muoverà se la guerra è dichiarata da voi stessi. Se siete una nazione potente, garantire l'indipendenza di un'altra nazione serve come deterrente nei confronti di chiunque intenda dichiarare guerra alla nazione che state proteggendo.

Aprire negoziati: con questa opzione date avvio al meccanismo di trattative più complesso, tra le funzioni diplomatiche di Victoria. Qui potete contrattare tecnologie, province, soldi, pretese.

Scambiare tecnologie: ricordate che le tecnologie non sono gratis. A partire dalla patch 1.03, ciascuna tecnologia che cedete a un altro Paese senza una contropartita in territori, richieste o altre tecnologie, vi costa dieci punti di prestigio. Questa regola serve a evitare di vendere tecnologie in cambio di enormi quantità di soldi. Tenete anche a mente che ogni tecnologia che ricevete costa dieci punti ricerca per essere attivata: quindi se finite con una quantità negativa di punti ricerca, le vostre attuali ricerche non avanzeranno (a meno che già non vi avevate già investito tutti i dieci punti occorrenti). Questo costo rappresenta il processo di ingegneria inversa che i vostri scienziati dovranno fare per comprendere la nuova tecnologia, anche se potete comunque usarne immediatamente i benefici. Perdete punti ricerca solo quando la trattativa è stata iniziata da voi, comunque. Se il computer vi offre uno scambio che include una cessione di sue tecnologie, non perderete alcun punto ricerca nel riceverle. Sempre a partire dalla patch 1.03, le tecnologie culturali non sono più scambiabili.

Acquistare terreni: l'acquisto di territori, in Victoria, richiede che facciate attenzione ad alcuni

fattori. In primo luogo, assicuratevi che le relazioni con il Paese da cui intendete acquistare siano buone. Solo le nazioni con cui avete relazioni positive prenderanno in considerazione la possibilità di concludere lo scambio; migliori sono le relazioni, meno costoso sarà l'acquisto per voi. In secondo luogo, non dovete aver accumulato troppi punti Badboy: le nazioni esiteranno a fare scambi, se vi percepiscono come un aggressore (e questo vale per tutti i trattati, non solo l'acquisto di terre). Terzo, controllate di scegliere le province giuste. Ci sono due cose da controllare, al proposito: la prima è la popolazione della provincia. Ogni nazione ha una o più culture nazionali (potete controllarle nei file del gioco, oppure potete aprire una nuova partita giocando con la nazione da cui volete comprare: le culture nazionali sono elencate al fondo del pulsante 'Popolazione' nella finestra delle operazioni). Nessuna nazione vi cederà mai una provincia, non importa a che prezzo, se la maggioranza della sua popolazione appartiene a una delle culture nazionali. La seconda cosa da controllare è la mappa della diplomazia: una volta qui, fate clic sulla nazione da cui intendete comprare: ogni nazione ha alcune province che non cederà mai, indipendentemente dall'offerta che fate. Queste province sono rappresentate con piccoli punti, nello schermo della diplomazia, quando la nazione è selezionata. Non potete acquistarle per mezzo di scambi diplomatici. In quarto luogo, ricordate che un po' di denaro vi può portare lontano. Un Paese potrebbe darvi solo il sessanta per cento di probabilità di accettare l'offerta di una tecnologia in cambio di una provincia: ma aggiungete sul piatto un paio di centinaia di sterline, e vedrete che cambieranno rapidamente idea. Non è necessario che sia molto, ma il denaro può fare miracoli. Il prezzo di una provincia dipende, almeno in una certa misura, dalla popolazione totale (per esempio, il Bangladesh costerà più del Chad), e dalla riserva di contante che il venditore ha a disposizione al momento della trattativa (più soldi hanno già, più ne vorranno per vendere).

Richiedere dei diritti coloniali: ottenere che un'altra nazione vi ceda dei suoi diritti è notoriamente difficile, soprattutto perché non solo vi stanno cedendo dei diritti, ma vi cedono anche il potenziale prestigio che reclamare una colonia comporta. Gli Stati tendono a essere favorevoli a cedere i loro diritti coloniali solo quando la contropartita include altri diritti, cui possono essere interessati. A parte ciò, la trattativa per i diritti funziona esattamente come quella per i territori, tranne per il fatto che non ci sono diritti coloniali che non possono essere trattati.

Notate che tutte le missioni diplomatiche concluse con successo, qualunque sia la natura, migliorano le relazioni tra voi e l'altro Paese.

Un'ultima azione diplomatica che potete intraprendere è la **creazione di satelliti**. Se avete, entro i vostri confini, i territori di un possibile nuovo Stato, potete garantirgli l'indipendenza, creando un vostro satellite. Naturalmente, si tratta solo di un'indipendenza fittizia: il nuovo Stato mantiene il controllo dei suoi affari interni, ma non ha nessun potere di politica internazionale. Non possono condurre nessuna iniziativa diplomatica per proprio conto. In sostanza, sono uno Stato fantoccio nelle vostre mani. I satelliti hanno automaticamente un'alleanza difensiva con la madrepatria, e possono essere richiamati in guerra.

L'esercito

C'è chi parla di Alessandro, o di Ercole se vuoi/ e poi Ettore e Lisandro, e di altri grandi eroi/ ma nessuno può eguagliare, tra i guerrieri, tra i più fieri/ una fila, fila, fila di soldati Granatieri The British Grenadiers (trad. libera)



Gestire le questioni militari è un importante aspetto di una strategia vincente in una partita a Victoria. Dal momento che la lotta tra le grandi potenze è molto aggressiva, l'esercito spesso fa la differenza tra una vittoria e una totale sconfitta.

Al momento di costituire un forte esercito arruolato, occorre tenere a mente alcune variabili:

forza di reclutamento (manpower, ndt): è la quantità di uomini disponibili per essere convertiti in soldati. Questo numero dipende da quanti Pop 'Soldati' ci sono nel vostro Paese, il loro tasso di crescita, e dal vostro livello di investimento nella difesa. Più spendete nella difesa, più in fretta la vostra forza di reclutamento cresce, e più alto diventa il massimo disponibile. C'è sempre un livello massimo per la forza di reclutamento, ma non c'è un livello minimo. In effetti, molte nazioni iniziano il gioco con un valore negativo.

leadership: questi punti rappresentano la forza degli ufficiali della vostra nazione. Più Pop 'Ufficiali' avete, più alto è questo punteggio. I punti di leadership sono utili a due cose: colonizzare (vedi il capitolo 'Colonie') e produrre generali. L'investimento nella difesa influenza questo punteggio più o meno nello stesso modo in cui influenza anche la forza di reclutamento.

generali: uno degli aspetti più sottovalutati dai giocatori inesperti, i generali possono portare al successo o alla rovina un esercito. Per maggiori informazioni, vedere il capitolo 'Comandanti'.

Per formare una nuova unità militare, per prima cosa fate clic sull'icona del cannone, nell'angolo in alto a destra della finestra principale: questo vi porta nella schermata di gestione militare. Qui potete addestrare nuovi generali, commissionare nuove navi, o

reclutare nuove divisioni. Per costruire una nave, fate clic sul pulsante relativo; per reclutare una divisione, premete il pulsante 'Formare una nuova divisione'. Nel processo di reclutamento, dovete prendere alcune decisioni sulla composizione della nuova unità. La prima riguarda il tipo di unità che desiderate. In Victoria ci sono quattro tipi di unità:

Irregolari: queste truppe rappresentano forme di tecnologia militare pre-moderna. Non possono essere arruolati dalle nazioni civilizzate, ma per molte nazioni non civilizzate saranno il solo tipo di soldati disponibili. Gli Irregolari hanno molte debolezze: non è insolito vedere ventimila soldati regolari ben equipaggiati che sconfiggono eserciti di più di centomila Irregolari.

Fanteria: sono le truppe di base, fatte di uomini armati di pistola che marciano in battaglia. Sono il fondamento di tutti gli eserciti moderni, e dovrebbero costituire l'ossatura di tutti gli eserciti di una certa entità in Victoria.

Cavalleria: uomini che montano a cavallo, utili per sfondare la linea, compiere ricognizioni o veloci manovre dietro le linee nemiche. La Cavalleria si distingue per la sua velocità, che costituisce il suo vantaggio più notevole.

Dragoni: sono un tipo di soldati addestrati a combattere sia a cavallo sia a piedi. Si muovono più rapidi della Fanteria, ma non rapidi come la Cavalleria. Tornano utili come unità di supporto per eliminare i partigiani che spesso insorgono dopo che un'armata ha occupato una provincia nemica.

Una volta scelto il tipo di unità che intendete costruire, dovete decidere se avrà dei **complementi** (attachment, ndt). Le unità di complemento modificano le capacità della divisione: per esempio, una divisione con una brigata del Genio di complemento potrà trincerarsi in modo più efficace; le divisioni con una brigata di Artiglieria avranno un bonus in difesa e in attacco. Naturalmente queste divisioni tendono a muoversi più lentamente, ma sono anche più numerose di duemila uomini rispetto al normale. Per una lista completa delle unità di complemento e dei loro modificatori, vedi oltre.

A questo punto, dovete scegliere la qualità della vostra unità. Ci sono quattro livelli di **qualità** in Victoria:

Regolari: sono i soldati standard, truppe ben addestrate prodotte dalle nazioni civilizzate.

Coloniali: sono i soldati arruolati dalle colonie della vostra nazione. Questi uomini conservano la cultura nazionale della colonia, e sono stanziati là. Se alla colonia è stata garantita la piena cittadinanza, questi soldati saranno di qualità Regolare.

Riserve: sono truppe che provengono dalla coscrizione e dalla mobilitazione (vedi il capitolo relativo) nei Paesi civilizzati.

Nativi: questi soldati sono nativi addestrati da soldati civilizzati. A partire dalla patch 1.03, equivalgono ai Regolari, salvo una penalizzazione di due punti nell'affidabilità (vedi oltre).

Nella maggior parte dei casi, non sarete in grado di selezionare direttamente il tipo di qualità desiderato: piuttosto, all'unità da costruire sarà assegnata la qualità relativa alla sua provincia di origine e alla sua cultura nazionale (vedi oltre).

Come passo successivo, dovete scegliere la **cultura** degli uomini che formano la vostra divisione. Ricorderete che nel capitolo relativo ai Pop era stato menzionato come ogni Pop ha una sua specifica cultura. Il gioco tiene traccia di quanti dei vostri Pop 'Soldati' fanno parte di ogni cultura, e tiene conto di questi numeri al momento di costruire le truppe. Ogni divisione, ricordate, è composta da diecimila uomini. Ricordate anche che avete un certo numero di Pop 'Soldati', e ciascun Pop avrà una certa dimensione. Ogni volta che costruite una nuova divisione, utilizzate nel processo un certo numero di Pop 'Soldati'. Di conseguenza, c'è un limite a quante divisioni di una certa cultura potete costruire. Il limite rispecchia il numero di soldati già presenti nella vostra nazione (attenzione: soldati effettivi, non Pop 'Soldati'. Più è grande un Pop 'Soldati', più soldati effettivi potrà generare). Se non potete più costruire divisioni di una certa cultura, quella cultura non sarà più selezionabile dal menù a discesa. Tuttavia, c'è un modo di aggirare questa restrizione. Purché abbiate la possibilità di costruire almeno una divisione di una certa cultura, allora potete aggirare il limite. Dovete accumulare una grande forza di reclutamento (manpower, ndt), e le risorse per costruire le divisioni. Quando avete riempito a sufficienza i magazzini, andate nella schermata militare, e iniziate il processo di reclutamento delle nuove unità. Fintantoché potete costruire almeno una divisione della cultura che desiderate, sarete sempre in grado di selezionare quella cultura dal menù a discesa. Dopo averla selezionata, semplicemente aumentate il numero delle divisioni da costruire, fin dove potete permettervelo. Anche se non avete un Pop 'Soldati' di quella cultura abbastanza grande da sostenere tutte le divisioni, il gioco vi permette lo stesso di costruirle. Anche se questo è un trucco, si tratta comunque di un modo di aggirare una limitazione piuttosto fastidiosa del gioco. Per quanto se ne sa, funziona per qualunque numero di divisioni, basta che siate in grado di produrne almeno una di quella cultura.

Infine, dovete scegliere la **provincia di provenienza** dell'unità che state costruendo. Il gioco non solo tiene traccia delle culture dei vari Pop 'Soldati', ma anche delle loro province di residenza: dovete sceglierne una tra queste, e sarà il luogo dove i vostri soldati verranno reclutati. Questo è importante, perché se vendete o perdete in guerra la provincia in cui avevate reclutato l'unità, i soldati da cui era composta quella divisione scompariranno. Per esempio, se la Gran Bretagna recluta parecchie unità in Irlanda, e poi concede all'Irlanda l'indipendenza, tutte le truppe reclutate in Irlanda andranno perdute, perché prenderanno la cittadinanza di un altro Paese. Allo stesso modo, se la provincia in cui avevate reclutato una divisione si ribella, allora anche la divisione potrebbe unirsi ai ribelli. Per esempio, un'unità irlandese arruolata dalla Gran Bretagna potrebbe gettare alle ortiche l'Union Jack e mettersi dalla parte degli Irlandesi, se la sua patria si ribellasse.

Al termine del processo di creazione di una nuova unità militare, potete esaminare il riepilogo delle sue caratteristiche specifiche. Le qualità considerate sono:

Forza: è l'ammontare del danno che l'unità può ricevere prima di essere distrutta.

Organizzazione: rappresenta l'efficienza dell'unità in battaglia, e anche quanto in fretta il suo morale si ristabilisce. Notate che, a differenza delle precedenti versioni, la patch 1.03 ha rimosso il bonus relativo al tempo per occupare una provincia da parte delle unità con alta organizzazione. Al suo posto, è stato introdotto un nuovo bonus per le unità che condividono la stessa cultura della provincia che stanno occupando.

Morale: determina quanto l'unità è risoluta. E' un valore importante, dal momento che il

morale scende man mano che la battaglia si protrae: e quando l'unità esaurisce il morale si ritira, anche se non è stata ancora distrutta.

Affidabilità: determina la probabilità che l'unità disertino o si ammutinino sul campo.

Attacco da fuoco: è la forza dell'unità in termini di possibilità effettiva di infliggere danni. Rappresenta la capacità offensiva che l'unità possiede nell'attaccare il modificatore di Forza dell'unità nemica.

Attacco da shock: rappresenta la capacità dell'unità di abbattere il Morale del nemico.

Difesa: come indica il nome, determina l'abilità dell'unità nel difendersi.

Velocità massima: determina quanto in fretta l'unità si muove lungo la mappa. La velocità non ha significato nelle situazioni di battaglia.

Consumo di rifornimenti: determina il costo dell'unità, che si calcola su base annua ed è sottratto al cursore della spesa militare complessiva nella finestra del budget.

Come detto sopra, potete selezionare diversi tipi di brigata come unità di complemento per la divisione:

Regolari: sono brigate di soldati normali, ma con un addestramento avanzato. Conferiscono un bonus agli Attacchi da fuoco e da shock.

Guardie: sono brigate di soldati vigorosi, particolarmente addestrati. Fanno guadagnare in Organizzazione e morale, e conferiscono gli stessi bonus di Attacco dei Regolari.

Genio: permettono alle loro divisioni di fortificarsi scavando trincee nel terreno circostante. Il Genio fa guadagnare un notevole bonus nel Morale e nell'Organizzazione, e inoltre un modesto bonus in Difesa.

Artiglieria: l'artiglieria era usata per colpire il nemico e piegarlo a distanza. Queste brigate conferiscono un notevole bonus nell'Attacco da fuoco, e un più modesto bonus nell'Attacco da shock; tuttavia rallentano un po' il movimento. Oltre al bonus alla loro divisione, danno anche un bonus di combattimento all'armata in cui sono comprese.

Ussari: unità di cavalleria leggera molto rapida, gli Ussari fanno guadagnare un notevole bonus nel Morale, e un piccolo aumento della velocità alle divisioni di cavalleria.

Corazzieri: noti per la loro forza e l'abilità di penetrare le linee nemiche, questa cavalleria pesante conferisce un bonus nel Morale e nell'Organizzazione, oltre che un certo incremento dell'Attacco da shock, per le divisioni di cavalleria.

Unità di comando: sono le strutture di comando sul campo per gli ufficiali, e conferiscono alle loro divisioni un notevole bonus nell'Organizzazione.

Carri armati: Erano utili per sfondare le posizioni nemiche fortificate. Le divisioni con queste unità di complemento ricevono un notevolissimo bonus nell'Attacco da shock, ma perdono anche un bel po' in velocità. Dovrebbero anche avere un vantaggio nei confronti delle truppe trincerate, ma questa abilità è ancora inattiva nella versione 1.03 del gioco.

Ed ecco infine un piccolo trucco, già testato, per ricompensare chi ha avuto la pazienza di arrivare fin qui nella lettura. La forza combinata del vostro esercito e della vostra marina sono i fattori che determinano il punteggio militare complessivo, visibile in cima alla finestra del menù principale, subito a destra della vostra bandiera. Questo numero è visibile per tutti gli Stati, e vi aiuta a capire se potete sconfiggere una nazione cui state pensando di dichiarare guerra. Il punto è che, quando costruite una nuova unità, il contributo che questa apporta al vostro punteggio complessivo non viene calcolato fino a quando non la schierate sul terreno. Nei giochi in multiplayer, potete indurre un falso senso di sicurezza nei vostri avversari, costruendo un gran numero di divisioni, e poi lasciandole nel limbo, senza schierarle. Quindi, proprio quando il vostro avversario pensa che state raschiando il barile, piazzate di colpo le trecento divisioni che avete ammassato, e schiacciatelo senza che abbia neppure il tempo di capire che cosa lo ha colpito. Questo giochino è stato testato, e funziona ancora nella versione 1.03.

Marina

C'è un vecchio adagio dalle nostre parti: parla dolcemente, e porta un grosso bastone; andrai lontano. Se l'America parlerà con dolcezza, e intanto costruirà e manterrà al massimo dell'addestramento una marina in completa efficienza, la Dottrina Monroe andrà lontana. (Theodore Roosevelt)

Costruire una flotta è simile a costruire un esercito: dovete andare nella stessa schermata, e seguire il medesimo procedimento. Anche se si tratta di navi, richiedono comunque forza di reclutamento (manpower, ndt), e dovete ugualmente scegliere una cultura per l'equipaggio, come pure una provincia di provenienza.

Ci sono molti tipi di navi disponibili in Victoria:

Fregate: sono piccole navi a vela che forniscono una rapida mobilità all'inizio del gioco. Questo è in pratica il loro unico vantaggio, dal momento che mancano di potenza di fuoco. Le fregate diventano rapidamente obsolete.

Man-o-war: le navi ammiraglie dell'era della vela, i man-o-war costituiranno l'ossatura della marina moderna nelle fasi iniziali del gioco. Queste navi restano competitive per un po' di tempo, ma appena compaiono le corazzate i loro giorni sono contati.

Clipper da trasporto: sono le vostre prime unità da trasporto. Con queste potete fare invasioni anfibie; inoltre, a differenza delle altre navi a vela, non hanno particolari impedimenti (a parte forse la velocità) che le rendono obsolete. I clipper restano spesso utili nel 1915 come lo erano nel 1840.

Intercettatori (commerce raiders, ndt): sono le prime navi da guerra dotate di motore a vapore: sono veloci ed efficienti.

Trasporto a vapore: rimpiazzano i clipper da trasporto grazie al motore a vapore. Sono semplicemente dei trasporti più rapidi, ma hanno anche una migliore difesa e una minore visibilità. Possono fare tutto ciò che facevano i vecchi clipper, e possono trasportare anche loro una sola divisione per nave.

Corazzate (ironclads, ndt): sono navi di legno con placche di ferro inchiodate sullo scafo, cosa che le rende più resistenti alle cannonate. Possono fare un sacco di danni alle vecchie navi di legno, e il loro arrivo segna in pratica la fine dell'epoca della vela.

Monitor: a differenza delle corazzate, i monitor sono fatti interamente di metallo; ma come conseguenza, tendono a restare nelle acque costiere, perché sono più difficili da manovrare, e hanno la tendenza a riempirsi di fumo delle caldaie. Sotto molti importanti aspetti, i monitor sono più deboli delle corazzate, anche se sono più in alto nell'albero tecnologico.

Incrociatori: rappresentano una riuscita applicazione della tecnologia dei monitor alle navi di alto bordo. Sono potenti come le corazzate, tranne che in un aspetto: la velocità. Gli incrociatori possono muoversi due volte più veloci delle corazzate. Gli incrociatori sono anche le prime navi che possono lanciare attacchi con i siluri. A partire da questo stadio, tutte le navi da combattimento restano efficaci, almeno in parte, fino alla fine del gioco.

Navi da battaglia: queste navi sono il risultato di un grande sviluppo delle capacità difensive e di attacco con i cannoni. Tuttavia non sono veloci come gli incrociatori. Le nazioni che costruiscono grandi quantità di navi da battaglia dovrebbero considerare la possibilità di sbarazzarsi dei monitor e delle corazzate. A differenza delle altre navi coeve, le navi da battaglia non possono lanciare siluri.

Incrociatori pesanti: provano a combinare la velocità degli incrociatori con la potenza delle navi da battaglia, e occupano una felice posizione intermedia tra i due. Queste navi, come gli incrociatori, possono attaccare con i siluri.

Supercorazzate: queste navi sono il culmine della tecnologia delle navi ammiraglie nel gioco. Sorpassano di molto gli incrociatori pesanti e le navi da battaglia, sia in difesa sia nell'attacco con i cannoni, e dominano i mari. Tuttavia, a differenza degli incrociatori pesanti, non possono attaccare con i siluri.

Sottomarini: sembrano un passo indietro nell'evoluzione del design delle navi: in effetti, la loro forza in combattimento è poca, a paragone delle navi da battaglia e specialmente delle supercorazzate. Il vantaggio dei sottomarini è la loro forza nell'attacco con i siluri: più o meno, è doppia di quella degli incrociatori, e quadrupla rispetto agli incrociatori pesanti. Un gruppo di sottomarini, ben utilizzati, può rendere la vita dura a una flotta di supercorazzate; ma senza un appoggio di superficie i sottomarini non domineranno mai i mari.

Quando costruite le vostre navi, dovete tenere a mente che esistono **cinque classi di vascelli** in Victoria:

Man-o-war e fregate

Intercettatori

Monitor e corazzate

Incrociatori e navi da battaglia (immagino che anche i sottomarini stiano in questa classe, ma non sono stato in grado di appurarlo prima dell'uscita della presente versione di questa guida)

Supercorazzate e incrociatori pesanti.

Ogni classe è più potente della precedente, e può sconfiggere qualsiasi nave di classe inferiore. Questo è importante da ricordare, perché, se guardate le statistiche, potreste pensare che un intercettatore sia sconfitto da un man-o-war: questo non succede, perché l'intercettatore è di classe più alta del man-o-war, e quindi lo sconfiggerà. Di conseguenza le statistiche delle navi sono indicative solo per le battaglie tra navi della stessa classe. Notare che i trasporti (clipper e a vapore) non sono inclusi nel sistema delle classi di navi, perché non possono comunque attaccare.

Le **statistiche** per il combattimento navale sono differenti rispetto a quelle dell'esercito:

Forza: rappresenta quanti danni una nave può subire prima di affondare.

Organizzazione: indica con quanta efficacia la nave è usata nell'attacco, così pure come la velocità con cui il morale si ristabilisce.

Attacco con i cannoni: è il mezzo più vecchio per ridurre la forza delle navi nemiche: provoca pochi danni.

Attacco con i siluri: è un mezzo più moderno per ridurre la forza del nemico, e causa danni più elevati.

Bombardamento costiero: indica la capacità della nave di bombardare le truppe di terra nemiche, nelle province costiere, come supporto a un attacco di terra.

Difesa in mare: rappresenta la capacità di difendersi se attaccata in mare aperto.

Velocità massima: indica quanto velocemente la nave può spostarsi attraverso i mari e gli oceani.

Consumo di rifornimenti: quanto costa mantenere la nave: è una cifra che si aggiunge al costo complessivo della marina, nella finestra del budget.

Capacità di individuazione in mare: indica quanto abile è la nave a localizzare navi nemiche in mare.

Visibilità: indica quanto la nave è visibile al nemico, in mare.

Notare che le navi ammiraglie hanno una statistica in più: il prestigio. Per ciascuna nave ammiraglia che costruite, ricevete una certa quantità di prestigio. Nell'ultima patch disponibile, smantellare queste navi non comporta perdite di prestigio, ma farsele affondare in combattimento sì.

Così come per le unità di terra, potete assegnare 'brigate' anche alle squadre navali:

Corvette: vi danno un piccolo bonus nell'individuazione del nemico e nell'attacco con i cannoni, e un bonus consistente nel morale e nell'organizzazione. Portano anche un bonus alla velocità.

Barche siluranti: vi conferiscono un bonus di due all'attacco con i siluri, e inoltre migliorano il morale, l'organizzazione e la capacità di individuazione.

Distruttori: migliorano la mira negli attacchi con i cannoni, e vi danno un buon bonus nel morale e nell'organizzazione. Danno anche piccoli bonus nell'attacco (con cannoni e siluri) e nella velocità.

Posamine: danno un piccolo bonus alla capacità di individuazione, al morale e all'organizzazione, ma rallentano la velocità della flotta.

Cercamine: come i posamine, migliorano la capacità di individuazione, il morale e l'organizzazione, ma peggiorano la velocità.

Nota: per quanto riguarda i posamine e i cercamine, non potete realmente disporre zone minate: queste navi rappresentano solo delle varianti alle statistiche delle navi da battaglia cui sono assegnate.

Come per l'esercito, potete assegnare degli ammiragli per comandare la vostra flotta. Gli ammiragli costano venti punti di leadership per l'addestramento, come i generali, e alla fine verranno 'uccisi in battaglia'. Questi comandanti possono modificare le statistiche delle vostre navi, proprio come i generali modificano le statistiche delle divisioni.

E' opinione diffusa che in Victoria le navi sono poco efficaci: quelli che la pensano così, argomentano che è possibile gestire un grande impero anche senza alcuna forza navale. Fino a un certo punto questo è vero, ma tutto dipende dalla geografia. La Russia, per esempio, potrebbe essere in grado di vincere anche senza un'adeguata forza navale, così come una Prussia/Germania molto aggressiva; ma per le isole come la Gran Bretagna, o per le nazioni che vogliono mantenere un costante bilanciamento di poteri in Europa, le navi resteranno sempre un aspetto importante della forza militare.

Mobilizzazione e riserve

Il popolo salverà il suo governo, se il governo glie lo permetterà.(Abraham Lincoln)



La mobilitazione è un asso nella manica per tutte le nazioni, in Victoria. Mobilitare significa prendere un grande numero di POP e sottoporli a coscrizione obbligatoria, per farli servire nel vostro esercito. Ogni nazione può **creare una riserva di mobilitazione**. Per fare ciò, aprite la schermata militare, e controllate in basso a destra. Dovreste vedere tre bottoni:

Aumenta la mobilitazione: incrementa di cinque il numero di divisioni che potete mobilitare.

Mobilita: richiama tutti i POP assegnati per il servizio militare. La mobilitazione richiede due mesi completi a partire da quando premete il bottone, quindi pianificate per tempo.

Diminuisci la mobilitazione: riduce di cinque il numero di divisioni che potete mobilitare. Può essere importante farlo se state spendendo troppo in spese militari, ma è un bottone usato raramente.

Il **costo** necessario per mobilitare cinque nuove divisioni è solo di 50 unità di armamenti leggeri ('small arms', ndt) e 50 unità di cibo in scatola: molto meno di quando vi costerebbe reclutare una divisione dal vostro esercito regolare. Ancora più importante, la mobilitazione non costa denaro né forza di reclutamento: questo significa che potete mantenere una enorme riserva di mobilitazione, da usare se qualcuno è così insolente da provare a invadervi. C'è un **numero massimo di divisioni** che ogni Paese può mobilitare, ed è direttamente legato alle dimensioni della popolazione: questo impedisce, per esempio, al Regno di Sardegna di avere un esercito di otto milioni di uomini, a meno che non abbia acquisito abbastanza popolazione da mantenerlo.

Quando mobilitate, aspettate fino al terzo mese, e poi dovreste essere in grado di schierare

tutte le divisioni che potete mobilitare. Queste appariranno nelle varie province del vostro Paese, a seconda del luogo dove vivono i POP di cui sono costituite (oppure potete schierarle manualmente in specifiche province). Queste divisioni potrebbero essere a piena forza, ossia di 10mila uomini, immediatamente armate e pronte per l'azione: tuttavia la loro consistenza dipende dal vostro livello di spesa militare quando premete il bottone 'Mobilita'. Ricevete inoltre un notevole aumento temporaneo della forza di reclutamento, che vi permette di rimpiazzare le perdite in combattimento delle vostre truppe mobilitate. Questo bonus sparisce una volta che avete smobilitato. L'ammontare del bonus dipende dal livello di spesa militare al momento della mobilitazione. Una cosa che potete fare con questo extra di forza di reclutamento è costituire nuove unità per il vostro esercito regolare, ma fatelo solo in situazioni di emergenza, perché una volta che avete smobilitato il bonus sparirà. Ricordate che non c'è limite a quanto la forza di reclutamento può essere bassa, e quindi se utilizzate il bonus per qualsiasi altra cosa che non sia l'esercito già esistente, dopo la smobilitazione vi troverete probabilmente con una forza di reclutamento di molto sotto lo zero.

Il potenziale di mobilitazione è il modo in cui piccoli Paesi, come la Svizzera o la Danimarca, che avrebbero problemi a supportare un grande esercito regolare, riescono a non essere spazzati via dalle grandi potenze. Ma, come molte abilità apparentemente meravigliose in Victoria, anche la **mobilitazione ha dei costi**. Quando mobilitate le truppe, il gioco ritirerà i POP che avete assegnato per la coscrizione: ma questi saranno persone che lavorano nella vostra economia (Artigiani, Impiegati, Agricoltori, Operai), e il loro posto di lavoro resterà vacante, a meno che non abbiate altri lavoratori con cui sostituirli. Di conseguenza, nei Paesi fortemente industrializzati, mobilitare le truppe per un lungo periodo (per esempio la Prima Guerra Mondiale) può abbattere l'economia. Inoltre, i POP che supportano le truppe mobilitate assorbono anche le perdite riportate in combattimento: quindi i POP che torneranno alle fabbriche una volta finita la guerra saranno più piccoli. Alcuni potrebbero essere stati eliminati del tutto. Ancora più importante, i POP mobilitati non ritornano al loro lavoro di prima e allo stesso livello di sviluppo. Artigiani e Impiegati, quando smobilitate, riappaiono come Contadini e Operai. Questo aspetto può davvero abbattere l'economia. Ricordate ancora questo, circa la mobilitazione: ha effetto per la durata della guerra. Non potete smobilitare mentre siete ancora in guerra.

Le riserve sono una strana via di mezzo tra le truppe mobilitate e l'esercito regolare. Ci sono due aree che in genere cadono sotto il nome di 'riserve'. La prima è dove vanno le vostre armate regolari appena costituite, in attesa di essere schierate. Per vederle, fate click sul riquadro che circonda i bottoni 'Recluta nuove divisioni' e 'Commissiona nuove navi/flottiglie'. La seconda area, cui più spesso ci si riferisce parlando di riserve, è dove le vostre truppe mobilitate vanno, quando sono passati i due mesi di tempo, ma prima che siano state schierate. Quest'area è accessibile facendo click nel riquadro dedicato alla mobilitazione nella schermata militare. Unite a queste, trovate qui anche altre truppe: cavalleria, fanteria o Dragoni che arrivano grazie a eventi di gioco. Talvolta si verifica un evento del tipo 'giovani nobili si uniscono al nostro esercito', o 'ondata di entusiasmo per l'esercito', che vi regala una nuova divisione: queste sono disponibili nella riserva. Appaiono inoltre nella riserva le unità militari che si trovavano in territori che avete ceduto. Se avete una divisione in una provincia che cedete a un'altra nazione con un accordo diplomatico, noterete che scompare dalla mappa. Non temete, si è nascosta nella vostra riserva, e potrà essere di nuovo schierata nella sua provincia natale dopo che è passato un po' di tempo.

Guerra

La guerra in Victoria è indiscutibilmente l'azione più complicata che un Paese può intraprendere. Specialmente in una fase avanzata del gioco, le guerre possono dissanguare sia la vostra popolazione che le vostre casse e, naturalmente, c'è la continua possibilità che possiate perdere la guerra e sarete, di conseguenza, paralizzati.

Iniziare una guerra

La guerra in Victoria può essere cominciata soltanto dopo che ci sia stata una formale dichiarazione di guerra, dichiarazione o di guerra « totale » o di una guerra coloniale. Una volta dichiarata guerra, entrambi i contendenti sono liberi di far marciare le loro truppe nel territorio nemico. Si noti che se siete alleati ad un Paese, dovete prima rompere l'alleanza per dichiarare guerra e, in più, occorre una settimana prima che si possa inviare un altro diplomatico per consegnare la dichiarazione di guerra.

Leaders

I Generali e gli Ammiragli possono fare la fortuna o distruggere un esercito. Una nazione con una marina debole può comunque ritagliarsi un ruolo importante sui mari se ha un ammiraglio più capace rispetto a quello delle altre nazioni. I Generali possono fare la differenza sul campo di battaglia fra una vittoria e una disfatta. Ogni Generale ha due caratteristiche principali : « background », cioè la sua storia e la personalità. Queste caratteristiche influenzano il modo di comandare del Generale. Per un elenco completo di queste caratteristiche date uno sguardo alla lista delle caratteristiche dei Leaders.

Nel caso degli ammiragli, questi potranno avere le stesse caratteristiche dei Generali con la differenza che invece di avere le caratteristiche di « fuoco » e « attacco shock » avranno rispettivamente « attacco coi cannoni » e « attacco torpedo ». Ogni Generale “costa”, per essere “creato” venti punti di leadership. Questi Generali possono allora essere assegnati a delle specifiche armate (o flotte). Per assegnare un Generale, basta cliccare sull'immagine del comandante, assegnato di default, dell'armata a cui si vuole assegnare il Generale. A quel punto verrà proposta la lista dei Generali disponibili e si può selezionare il Generale che si vuole assegnare a quella armata specifica. Si noti che una volta che un Generale è stato assegnato non può essere rimosso a meno che non venga sostituito da un altro Generale.

I Generali non possono essere rimpiazzati dai Generali di “default” (cioè quelli che sono assegnati all'inizio del gioco ad ogni armata). I Generali non vivono per sempre. Ad un certo punto dopo la loro creazione, un Generale sarà « ucciso in battaglia » e sparirà dalla lista dei Generali disponibili. Non riceverete un rimborso dei punti di leadership spesi per creare il Generale.

Alcuni Paesi hanno leaders storici che appariranno al momento storico opportuno. I Confederati, ad esempio, possono creare Robert E. Lee e Stonewall Jackson.

Battaglie

Quando due armate ingaggiano battaglia, il gioco calcola la forza di ogni lato secondo diverse variabili:

Territorio La prima variabile è la caratteristica del territorio. Delle unità che si difendono in zone montagnose o boschive ricevono un forte vantaggio, così come le armate che si difendono al di qua di un fiume. Nel gioco, ci sono anche alcuni stretti che possono essere attraversati da eserciti. Lo stretto fra Svezia e Danimarca, il Kattegat, incluse le isole di Odense e Copenhagen, possono essere attraversate da truppe di terra in entrambe le direzioni. Questa possibilità, comunque, può essere negata se c'è una flotta nemica che controlla lo stretto. Attaccare attraverso uno stretto è più difficile che attaccare attraverso un fiume.

Leadership Una seconda variabile è la leadership degli eserciti. I Generali, come detto prima, hanno specifici punti di forza e di debolezza che saranno aggiunti o sottratti alla forza dei loro eserciti. Una cosa da notare riguardo i Generali è che i Generali di default che sono assegnati alle armate, sono quasi sempre peggio rispetto ai generali che vengono creati. Mentre un Generale "creato" può avere delle grosse deficienze nella "velocità" o nella capacità di "fuoco", potrebbe essere competente in altre caratteristiche. Invece, i Generali di default, sono carenti in ogni caratteristica, così è sempre un vantaggio usare generali creati, persino se sembrano essere terribili.

Dimensione delle Forze Una terza variabile presa in conto dal computer è la dimensione delle armate. Ciò è abbastanza normale: poste uguali tutte le altre condizioni, un'armata di 50.000 uomini sconfiggerà un'armata di 20.000 uomini.

Qualità Una quarta variabile è la qualità delle armate stesse. Grazie all'influenza delle tecnologie militari, un esercito può avere un vantaggio su un altro esercito. Per esempio, un esercito la cui nazione ha scoperto i fucili a caricamento dalla culatta, sarà più forte sul campo di battaglia di un esercito che utilizza ancora il vecchio modello di fucili. La forza, l'organizzazione, il morale e altri modificatori di divisioni specifiche (vedere la sezione « L'esercito ») aiutano a determinare l'esito della battaglia.

Trinceramento e fortificazioni Una quinta variabile è l'effetto del trinceramento o delle fortificazioni. Le fortificazioni possono essere costruite in province sia in periodo di pace che in periodo di guerra e apportano un bonus di forza alle unità che difendono il territorio. I Forti sono di sette livelli, da fortificazioni base fino a sistemi più complicati. Una cosa da ricordare comunque: se un forte è perso, può essere utilizzato dal nemico senza che questi subisca penalità di sorta. I Forti sono rappresentati sulla mappa come piccole capanne come le altre costruzioni che appaiono nelle province (differenti livelli di fortificazioni corrispondono a differenti icone).

Le armate, se ne hanno il tempo, possono trincerarsi. Questo richiede che l'armata sia rimasta inattiva durante un certo periodo nella provincia; un'armata che è riuscita a trincerarsi, riceve un bonus sostanziale, sebbene non pari a quello ricevuto da una fortificazione. Ad un livello tecnologico elevato, il bonus di trinceramento è conseguentemente importante. Anche le ferrovie contribuiscono a dare un bonus al difensore.

Brigate Una sesta variabile è l'effetto di particolari unità assegnate a unità militari. Delle brigate d'artiglieria aggiungono della forza all'intera capacità di attacco o difesa dell'esercito,

una brigata di Ingegneria può aggiungere un bonus alla capacità di trinceramento e all'organizzazione dell'intero esercito di cui fanno parte.

Esperienza Una settima variabile è il livello di esperienza di ognuna delle unità impegnate nel combattimento. Un'unità con esperienza riceve un bonus durante il combattimento per riprodurre la partecipazione al combattimento di veterani. Il bonus è di 1% per ogni punto di esperienza al di sopra di 10, il tetto massimo di bonus è del 20%. Così una divisione con 5 di esperienza non avrà bonus, mentre una con 20 di esperienza avrà un +10% di bonus di combattimento, una con 30 punti di esperienza o più, avrà "solo" un bonus di combattimento del 20%.

Strategia Ultima variabile e probabilmente la più importante, è l'effetto della strategia. Delle unità che sono state circondate ricevono una fortissima penalità quando vengono attaccate e se un'armata sconfitta non ha una provincia in cui ritirarsi, verrà distrutta. Delle unità attaccate da più di una direzione ricevono anch'esse una penalità durante il combattimento, così come delle truppe che effettuano assalti anfibi. L'effetto combinato di un accerchiamento e di un attacco da più direzioni, può rapidamente mettere il nemico in ginocchio. In Victoria, come nella vita reale, più la propria strategia è raffinata più positiva e rapida sarà la risoluzione della guerra. Le truppe nella riserva possono essere schierate in ogni momento, e per farlo non è necessario mobilitare. Per schierare automaticamente le unità nella riserva, semplicemente fate click sul bottone 'Schiara tutte' al fondo della schermata della riserva. Per schierarle manualmente, fate click su ciascuna unità, e poi sulla provincia dove intendete mandarla.

Occupare una provincia

Quando un'armata raggiunge un territorio nemico, inizia immediatamente ad occupare la provincia. La velocità con cui l'occupazione sarà terminata dipende dalla forza, dal livello di tecnologia e dal numero di unità che compongono l'esercito, ma in regola generale, ci vorrà sempre qualche giorno per poter occupare integralmente un territorio. Una volta che un'unità militare ha occupato una provincia, quella provincia viene calcolata nel punteggio di guerra dell'occupante.

Ostacolare l'occupazione nemica delle province Se un'armata viene attaccata mentre sta occupando una provincia, il processo di occupazione sarà sospeso finché dura il combattimento, ma se l'occupante vincerà la battaglia, allora il processo di occupazione riprenderà dal punto in cui è stato interrotto al momento dell'inizio della battaglia. Ciò può essere utilizzato inviando inizialmente delle unità che si spostano rapidamente per dare inizio alle ostilità (ad esempio la cavalleria) per interrompere il processo di occupazione, mentre unità più lente (come ad esempio la fanteria) stanno accorrendo per scacciare gli invasori.

Le unità militari non devono necessariamente fermarsi in ogni provincia che attraversano per occuparla. Al contrario, inviare unità di cavalleria o Generali « veloci » per dei raid alle spalle delle linee nemiche per creare opportunità di attacchi multidirezionali o di accerchiamenti, è una tattica comune, ma bisogna, però, fare attenzione al fatto che spostarsi lungo territori nemici non occupati, prende un tempo considerevolmente più lungo che di spostarsi attraverso territori amici o occupati.

Rinforzi e forza lavoro

Manpower (o forza lavoro) è utilizzato per rinforzare le divisioni che sono già sul campo o per creare nuove divisioni. Per rinforzare una divisione esistente, bisogna cliccare su di essa in modo che si apra una sotto finestra riguardante la divisione stessa e, poi, cliccare su “Rinforza alla forza massima”. Questa azione « prosciugherà » le riserve di forza lavoro del quantitativo necessario per rinforzare la divisione in oggetto. Se non si dispone di abbastanza forza lavoro, sarà “reclutato” il massimo di uomini possibili finchè le riserve non saranno esaurite. Per sapere quanti rinforzi servono per rinforzare la divisione, basta semplicemente lasciare il puntatore del mouse qualche istante sul bottone di “rinforza divisione” perchè un popup appaia con le informazioni necessarie.

Rinforzare intere armate in una volta E’ possibile anche rinforzare intere armate (più divisioni sottoposte ad un unico leader) in una volta sola. Per far cio’, cliccate semplicemente sul piccolo pugno nell’angolo superiore destro della finestra di informazioni dell’armata. Così come nel caso di una singola divisione, la forza lavoro necessaria sarà presa dalle riserve. Per sapere quanta forza lavoro sarà necessaria per rinforzare l’intera armata, basta lasciare il puntatore del mouse qualche istante sul “pugno”.

Si può rinforzare solo una divisione o un’armata che siano in una provincia amica o in una provincia nemica ma occupata. Non si può rinforzare una unità che si trovi in un territorio ancora controllato dal nemico.

Logorio

Un ultimo concetto inerente alla guerra è il logorio. Questo rappresenta la graduale perdita di forza militare dovuta alle malattie o alla diserzione. Il tasso di logorio varia da provincia a provincia, e ci son alcuni Generali capaci di ridurre il suo impatto ma in generale il tasso di logorio si aggira attorno al 3%. Se il numero di truppe presenti in una provincia aumenta, aumenterà anche il tasso di logorio. Il logorio colpisce le unità non ogni giorno ma ogni mese, così’ bisogna fare attenzione alla possibilità di far entrare e uscire le truppe da un territorio nemico regolandosi sulla fine del mese, secondo calendario (per esempio: dall’1 al 31 Gennaio, non dal 15 Marzo al 15 Aprile), in questo caso le truppe non soffriranno il logorio. Le truppe non patiranno mai del logorio quando sono sul territorio nazionale ma saranno colpite dal logorio se si trovano in territorio nemico, anche se occupato dalle proprie truppe o da truppe alleate.

Effetti del territorio delle Province sul logorio Il logorio è influenzato anche dal livello di vivibilità delle province occupate. Più basso è il livello di vivibilità (come nel deserto ad esempio), più alto sarà l’impatto del logorio. Al contrario, se l’esercito marcia attraverso ambrate onde di grano e simili (territori con un alto livello di vivibilità), ci sarà un logorio minore.

(Nota: ci sono alcune province sulla mappa che son state individuate come “logoranti” per ogni unità militare posizionata lì, sia se questi territori fanno parte della nazione sia se si è in pace. Queste regioni sono: Islanda, Groenlandia e molte province in Siberia e in Nord Africa)

Rivendicare ed impossessarsi di costruzioni coloniali

Una tattica comune ai nuovi giocatori è quella di rubare costruzioni coloniali durante le guerre. Se c'è una colonia che vorreste rivendicare, potete inviare una veloce unità di cavalleria o un generale « rapido » a capo di un'unità di fanteria e rivendicare le costruzioni coloniali presenti nella colonia. Per poter rivendicare una costruzione coloniale, le truppe necessitano di stazionare nella provincia per un giorno. E' importante che siano ferme, una unità che attraversa una colonia non può reclamarne la costruzione coloniale.

In più, queste costruzioni, diventano stabilmente di vostra proprietà una volta che son state prese. Non rientrano nel punteggio di guerra ma una volta rubate sono vostre per sempre. Non c'è bisogno di negoziare nei trattati di pace, così come si fa per le province non coloniali, per poter impossessarsene. Ricorda, rivendicare colonie fa aumentare il prestigio e la AI tende a non usare questa stessa tattica contro altre nazioni, siano esse controllate dall'AI o da un giocatore umano. In più la AI ha un "punto cieco" nella difesa dei suoi stessi reclaim coloniali nei vostri confronti.

Invasioni anfibie

Un'ultima importante tattica in molte guerre di successo è l'invasione anfibia. Per invadere dal mare, bisogna innanzitutto imbarcare le truppe sulle navi da trasporto siano esse a vapore, clippers. Una divisione richiederà almeno una nave da trasporto. Per imbarcare le truppe, inviare semplicemente la nave da trasporto al largo della costa dove si trovano le truppe. Poi selezionare le truppe da imbarcare e con un click col pulsante destro del mouse sul mezzo di trasporto, si inizierà l'imbarco che si concluderà in pochi giorni.

Una volta che sono a bordo, dirigete le navi nei pressi delle coste della provincia da invadere. Selezionare la nave e cliccare su « scarica truppe ». Poi cliccare col tasto destroy sulla provincia che volete invadere con le vostre truppe. In questo modo comincia un'invasione anfibia. Fate attenzione al fatto che se la provincia è difesa, le vostre truppe subiranno una fortissima penalità mentre effettuano un'invasione anfibia.

Partigiani

C'è un aspetto ulteriore oltre alle guerre in Victoria, un aspetto che ha causato il fallimento di molte campagne ambiziose : i partigiani. Una volta che un'armata nemica ha occupato una provincia, c'è una possibilità che cittadini leali si ribellino per difendere la loro patria. Questi cittadini son chiamati partigiani e portano la bandiera della loro nazione. Non sono unità militari standard e, infatti, sono di bassa qualità, ma possono insorgere in ognuna delle province occupate, persino in quelle dove c'è una divisione occupante. Le divisioni partigiane, come tutte le altre, possono essere formate da diecimila uomini, possono liberare una provincia e muoversi come ogni altra divisione.

La possibilità che un'unità partigiana appaia e le sue dimensioni sono strettamente connesse alla popolazione di una provincia. Cio' significa che possedere la Cina del Sud o la valle del Gange porterà più unità partigiane di 10.000 unità rispetto ad una provincia Sahariana dove un'unità partigiana, ove mai dovesse apparire, sarebbe composta da un paio di centinaia di unità al massimo.

Nota che anche voi potrete avere dei partigiani. Se il vostro Paese è invaso, i vostri cittadini possono ribellarsi e combattere i loro invasori.

Ricordatevi dei partigiani. Lasciate truppe di occupazione sufficienti per reprimere i ribelli o il vostro vittorioso esercito potrebbe trovarsi tagliato fuori da un'armata di partigiani arrabbiati di cui ignoravate l'esistenza.

Terminare una guerra e iniziare una pace

Dopo aver vinto una guerra, potete domandare molte cose al vostro nemico sconfitto:

Annessione Sì, potete annettere una nazione civilizzata che avete completamente occupato, ma solo se è composta da tre o meno province. Ogni nazione civilizzata più estesa, richiede più di una guerra per essere completamente assorbita. Invece, Paesi non civilizzati possono essere annessi anche in un colpo solo, indipendentemente dalla loro estensione territoriale. Sì, il risultato di ciò è che non è possibile annettere immediatamente l'Ecuador ma invece è possibile annettere la Cina, è vero ma è un esempio estremo. Succederà più frequentemente con nazioni come Madagascar, Oman, Marocco, Corea e altri possedimenti imperiali. Questo sistema previene anche la possibilità di inglobare in un colpo solo la Sardegna-Piemonte, il Guatemala o il Texas.

Province Potete domandare delle province specifiche ad un nemico sconfitto. Però potete domandare solo quelle province che le vostre truppe occupano, anche proponendovi la pace, un nemico sconfitto può offrirvi delle province in suo possesso, indipendentemente dalla loro posizione geografica o dal fatto che siano occupate o meno. Ogni provincia che conquistate grazie ai trattati di pace, vi dà un certo punteggio di Badboy (vedere la sezione «Altri Concetti»).

Umiliazione Come avrete già notato, dichiarare una guerra costa un certo totale di prestigio. Almeno una parte di questo costo è determinato dal prestigio del Paese a cui dichiarate guerra. Un trattato di umiliazione toglie 300 punti di prestigio alla nazione sconfitta e dona, in cambio, un importante aumento di prestigio alla vostra nazione. In più la prossima dichiarazione di guerra contro questa nazione costerà meno in termini di prestigio, supponendo che l'umiliazione li ha portato al di sotto di -100 punti di prestigio.

Accesso Militare Questo trattato vi permette di far transitare le vostre truppe attraverso i territori della nazione sconfitta. Anche le vostre navi potranno usare i loro porti.

Disarmo Forzato L'intento di questo tipo di trattato è di mettere un tetto al totale di unità militari che un nemico sconfitto può produrre. NB : C'è un disaccordo sostanziale sul reale effetto sul gioco del disarmo forzato e, ove mai ci sia, se sia intenzionale, calcolato o meno. Anche se avesse un effetto, nessuno è stato capace di mostrare in che misura la forza militare del nemico sia ridotta.

Indennizzi di Guerra Questo trattato forza un nemico a pagare al vincitore un certo montante dei suoi introiti mensili per tutta la durata dell'accordo (3 anni). A seconda delle dimensioni del Paese, questo può tradursi in un montante importante.

Satellite Questo trattato instaurerà, nel Paese sconfitto, un governo leale alla nazione vincitrice ; la nazione sconfitta sarà sullo stesso piano delle altre nazioni satellite create durante la partita. Creando una nazione satellite, viene negata la possibilità di conquistarli, visto che saranno vostri alleati, però potrete sempre rompere l'alleanza e riconquistarli.

Impossessarsi di province attraverso la creazione forzata di satelliti Un'altra cosa da citare riguardo i satelliti come risultati di trattati di pace: l'acquisizione di territori. Guardando sulla mappa diplomatica, potrete notare che, quando selezionate la vostra nazione, ci sono alcune province marcate da dei tondini. Queste sono province sulle quali reclamate la vostra autorità. Ad esempio la Prussia reclama Karlsbad, una provincia dell'Austria; la Sardegna-Piemonte reclama il resto dell'Italia; la Francia reclama tre province alla Sardegna-Piemonte. Quando rendete un Paese vostro satellite, tutti i territori su cui c'è un reclamo, entrano in vostro possesso.

Questo significa che, se state giocando la Sardegna-Piemonte ad esempio, potete fare dello Stato Papale un vostro satellite e prendere tutti i suoi territori, eccetto la capitale, che rimarrà sempre in suo possesso in ogni trattato di pace che non sia l'annessione.

Note generali sulle negoziazioni di pace Non potete rivendicare delle costruzioni nei trattati di pace. Per entrare in possesso di colonie al di fuori di una guerra, dovete conquistarle attraverso un'occupazione. I trattati possono essere combinati in ogni modo, individualmente o in gruppi, ricordate però che ogni richiesta costa un tot di punteggio di guerra.

Nazionalismo in province conquistate di recente

Un'altra cosa da ricordare prima di lanciarsi in una conquista: non solo conquistare farà aumentare il vostro punteggio di Badboy, ma le province conquistate, persino se avevate su di esse una pretesa di sovranità o se sono della stessa cultura della vostra nazione, proveranno a rivoltarsi per i prossimi dieci anni. Non c'è molto che possiate fare per questo. Dieci anni a partire dal giorno dopo la conquista del territorio, dopo di che il nazionalismo sparisce.

Guadagnare prestigio grazie alle guerre

Il beneficio principale di scendere in guerra, per molti giocatori, indipendentemente dalle dimensioni del territorio nazionale, è il prestigio guadagnato da una guerra di successo. Persino se non riuscite a prendere territori da un nemico, una guerra vinta farà guadagnare del prestigio alla vostra nazione (anche se non sarà necessariamente maggiore di quello speso per la dichiarazione di guerra).

Note finali

Prima di lanciarsi in guerre espansionistiche, siate sicuri di aver ben compreso le idee di Badboy ed i Punteggi di Guerra, spiegati in "Altri Concetti".

I Tre Grandi

Cenare, bere champagne, rumoreggiare e fare discorsi sulla consapevolezza del popolo, sulla coscienza del popolo, sulla libertà e così' via mentre code di servi ronzano intorno alla vostra tavola, proprio come servi, e fuori nel freddo rigido, sulla strada, il cocchiere aspetta — è come mentire allo Spirito Santo (Anton Chekhov)

In questa sezione son contenuti i tre concetti di Pluralismo, Coscienza e Militanza – tre idee così potenti e ancora così complicate che meritano la loro propria sezione. Qui c'è il mio umile tentativo di spiegarle :

Pluralismo

Il primo dei Tre Grandi, il pluralismo è essenzialmente definito come la domanda della popolazione e il desiderio di riforme sociali e di miglitorie. Pensate a questo : già il nome stesso implica il suo stesso significato – più alto è il livello di apporto personale in una società, più alto è il livello di aspettativa nei confronti del governo. Questo valore – una percentuale visibile nella finestra politica del vostra nazione – può essere letto in termini di quanto Liberale il vostro Paese sta diventando.

Pluralismo e il prossimo dei Tre Grandi, la Coscienza, sono direttamente correlate. Un alto pluralismo causa un tasso crescente di Coscienza e un alto livello di Coscienza causa un aumento del tasso di Pluralismo, così perdere il controllo su uno di questi due fattori può causare una situazione particolarmente ingestibile.

Pluralismo, può essere ottimo per voi

Il Pluralismo, comunque, non è necessariamente una cosa negativa. Innanzitutto, come menzionato prima, il Pluralismo incrementa la Coscienza, la quale per governi democratici (cioè, con la patch 1.03, democrazie e monarchie costituzionali) è una buona cosa in quanto, come mostrato prima, permette ai vostri cittadini di votare maggiormente in linea rispetto ai loro desideri. Così in democrazie con un'elevata Coscienza, le persone voteranno in massa un governo che realmente li rappresenta. Dunque, se l'accettazione di un governo è una conseguenza diretta della Militanza (guardare più in basso), il Pluralismo in un governo democratico fa decrescere la Militanza, invece, in governi autocratici, il pluralismo aumenta la Militanza. Per le monarchie costituzionali, il Pluralismo non ha effetti sulla Militanza. Un alto tasso di Pluralismo attira immigranti nel vostro Paese.

Cosa fare col Pluralismo

Ma sì, il Pluralismo in sé – e persino combinato con la Coscienza in situazione di governo autocratico – è un male, così cosa si può fare? Sfortunatamente, c'è poco da fare per far decrescere il Pluralismo. Alcune tecnologie, come il Pensiero Ideologico, portano ad invenzioni che fanno crescere o decrescere il Pluralismo a seconda della vostra forma di governo, ma al di là di questo tutto ciò che potete fare è di provare a rallentare la crescita del tasso di Pluralismo o ridurre i suoi effetti. Innanzitutto, ricordate che se cambiate la forma di governo in una democrazia, allora il Pluralismo può adesso aiutarvi a rendere felici i vostri cittadini, più di quanto non lo siano adesso. In secondo luogo, ricordate che il Pluralismo anche fa crescere il tasso di Militanza nelle monarchie, ma più alto è il Pluralismo, più le riforme sociali si ripercuotono sulla Militanza. Così, se avete un alto Pluralismo, le riforme sanitarie e sul salario minimo (vedere la sezione « Riforme ») saranno più efficaci a rendere malleabili i vostri cittadini.

Al di là di ciò, quel che potete fare è di rallentare la crescita del Pluralismo. Per far ciò, ricordate la principale causa alla crescita del Pluralismo : la Coscienza. Ridurre il tasso di crescita della Coscienza aiuterà a ridurre il tasso di incremento del Pluralismo. Continuate a

leggere per sapere come.

Coscienza

La seconda dei Tre Grandi, la Coscienza può essere definita come l'abilità della popolazione a giudicare cosa è meglio per sé stessa. La Coscienza è ciò che porta una parte della popolazione a vedersi come parte integrante di un gruppo di interesse, a unirsi e a cercare di conquistare voce in capitolo nel governo del Paese. Se le vostre POP non sono autocoscienti, non potranno fare nulla di tutto ciò. Più è alto il livello di Coscienza della vostra popolazione, meglio il loro voto politico rifletterà i loro desideri. In questo modo, se la vostra popolazione è maggiormente conservatrice, allora saranno spinti a votare in massa un governo conservatore piuttosto che uno liberale, cosa che può accadere se il livello di Coscienza è molto basso. In regola generale, delle POP con un basso livello di coscienza tenderanno a rieleggere il governo in carica.

Come già citato più in alto, Coscienza e Pluralismo sono direttamente correlate e il miglior modo di evitare che il Pluralismo sfugga di mano è di ridurre la Coscienza. Ci sono molti modi per arrivare a questo :

Effetto delle tasse sulla Coscienza

Le tasse, innanzitutto, contribuiscono fortemente alla Coscienza. Le POP sono contente di essere tassate al 33% del loro reddito. Ogni livello più alto porta ad un incremento della Coscienza direttamente proporzionale al livello di tassazione al di sopra del tetto del 33%, se invece il livello di tassazione è inferiore al 33% le POP beneficeranno di un modificatore negativo di Coscienza. Tasse impostate al livello massimo produrranno un modificatore positivo di Coscienza di 67, se invece le tasse sono impostate a 0 il modificatore negativo sarà di 33.

Un'osservazione su questo: a causa del sistema economico del gioco, è molto difficile di industrializzare, soprattutto ad inizio partita, senza alzare le tasse al di sopra del 33%, sebbene si debba sopportare un incremento della Coscienza. Se dovete far ciò, è preferibile tassare soprattutto le classi medie e alte piuttosto che le classi più povere, in quanto, in proporzione, sono presenti più classi povere rispetto a quelle medie e alte e il moltiplicatore che fa aumentare il Pluralismo è la Coscienza media, non quella totale. Dunque, se il 10% della vostra popolazione (le classi medie e alte) hanno un livello di Coscienza alto, mentre il 90% della popolazione (la classe più povera) ha un livello molto basso, la vostra Coscienza media – e, quindi, il Pluralismo – sarà bassa. Non dimenticate comunque gli aspetti negativi di una tassazione eccessiva delle classi medie e alte.

Effetto dei sacerdoti sulla Coscienza

Un secondo modo per ridurre la Coscienza è di usare i Sacerdoti. Un Sacerdote in uno stato, ridurrà la Coscienza di tutte le POP di quello stesso stato, persino se appartengono a religioni differenti. Ciò funziona a causa del fatto che il gioco considera la religione come un fattore sociale trasversale a tutte le classi, senza differenza di credo, colore o ricchezza. Di conseguenza, le religioni, se usate saggiamente nel gioco, impediranno alle differenti classi di

scoprire le rispettive « identità politiche » e dunque contestare il governo attuale. I sacerdoti, però, contribuiscono all'incremento della Coscienza di Aristocratici e Ufficiali.

Effetto degli eventi sulla Coscienza

Un terzo modo per ridurre la Coscienza si verifica attraverso alcuni eventi. Come in molti Paesi – con particolare riguardo ai governi democratici – degli eventi random potranno verificarsi con titoli come “Soluzioni allo schiavismo intensamente dibattute nel Missouri” o “Soluzioni per il Mercato dibattute a Posen” (questi eventi appariranno durante le campagne elettorali; altri eventi che influenzano la Coscienza potrebbero intervenire al di fuori del contesto elettorale). Le scelte che vi vengono proposte per risolvere eventi come questi comportano delle modifiche alla Militanza e alla Coscienza. Se possibile, provate a distribuire gli effetti di questi modificatori sul maggior numero di persone possibile. Insistere continuamente su un'unica classe la renderebbe così Cosciente e Militante che si rivolterebbe continuamente. Attenzione : quando scegliete per quale gruppo « parteggiare », ricordate anche che la Coscienza incide sulla percezione di una classe delle proprie esigenze politiche e eventi come questi citati, potrebbero talmente incidere sulla Coscienza delle POP da causare un cambiamento di governo.

Effetto sulla Coscienza dei finanziamenti alle riforme

Encora un modo per ridurre la Coscienza è attraverso finanziamenti delle riforme sociali. Cio' crea una « Fiducia nel Governo » nelle vostre POP che sentono il governo vicino ai loro bisogni. A causa di cio', sentiranno meno la necessità di formare i loro propri gruppi politici, e dunque avranno un livello di Coscienza più basso. Si ha uno 0.01% di modificatore negativo di Coscienza per ogni 10% oltre il cinquanta che il vostro governo spende in investimenti per le riforme sociali. Finanziare troppo, comunque, non è sempre possibile da fare perchè potreste avere un partito al governo con una politica di Laissez-Faire (vedere la sezione “Politica”) o potrebbe essere troppo costoso.

Militanza

Il terzo dei Tre Grandi, la Militanza è semplicemente un valore numerico che rappresenta quanto la vostra popolazione è pronta a rivoltarsi contro il vostro governo. La Militanza è lo scoglio di ogni nuovo giocatore, la causa di fortissimi mal di testa e di partite frustranti. Quando tutto il vostro Paese sembra odiarvi, non importa più cosa facciate e non ha molto senso continuare la partita. Capire la Militanza può prevenire conseguenze simili.

Militanza in relazione al Pluralismo e alla Coscienza

Come già detto in precedenza, la Militanza è strettamente legata al Pluralismo e alla Coscienza. Sotto forme di governo autocratiche, la Militanza è aumentata dal Pluralismo e dalla Coscienza; sotto forme di governo democratiche, la Militanza è ridotta dal Pluralismo e dalla Coscienza. Il grado col quale il Pluralismo modifica la Militanza, non può esser meglio spiegato rispetto a quanto non abbia già fatto Carligula nel suo eccellente trattato sull'argomento.

La “matematica” della Militanza

Il modo in cui la Militanza è determinata, ripeto ancora una volta, è dalla Coscienza media

della vostra popolazione. Se tutte le vostre POP hanno Coscienza=10 e Pluralismo = 100%, la Militanza avrà un modificatore di Pluralismo di +0.40 in una monarchia e di -0.20 in una democrazia. Se la Coscienza media è = 5 e il Pluralismo è = 50%, i nuovi valori saranno +0.25 e -0.20. Gli incrementi della Militanza derivanti dal Pluralismo in una non - democrazia hanno un tetto massimo di 0.40; la Militanza è diminuita dal Pluralismo in una democrazia con un tetto massimo di -0.20. Le Monarchie Costituzionali, per quanto riguarda gli effetti del Pluralismo, si trovano esattamente a metà fra monarchie e democrazie, cio' significa che il pluralismo non fa nè aumentare nè diminuire la Militanza.

Monitorare la Militanza:

Usare la mappa sui rischi di rivolta

La Militanza può essere controllata in tre modi. Il primo è attraverso la mappa del Rischio di Rivolta (vedere la sezione "La Mappa"). Quando avete selezionato questa mappa, ogni provincia in cui sono presenti delle POP pronte a rivoltarsi, sarà evidenziata in rosso.

Usare lo schermo di panoramica generale delle province

Il secondo modo di controllare la Militanza è di cliccare sulle province stesse. Facendo cio', apparirà lo schermo di informazioni sulla provincia, alla fine del quale c'è una finestra in cui sono elencate le forme di crimine e le possibilità di rivolta nella provincia. La percentuale che appare rappresenta la probabilità, giornaliera, che una POP nella provincia si ribelli, così, sebbene un 3.5% di rischio rivolta non sembri molto grande, ricordate che questa probabilità è « giocata » ogni giorno e giocando alla velocità di 1 giorno al secondo, le rivolte possono velocemente raggiungere un livello intollerabile.

Usare la finestra di dettaglio delle POP

Il terzo modo di monitorare la Militanza è attraverso la finestra di informazione delle singole POP. Per vederla, aprite uno schermo particolare di una qualunque provincia, selezionate il bottone della popolazione e poi cliccate su una POP specifica. Qui potete vedere quali beni, in particolare, questa POP desidera e se la sua domanda di questi beni è soddisfatta o meno. Ora se tenete il puntatore del mouse sulla parte corrispondente alla Coscienza. Apparirà una nuova finestra che mostra tutti i fattori che contribuiscono alla variazione della Coscienza e della Militanza di quella specifica POP. Quest'informazione potrebbe essere di importanza capitale per individuare quali sono i fattori che condizionano l'aumento della Militanza e della Coscienza.

Note finali

Comprendere uno qualunque di questi tre concetti porta a capire gli altri due. Un intero manuale potrebbe essere scritto su ognuno di questi tre concetti e non c'è abbastanza spazio in questo lavoro per sviscerare profondamente la questione. L'unico modo per davvero comprendere il loro funzionamento è di giocare e di fare attenzione al loro funzionamento.

Se riuscite a dominare questi tre concetti e le loro interconnessioni, sarà semplice controllare le vostre POP, e tutta la vostra popolazione nella sua interezza e il vostro governo – indipendentemente dalla sua forma – può continuare ad esistere pacificamente fino alla fine del gioco. Qualunque cosa facciate, non fate l'errore di ignorare questi concetti, torneranno a

tormentarvi.

Altri concetti

Argomenti inspiegabili, oscuri sono percepiti come più importanti rispetto a quelli chiari, già spiegati. (Friedrich Nietzsche)

Ci sono molti concetti in Victoria che, se non approfonditi, porteranno ad un gioco frustrante. Questa sezione contiene cinque dei più complessi argomenti del gioco.

Prestigio

Questo è forse il concetto più importante del gioco. Il Prestigio indica il totale di gloria e onore che la vostra nazione ha raccolto lungo gli anni. Rappresenta il totale di rispetto che le altre nazioni vi portano. In effetti, il Prestigio determina la vostra posizione rispetto alle altre nazioni e, come risultato, è la prima componente nel calcolo del punteggio.

Guadagnare Prestigio

Non esiste un prestigio prefissato. Sebbene le nazioni più potenti comincino la partita con una media di prestigio compresa fra dieci e venti, una grande potenza, ben gestita, con la patch 1.03, alla fine della partita, dovrebbe aver accumulato svariate migliaia di punti di prestigio. A ciò si arriva attraverso il reclamo di colonie (vedere la sezione « Colonie »), vincendo guerre (vedere la sezione « Guerra »), costruendo Navi da guerra (vedere la sezione « La Marina »), spendendo nella Difesa (vedere la sezione « Il Budget ») e attraverso gli eventi.

A cosa serve il Prestigio?

Il Prestigio influenza molte più cose nel gioco di quanto possa apparire ad un nuovo giocatore inesperto. Per esempio, il prestigio di una nazione è importante nel calcolo del costo della dichiarazione di guerra. Se una nazione ha un prestigio al di sotto di -100%, dichiarare guerra a questa nazione costerà solo 1 punto di prestigio. Quando si gioca una nazione non ancora civilizzata, avrete bisogno di una certa somma di prestigio per diventare nazione civilizzata e, in più, il Prestigio determina chi ha diritto di prelazione sull'acquisto di beni sul mercato mondiale.

Conservate il vostro Prestigio con cura e non perdetelo di vista lungo tutto il corso della partita. Con un'accorta gestione del prestigio, persino Paesi minori possono ambire a ritagliarsi un posto fra le grandi potenze.

Badboy

Il Badboy è uno dei concetti più noiosi del gioco. Molte volte degli aspiranti conquistatori sono stati stroncati da una mancata comprensione di questo concetto. Il Badboy è il tentativo di rappresentare nel gioco, il desiderio delle varie nazioni di quel periodo di conservare in equilibrio la bilancia del potere. Il Badboy, quindi, è il calcolo numerico di quanto vi siete distaccati, a causa delle vostre azioni, da questo ideale così rigidamente protetto. I calcoli per

badboy sono i seguenti:

Per ogni guerra che dichiarate, ricevete 1 punto di badboy.

Per ogni provincia conquistata come risultato di quella guerra, guadagnerete 2 punti badboy, a meno che non abbiate un reclamo su quella provincia, nel qual caso non riceverete alcun punto di badboy. Le Province sulle quali reclamate un diritto, sono mostrate in verde nella mappa diplomatica. Se annettete un Paese come risultato della guerra, guadagnerete un punto di Badboy per ogni provincia annessa.

Per ogni guerra coloniale dichiarata, non riceverete alcun punto badboy

Riceverete 2 punti per ogni provincia presa, nel corso di una guerra coloniale, da una nazione civilizzata, non ne riceverete nessuno per le province conquistate a nazioni non civilizzate.

Se invece annettete la nazione, riceverete un punto per ogni provincia annessa.

Dunque, è possibile completamente occupare un Paese come l'Oman ad esempio, domandare, nel trattato di pace, tutte le loro province, al di fuori della capitale, poi aspettare 5 anni finché il trattato di pace non giunge al termine e poi annetterlo. Questa tattica vi porta ad accumulare un solo punto di Badboy rispetto ai dieci che avreste ricevuto nel caso di un'annessione dell'Oman in un'unica azione. Questo processo è chiamato "two-step annexation" (Annessione in due fasi).

Ci sono due modi per diminuire il vostro punteggio di badboy :

Aspettare. Si perdono 0.5 BB all'anno, giocando a livello "normal". Ne perderete di più a livello "facile", meno a livello "difficile".

Creare degli Stati Satellite. Perderete 1 BB per ogni provincia "liberata".

Guerre Badboy

Il Badboy è importante da ricordare perchè quando avrete accumulato troppi punti BB, c'è una grande chance che le altre nazioni vi vedranno come una minaccia e vi dichiareranno guerra per fermarvi. Queste "Guerre Badboy" sono molto difficili da gestire, così conquistare territori da un nemico sconfitto durante una "Guerra Badboy" farà aumentare ulteriormente il vostro punteggio di Badboy, portando ad ulteriori guerre. Avere una forza militare imponente può fungere da buon deterrente per questo tipo di guerre.

Culture nazionali

Ogni Paese ha almeno una Cultura Nazionale. Cio' rappresenta il gruppo etnico più importante nella vostra nazione, le persone dalle cui fila sarà scelta l'élite della vostra nazione. La cosa importante relativamente alla Cultura Nazionale è che il gruppo principale sarà dietro alle più importanti decisioni che saranno prese dalla Nazione. La Prussia cerca di unificare la Germania sotto la bandiera di un senso Romantico di nazionalismo Germanico. L'Austria ha problemi a controllare il suo vasto impero a causa della competizione fra le molteplici Culture Nazionali che la popolano. Potete controllare qual'è la vostra Cultura Nazionale guardando le lettere

nere scritte dopo il pulsante “Popolazione” sulla barra principale.

Quando comprate delle terre (vedere la sezione « Diplomazia »), un Paese non vi venderà mai una provincia in cui la maggioranza della popolazione è della loro Cultura Nazionale. E’ bene provare a conservare le vostre province proporzionalmente riempite di persone della vostra Cultura Nazionale, perchè nel prosieguo del gioco, Culture non Nazionali vedranno un drammatico incremento nella militanza e nella Coscienza.

Punteggio di guerra

Il Punteggio di Guerra è una percentuale che rappresenta il livello della vostra vittoria o della vostra sconfitta, lungo una guerra. Un Punteggio di Guerra positivo indicache state vincendo, uno negativo, che state perdendo. Ogni provincia occupata in una guerra, ha un valore per il Punteggio di Guerra. In particolare, più importanti sono le province, più Punteggio di Guerra vi daranno se riuscirete ad occuparle. In più, una capitale occupata dà immediatamente un 20% di Punteggio di Guerra in più.

Occupare terre degli alleati, anche incrementa il vostro Punteggio di Guerra rispettivamente ad ogni singolo alleato. Per esempio, l’Austria inizia la partita alleata a tutti i minori stati Germanici. Se la Prussia dichiara guerra all’Austria, tutti questi staterelli saranno coinvolti. La Prussia potrebbe non essere capace di occupare una provincia austriaca ma se, invece, occupa abbastanza territori appartenenti agli staterelli Germanici “minori” alleati con l’Austria, potrebbe ottenere un Punteggio di Guerra sufficientemente alto per concludere un trattato di pace estremamente vantaggioso. Notate, però, che annettere un Paese alleato vi fa perdere il Punteggio di Guerra intrinseco ai suoi territori, così, se ci rifacciamo all’esempio precedente, per la Prussia sarebbe più interessante non annettere tutti i piccoli staterelli minori finchè non sarà in grado di sconfiggere direttamente l’Austria.

War Exhaustion

Questo rappresenta il livello di fatica di un Paese a sostenere la guerra in corso. Questo valore, una percentuale, è calcolato sul numero di truppe che il Paese ha perso in guerra. Ha anche qualcosa a che vedere con la ferocia delle guerra in generale. Anche se il calcolo della War Exhaustion non è molto semplice, ciò che è certo è che più una guerra dura, più la War Exhaustion aumenta. Ciò può portare ad eventuali rivolte della popolazione. Da sottolineare il fatto che la War Exhaustion aumenta molto più velocemente in Paesi con popolazioni più piccole.

Un altro fattore da ricordare quando si analizza la War Exhaustion è che, in una guerra fra un Paese civilizzato ed uno non civilizzato, il Paese civilizzato tende a non subire un’importante War Exhaustion, contrariamente a quello non civilizzato che è soggetto ai calcoli normali.

Ricerca e tecnologie

Discuteremo ora, più in dettaglio, della Lotta per la Sopravvivenza (Charles Darwin)

In Victoria, la ricerca e le tecnologie che da essa derivano sono cruciali per una partita di successo. Le tecnologie Militari vi danno un vantaggio rispetto ai vostri nemici in guerra ; tecnologie culturali possono far schizzare in alto il vostro prestigio e tecnologie industriali vi aiuteranno a produrre di più, meglio e più velocemente.

Ogni tecnologia ricercata, normalmente, dona dei benefici immediati (così come la abilità di costruire ferrovie di livello più avanzato o un migliore modello di moschetto)

Invenzioni

In più, molte tecnologie aprono la porta alle invenzioni. Queste appaiono attraverso dei popup che illustrano al giocatore gli effetti dell'invenzione. Per esempio, scoprire la tecnologia "Motore a Combustione" è il prerequisito per l'invenzione "Automobile Daimler" che dà la possibilità di costruire delle fabbriche di automobili. Un altro esempio: la scoperta della tecnologia Parti Intercambiabili porta alla scoperta dell'invenzione "Macchine Utensili", che permette la costruzione di fabbriche per Parti Intercambiabili.

La velocità alla quale le invenzioni seguono le tecnologie, dipende dal prestigio, comunque alcune invenzioni non saranno disponibili fino ad una specifica data, anche se avete scoperto la tecnologia relativa molto tempo prima.

Campi di ricerca

Ci sono cinque settori di ricerca in Victoria: Esercito, Marina, Commercio, Industria, Cultura. Ogni ricerca ha un impatto sul suo settore e non in altri, sebbene alcune tecnologie in un campo possano sbloccare altre tecnologie in altri campi. Ci sono venticinque tecnologie in ogni categoria, raggruppate in cinque sottogruppi per ogni area di ricerca

Le tecnologie di partenza

Molti Paesi civilizzati iniziano la partita con molte tecnologie già scoperte, ogni Paese con tecnologie diverse rispetto agli altri. I Paesi non civilizzati iniziano molto arretrati, del resto per questo si usa il termine di "non civilizzati"

Fare ricerca

Punti di Ricerca

Il tasso al quale scoprite delle tecnologie dipende dal tasso di accumulazione di punti ricerca. I punti ricerca rappresentano la forza della classe intellettuale nel vostro Paese e il tasso al quale dona il suo contributo apportando nuove idee.

Effetto della spesa nell'educazione sull'accumulazione di Punti Ricerca

Il numero di punti ricerca che ricevete dipende da molte cose. Innanzitutto, più è elevata la spesa nell'educazione e più punti di ricerca accumulerete. La spesa nell'educazione determina quanti soldi il governo investe nella ricerca e più soldi gli scienziati ricevono, più producono.

Effetto dell'alfabetizzazione sull'accumulo dei Punti Ricerca

In seconda istanza, l'accumulo dei punti ricerca dipende dal vostro tasso di alfabetizzazione. Più è alto il tasso di alfabetizzazione, più persone contribuiranno allo sviluppo scientifico. Se impostate la spesa per l'educazione esattamente al 50%, il vostro tasso di alfabetizzazione rimarrà fermo. Impostate la spesa al di sotto del 50% e il tasso di alfabetizzazione crollerà; impostatelo al di sopra del 50% e l'alfabetizzazione aumenterà. Il tasso di crescita o di decremento dipenda da quanto si discosta dal 50% la vostra spesa.

Effetto delle POP sull'accumulazione dei Punti Ricerca

Terzo punto, il numero di punti di ricerca accumulati dipende dal numero di POP che contribuiscono alla « produzione » di ricerca. Queste sono i Preti e gli Impiegati. Entrambi producono anche punti ricerca, al di là di altri benefici che apportano. (Vedere la sezione sulle POP).

Solo gli Impiegati producono Punti Ricerca fino alla fine del gioco – i Preti smettono di produrre punti ricerca dopo la scoperta dell'invenzione “Darwinismo” che è il risultato della scoperta della tecnologia “Biologia”, nell'ambito culturale. Quando il “Darwinismo” viene inventato, i preti hanno il loro output scientifico ridotto dell'100%, mentre gli impiegati vedono il loro output incrementarsi del 100% per compensare la perdita. Per avvantaggiarsi di ciò, è possibile convertire delle POP di preti mentre al tempo stesso si creano svariate POP di impiegati (che, ricordate bene, hanno altri scopi oltre quello di ricercatori). Quando il « Darwinismo » è inventato, non necessariamente il tasso di accumulazione di Punti Ricerca raddoppia. Il numero di punti ricerca per completare la ricerca di una tecnologia dipende dal « Valore Nazionale ». Se è Ordine, le tecnologie inerenti all'esercito e alla marina richiedono 9 Punti Ricerca e 0.9 anni per completarsi ; se invece è Libertà, gli stessi valori sono applicabili alle tecnologie inerenti al commercio, all'industria e alla cultura. Se invece è Uguaglianza, tutto costa 10 Punti Ricerca e impiega 1 anno (ma le riforme saranno più efficaci)

Tempo-limite della ricerca

Ogni tecnologia richiede un input di punti ricerca prima che possa essere scoperta e questo non è l'unico requisito necessario. Tutte le tecnologie hanno un minimo di tempo di ricerca di un anno. Nessuna tecnologia può essere scoperta più presto di un anno solare dal momento in cui la ricerca è iniziata, cioè indipendentemente da quanti punti ricerca abbiate accumulato.

Ottenere il massimo dai vostri punti ricerca

A causa di ciò, c'è una soglia in base alla quale produrrete esattamente 10 punti ricerca all'anno, al di là di questa soglia comincerete ad accumulare punti ricerca. Potrete usare questi punti extra per scambiare tecnologie con altri Paesi. Avrete bisogno di questi punti extra perché per ogni nuova tecnologia ottenuta attraverso uno scambio, 10 punti ricerca saranno “spesi”. Questa spesa rappresenta lo studio che i vostri scienziati dovranno fare per integrare queste nuove tecnologie nel vostro Paese.

Establishment Intellettuale

L'altro fattore da tenere a mente quando si sceglie una ricerca è l'Establishment Intellettuale che rappresenta le priorità delle figure scientifiche di spicco della vostra nazione. Diversi "establishments" hanno diverse priorità e possono rivelarsi utili per colmare delle mancanze in un'area di ricerca particolare. Ci sono sei Establishments Intellettuali fra i quali scegliere:

Circolo Accademico Tradizionale

Questo è l'establishment standard. Da un'opportunità di ricerca in ognuna delle 5 aree di ricerca.

Complesso Esercito-Industriale

Si concentra sullo sviluppo dell'esercito. Dà 3 possibilità di ricerca per l'esercito, un'opzione di ricerca industriale e una a caso.

Complesso Navale-Industriale

Si concentra sullo sviluppo della Marina. Offre 3 opportunità di ricerca in campo navale, una nel settore industriale ed una a caso.

Polo Industriale-Scientifica

Si concentra sullo sviluppo industriale e sulla forza economica. Dà tre opzioni di ricerca nell'industria, una nel commercio e una a caso.

Polo Bancario-Scientifico

Si concentra sullo sviluppo commerciale e sulla forza economica. Dà tre opzioni di ricerca commerciale, una industriale ed una a caso.

Circolo Accademico Radicale

Si concentra sullo sviluppo culturale. Offre tre opportunità di ricerca culturale e due a caso.

Cambiare l'establishments intellettuale

Potete cambiare l'establishment intellettuale tutte le volte che riterrete opportuno ma non potrete mai decidere apriori quale sarà l'establishment futuro e tenendo ben presente che ogni volta perderete 10 punti di prestigio. Comunque, cambiare di Establishment intellettuale può avere un senso solo se avete prestigio da sprecare per cercare l'Establishment che si confà alle vostre esigenze e soprattutto se avete delle serie deficienze in una specifica area di ricerca. Ricordate che una volta che avrete colmato quella deficienza, dovrete cambiare nuovamente Establishment.

Le colonie

*Se la Germania diventasse una potenza coloniale, tutto ciò che direi è : "Che Dio l'aiuti!"
Diventerebbe nostro alleato e partner nell'esecuzione del grande progetto della Provvidenza concepito a vantaggio dell'umanità. (William Gladstone)*

Le Colonie sono una parte importante in Victoria. Erano il modo in cui le grandi nazioni dell'epoca ingrandivano il loro potere al di là dei mari, ed erano il modo per altre nazioni per

cercare di diventare grandi potenze – Germania, Giappone, USA.

Costruzioni coloniali

Il sistema coloniale è strutturato attorno a quattro tipi di costruzioni:

Missioni

Le Missioni erano preposte alla diffusione della religione del proprio paese nelle regioni colonizzate. Però' nessuno ha la prova che queste funzionino realmente in questo modo.

Postazioni di commercio

Il loro scopo è di permettervi di iniziare ad usare sin da subito le risorse della provincia, ma neanche in questo caso nessuno ha la prova che cio' avvenga.

Fortezze Coloniali

Sono degli speciali tipi di fortificazione. Possono essere usate dalle vostre truppe quando esse difendono la provincia, la controindicazione è che le fortezze incrementano l'aggressività degli indigeni.

Porti di Scalo

Un porto di scalo crea un porto al quale le vostre navi possano attraccare, cosa che non potrebbe accadere finchè non abbiate reclamato quella provincia. Comunque, visto che le navi hanno un'autonomia di percorrenza illimitata, il porto servito da un porto di scalo ha un'utilità soprattutto nel caso di sbarco di truppe nella provincia.

Secondo la patch più recente, il costo di costruzione di Missioni e Postazioni di Commercio ammonta a 5000 sterline, le Fortezze Coloniali 7000 sterline e i Porti di Scalo 10000. Inoltre ogni costruzione costa 3 punti prestigio ed una certa quantità di legno, cemento e acciaio. Il tempo di costruzione per tutte le costruzioni coloniali è di quattro anni.

Rivendicare le colonie

Ci sono due modi per rivendicare una colonia:

Rivendicare quando possedete, in una colonia, tutte le costruzioni coloniali

Primo, se possedete le costruzioni coloniali in uno stato e son state tutte interamente costruite, allora potrete rivendicare la colonia. In questa situazione, non importa quale tipo di costruzione abbiate, ad esempio potrebbero essere tutte Missioni, ma finchè tutte le province siano state occupate, attraverso le costruzioni coloniali, da voi, allora potrete rivendicare l'intera colonia.

Rivendicare quando non possedete tutte le costruzioni in una colonia

Questa seconda forma di reclamo è più complessa. Se avete costruito tutti e quattro i tipi di costruzioni in una colonia, allora è possibile rivendicare l'intera colonia ma solo se tutte le

altre province nello stato siano state rivendicate da qualcuno. Non importa chi sia l'atro Paese che avanzi pretese; finchè avete costruito una Missione, una Postazione di Commercio, una Fortezza Coloniale e un Porto di Scalo e, finchè ci siano costruzioni coloniali anche nelle altre province, allora potrete rivendicare la colonia per il vostro Paese. Naturalmente in una colonia che non abbia coste, non avrete bisogno di costruire un Porto di Scalo.

Questa seconda forma di rivendicazione coloniale dà molti vantaggi ai giocatori previdenti :

Potete velocemente costruire i vostri quattro edifici coloniali in uno stato vasto, attendere pochi decenni che altre nazioni costruiscano altre costruzioni in altre province dopodichè rivendicate l'intero stato per voi. O,

Potete costruire i vostri quattro edifici, così' come altre Missioni o Postazioni Commerciali "extra" e poi vendere gli "extra" ad altri Paesi, per una consistente somma di danaro. (Questo sistema è considerato un imbroglio da alcuni perchè la AI non riesce a valutare in anticipo la vostra rivendicazione). Poi, assumendo che abbiate conservato la provincial con le quattro costruzioni, potrete comunque rivendicare l'intera colonia. Dato l'alto costo delle costruzioni coloniali, potrete accumulare una discreta fortuna con questa tattica.

Ricordate che entrambi i tipi di rivendicazione coloniale richiedono che in ogni provincia dello stato sia stata completata la costruzione. Cio' spesso causa confusione, dunque è bene ripeterlo: non potete rivendicare una colonia finchè tutte le province dello stato non abbiano una costruzione coloniale. Quando cio' si verifica, potrete rivendicare la colonia se: a) Possedete tutte le costruzioni coloniali o b) ne possedete una di ogni tipo.

Guadagno di prestigio dalla rivendicazione delle colonie

Rivendicare colonie è importante soprattutto a causa dell'alta quantità di prestigio che si guadagna. La quantità che riceverete è proporzionale al numero di province presenti nella colonia rivendicata : più la colonia è grande, più prestigio otterrete quando la rivendicherete.

Colonie come fonte di forza lavoro

Le Colonie sono anche un'ottima fonte di forza lavoro. Durante la vostra industrializzazione, la popolazione della vostra nazione, che puo' essere utilizzata come forza militare comincia ad assottigliarsi. Si puo' sopperire a cio' grazie alle popolazioni presenti nelle colonie. Le truppe prodotte nelle colonie hanno lo status di « indigeni », ma si puo' ovviare a questo problema grazie ad una maggiore forza numerica o grazie a generali di talento.

Concedere l'indipendenza alle colonie

Ricordate che a differenza delle province della vostra nazione o delle province prese da altri Paesi civilizzati, le colonie non possono essere rese indipendenti sin da subito. Sono soggette alle stesse condizioni di indipendenza degli altri stati. Solo quando sarà stata loro concessa l'indipendenza allora potranno essere utilizzate per l'industria ma potranno comunque essere

usate per rinforzare l'esercito, sin da subito.

FAQ: Domande frequenti

L'Italia è solo un'espressione geografica (Klemens von Metternich)

COME UNIFICO L'ITALIA ? I candidati a unificare l'Italia sono la Sardegna-Piemonte, lo Stato Papale o le Due Sicilie. Intorno al 1849, apparirà un evento chiamato "Perdita rapida di Autorità" seguito da un altro evento chiamato "Unifica o Muori". Ora, spetta alla Francia scegliere chi vuole sostenere per l'unificazione. La Francia sosterrà uno degli stati e allora quello stato potrà condurre una guerra contro gli altri stati italiani con l'aiuto, appunto della Francia. Questa catena di eventi, comunque, ha causato problemi a molti giocatori.

In più, affinché l'unificazione abbia successo, dovrete controllare (non possedere necessariamente, basta controllare) le seguenti province: Roma, Firenze, Parma, Modena, Torino e Napoli. Il controllo di Messina non è richiesto dalla patch 1.03.

Sempre a seguito della 1.03, c'è un altro modo di unificare l'Italia senza l'aiuto della Francia. Basta semplicemente conquistare tutte le province necessarie e apparirà un evento che creerà l'Italia.

COME UNIFICO LA GERMANIA ? Ci sono quattro modi per creare la Germania ma solo tre per unificarla (escludendo la conquista dei territori). Ricorda che Darkrenown ha creato un mod che risolve i bug presenti nella versione Vanilla di Victoria, inerenti all'unificazione della Germania.

La strada storica La prima è la via storica. Questa passa attraverso la sconfitta della Danimarca in una guerra, seguita da molti eventi che portano infine ad una guerra con l'Austria, però questi eventi non sono vitali per l'unificazione. La chiave di svolta è l'evento finale – la Guerra Franco Prussiana. Se riuscirete ad avere in vostro possesso Parigi dal 1871 (o più tardi), un evento apparirà, dandovi il controllo su tutti gli stati Germanici che vorranno unirsi a voi. Questa è la via storica. Fate qualche ricerca su Bismarck, copiate ciò che ha fatto e tutto dovrebbe andare bene.

L'impero conservatore. Il secondo modo per unificare la Germania è attraverso l'evento Impero Conservatore. Come ogni giocatore che gioca uno stato tedesco già saprà, ci sono sostanziali rivoluzioni nella regione a partire dal 1848. Se dal 1851 nessuno degli stati germanici è diventato una democrazia, allora un evento li unificherà in una sorta di impero conservatore dedicato alla prevenzione del liberalismo perché questo non intacchi il loro governo. Tutto ciò che è richiesto dall'evento è che tutti gli Stati Tedeschi siano o monarchie o monarchie costituzionali.

Sebbene voi non possiate direttamente influenzare il tipo di governo di nazioni senza renderli vostri stati satellite, potete, come Prussia o come un qualunque altro stato germanico, far stazionare le vostre truppe in territori germanici, al fine di proteggerli dai ribelli Liberali, o potete, per questo fine, prestare ad altri stati le vostre truppe. Inoltre, potete sempre

conquistare che cercano di diventare delle democrazie in dispetto ai vostri sforzi.

Unificazione Popolare Infine, c'è un'Unificazione Popolare. Se, come risultato delle rivoluzioni del 1848 o attraverso uno sviluppo naturale, tutti gli stati germanici, incluso l'Austria, siano tutto fuorchè delle monarchie, a partire dal 1851, allora apparirà un evento dove il popolo domanderà e voterà un governo tedesco unificato. La differenza fra questa unificazione popolare e le altre due forme di unificazione è che il governo austriaco è preso in conto nelle conseguenze dell'evento e, se l'Ungheria esiste, verrà chiesto all'Austria se vuole unirsi o meno. Se l'Austria accetta, la nuova nazione che sarà creata sarà una grande potenza, sebbene il livello di BB (BadBoy) potrebbe costituire un problema. (Siccome questo evento, nella patch 1.03, è buggato potrete risolverlo leggendo Opens external link in new windowquesto thread sul Forum)

La proposta dell'assemblea di Francoforte C'è anche la "Proposta dell'Assemblea di Francoforte" come evento nel 1849, evento che vi permette di accettare la trasformazione della Prussia in Germania. Questo evento cambia semplicemente il nome e il colore di tutti gli attuali possedimenti prussiani e trasforma il governo in Monarchia Costituzionale. Questo evento non sottopone al vostro controllo gli altri territori tedeschi e, in realtà, rende il processo di unificazione della Germania molto più difficile visto che creerà una Confederazione della Germania del Nord, una nazione indipendente che non ha modo di unirsi ad una Germania più grande se non attraverso numerose guerre. Inoltre la Confederazione della Germania del Nord tende a diventare una Grande Potenza.

STO GIOCANDO UN PAESE CIVILIZZATO. COME DIVENTA CIVILIZZATO? Dopo la patch 1.03, il modo per diventare un Paese civilizzato è attraverso l'accumulo di ogni tipo di punto. Una volta che avete raccolto cento punti di prestigio, cinquanta punti di industrializzazione e almeno dieci punti militari, diventerete una nazione civilizzata e potrete confrontarvi con i pezzi grossi.

Fra tutti questi obiettivi, compiere quello dei dieci punti militari si rivela essere il più difficile per i Paesi non civilizzati. Questo perchè gli irregolari, che sono le uniche unità a poter essere create da una nazione non civilizzata, hanno un peso quasi irrilevante nel sistema di conteggio dei punti.

In più, tre nazioni – Giappone, Cina e Persia — hanno una serie di eventi che, se seguiti correttamente, conducono ad uno status di nazione civilizzata alla fine della partita.

QUALE PAESE DOVREI GIOCARE? Per i debuttanti, il Belgio è spesso suggerito come un buon Paese per iniziare. E' piccolo ed è in una buona posizione per osservare come "funziona" l'Europa. E' anche abbastanza facile da gestire, ovviamente finchè in vostri obiettivi restano non troppo ambiziosi. Il Brasile anche è suggerito come una buona nazione per iniziare. Il relativo isolamento dal resto del mondo del Sud America costituisce condizione ideale per nuovi giocatori. Sui forum è disponibile una bellissima guida per debuttanti incentrata proprio sul Brasile.

Vasti imperi come il Regno Unito e la Russia dovrebbero essere evitati. Sono degli incubi organizzativi persino per giocatori esperti. La Prussia, la Francia, l'Austria e la Sardegna-

Piemonte tendono ad essere influenzate da troppi eventi per permettere ad un debuttante di entrare al meglio nelle logiche del gioco. In ogni caso se vi sentite ambiziosi, provateli in ogni caso o, al limite, provate gli Stati Uniti.

Un'altra opzione è di giocare una partita senza intervenire. Cio' significa giocare una partita dove non effettuate salvataggi automatici, dove impostate la velocità al massimo, eliminate l'opzione "fog of war", in modo da vedere le mosse di tutti i Paesi e semplicemente restare a guardare la mappa cambiare colore a seconda delle conquiste. E' un buon modo per capire come la AI gioca. Ottimi Paesi per un test simile sono : Hawaii, Liberia e Bali.

QUALI INDUSTRIE DOVREI COSTRUIRE? Cio' dipende da dove siete nel gioco. All'inizio dovrete concentrarvi su due cose: innanzitutto, cercare di avere una buona scorta di risorse vitali (acciaio, legno, cemento), in secondo luogo, costruire industrie che generano sufficiente liquidità per far progredire la vostra economia (acciaio, abbigliamento, arredamento). Le industrie che generano molta liquidità tendono ad essere molto più costose e difficili da mantenere, in più richiedono un grosso quantitativo di beni primari. Dalla 1.03 in poi, l'acciaio sembra essere la via più sicura per guadagnare soldi. C'è sempre domanda sul mercato mondiale, è economico da costruire in termini di parti meccaniche ed è necessario per lo sviluppo interno delle sovrastrutture.

Assicuratevi di ben impiegare le parti meccaniche perchè una volta che avrete una fabbrica di livello 1, dovrete dare uno sguardo alle altre fabbriche con cui cominciate la partita. A seconda di queste, potrete scegliere in quale ramo della produzione entrare (abbigliamento, armi, cibo etc). Solo assicuratevi di aver ben chiara qual'è la catena produttiva, prima di costruire una fabbrica. Il fatto che gli abiti di lusso, ad esempio, costino caro sul mercato mondiale, non implica che possiate semplicemente costruire una fabbrica e produrli. (Per una descrizione dettagliata della catena produttiva, date uno sguardo al manuale compreso nel gioco).

PERCHE' NON RIESCO A COMPRARE PARTI MECCANICHE (O ALTRI BENI) SUL MERCATO MONDIALE ? L'acquisto di beni sul mercato mondiale è effettuato in ordine di prestigio. Se avete problemi ad acquistare dei beni sul mercato mondiale – e siete sicuri che la materia prima sia in vendita – provate a rivendicare una colonia da qualche parte per far aumentare il vostro prestigio.

In particolare per le parti meccaniche cio' vale doppio. C'è un solo paese al mondo che possa produrre parti meccaniche all'inizio del gioco : la Gran Bretagna. Offrirà questo prodotto innanzitutto al Paese col prestigio maggiore e questo avverrà solo se non userà tutta la propria scorta per sè. Se siete in quinta o addirittura in quarta posizione, aspettatevi ad avere tempi duri per procurarvi le parti meccaniche fino al 1850. Circa a quell'epoca, le scoperte vi permetteranno di costruire le vostre fabbriche di parti meccaniche, ovviamente dando per scontato che abbiate scoperto « Parti Intercambiabili ».

LA GUERRA CIVILE AMERICANA Questo è un tentativo per spiegare le condizioni e i vari percorsi che portano alla Guerra Civile Americana.

Innanzitutto bisogna che ci sia la secessione degli stati confederati del sud (d'ora in poi CSA); ci sono molti modi perchè ciò accada:

Se non scegliete "Pro-Sud" nell'evento "Compromesso del 1850" e seguite scegliendo "Stati Liberi" nell'evento successivo: "Kansas-Nebraska", c'è un 25% di chance che il CSA effettui la secessione il 12 giugno 1854. Avrete l'opzione di evitarlo.

Seguendo ogni variazione dell'evento "Kansas-Nebraska", il partito Repubblicano nascerà nel 1854. Se provate l'evento "Dissanguate il Kansas" nel febbraio 1856 e avete i Repubblicani al potere nel dicembre 1860, il CSA farà la secessione il 20 dicembre 1860.

Se vi trovate confrontati ad una possibile secessione del New England, ma scegliete "riconciliazione" in questi eventi, c'è un 50% di possibilità che la secessione dei CSA accada il 20 dicembre 1860.

Se la CSA causa la secessione, agli USA è data la scelta di accettarla (al costo di 200 di prestigio) o di dichiarare guerra alla CSA. Se gli USA accettano la secessione e non dichiarano guerra, la CSA rimarrà molto piccola, comprendendo solo la Carolina del Sud. Gli altri stati raggiungeranno la CSA solo nel caso di guerra con gli USA. Fate attenzione, però, al fatto che se non c'è una guerra civile, gli schiavi in USA non saranno liberati. Quando questi saranno liberati, saranno convertiti in Contadini, i quali saranno convertibili in operai o impiegati. Gli schiavi non sono convertibili. Persino se c'è una Guerra, dovrete non avere l'evento "Ricostruzione" che libera gli schiavi (oltre a causare altri effetti), perchè sembra ci sia un bug legato a questo evento.

Ricordate che VIP (il mod per Victoria) ha ridisegnato tutto ciò, rendendo la catena di eventi che porta alla secessione del sud. Dategli uno sguardo soprattutto se la versione vanilla vi pone problemi a causa di questo bug.

POSSO EVITARE LA RIVOLUZIONE LIBERALE ? Sì; ancora, la maggiorparte degli eventi storici sono evitabili in Vittoria, tutto dipende dalle scelte che fate. Nella 1.03, la Rivoluzione Liberale può essere completamente evitata in parecchi modi:

Avete al potere un governo (anarchico-)liberale.

Siete una democrazia

Consentite la presenza di "socialisti" o di "tutti" i partiti.

Il diritto di voto è impostato su "ricchezza" o "suffragio universale".

I vostri diritti di stampa non sono "solo stampa di stato" E i diritti per i partiti politici non sono su "nessun permesso".

Più a lungo avrete almeno una di queste condizioni ed eviterete la rivoluzione. Al limite, provate ad evitare la rivoluzione fino al 21 febbraio 1850, momento in cui la fine dell'evento potrebbe apparire.

Fate comunque attenzione al fatto che, se giocate la Prussia, c'è un evento

“Controrivoluzione” che si scatenerà se avete convertito la Prussia in altro governo che non sia la monarchia pura. Contrariamente alla Rivoluzione Liberale, la Controrivoluzione non ha una data di fine finché i livelli della Militanza e della Coscienza non siano tornati ai loro livelli iniziali, anche se bisogna dire che l’evento non può scatenarsi dopo il 1851.

POSSO EVITARE LA RIVOLUZIONE SOCIALISTA ? Dopo il 21 Febbraio 1890, potrete veder apparire “La Rivoluzione Socialista”, un evento che fa aumentare la Coscienza e la Militanza delle vostre POP meno ricche e, in più, fa schizzare verso l’alto di un 35% in più il Pluralismo.

Comunque si può cercare di evitare questo evento. Se si verifica una delle seguenti ipotesi, eviterete la rivoluzione :

Avete un partito socialista al potere.

Dirigete una dittatura del proletariato

Consentite che si possano creare sindacati

Il diritto di voto della vostra nazione è su “suffragio universale”

"Partiti Politici" è impostato su “diritto di censura” mentre i “diritti della stampa” sono settati su “stampa libera”.

Il pericolo di una rivoluzione socialista perdura fino alla fine del gioco, nel 1920.

COME POSSO TRASFORMARE UNA COLONIA IN UNO STATO ? Le colonie funzionano esattamente come ogni altro stato in Victoria. L’unico modo in cui possiate garantire una dignità nazionale ad una colonia è che la sua popolazione sia della vostra Cultura Nazionale o che la colonia sia nello stesso continente della vostra capitale (Nota: ciò non significa che gli Stati debbano essere confinanti, La Russia ad esempio, non sarà automaticamente capace di garantire un’identità nazionale al Kazakhstan. Ciò perché San Pietroburgo, la capitale della Russia, è in Europa mentre il Kazakhstan si trova in Asia) Per portare la vostra colonia ad avere una popolazione di maggioranza culturale come la vostra dovrete incoraggiare l’emigrazione dal vostro Paese. Ciò può essere fatto forzatamente lasciando POP di Contadini e Manovali senza lavoro in patria, mentre vengono espanso le RGO nella colonia, ciò creerà un incentivo all’emigrazione verso le colonie. Ovviamente c’è anche la possibilità che essi emigrino in altri Paesi.

COSA E' IL REGISTRO, DOVE SI TROVA E PERCHE' DOVREI USARLO ? Il Registro è la chiave per comprendere il mondo in trenta secondi. Il registro contiene molte schermate piene di dati che vi dicono qualunque cosa di un Paese, dal numero di fabbriche al numero di divisioni di cavalleria che esso ha nel suo esercito, al progresso che hanno nel campo della ricerca. Ogni cosa che vorrete sapere su una nazione potrete trovarlo qui. Il registro può essere aperto cliccando sul secondo bottone da sinistra in basso alla finestra principale, giusto dopo il bottone « Opzioni ». Può anche essere aperto pigiando semplicemente su F6. Il registro è

illustrato più dettagliatamente qui: [Opens external link in current window](#)Guide to the Ledger.

PERCHE' LE MIE POP NON RIESCONO A SODDISFARE I LORO BISOGNI ? Probabilmente li state tassando troppo, più soldi prenderete da loro e meno ne avranno da spendere per i loro bisogni. All'inizio della partita molte POP non possono acquistare tutti i beni di cui necessitano anche se questi non sono tassati, il problema potrebbe essere che non ne vengono prodotti a sufficienza e che, quindi, sul mercato mondiale costano troppo. Comunque, notate che le classi meno abbienti e quelle più ricche non riusciranno mai ad acquistare tutti i beni di cui necessitano a causa dei gusti troppo costosi dei primi e a causa degli insufficienti redditi nel caso degli ultimi.