

X	Gran Bretaña	Francia	Alemania	Austro-Hungría	Italia	Rusia	La Unión	Estados Confederados	Japón
Gran Bretaña	X	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Animosidad	Hostilidad	Simpatía	Neutral
Francia	Neutral	X	Prebélico	Neutral	Neutral	Neutral	Animosidad	Simpatía	Neutral
Alemania	Simpatía	Prebélico	X	Simpatía	Neutral	Animosidad	Neutral	Neutral	Neutral
Austro-Hungría	Neutral	Neutral	Simpatía	X	Animosidad	Hostilidad	Neutral	Neutral	Neutral
Italia	Neutral	Neutral	Neutral	Hostilidad	X	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Rusia	Animosidad	Neutral	Animosidad	Hostilidad	Neutral	X	Simpatía	Neutral	Neutral
La Unión	Prebélico	Hostilidad	Neutral	Neutral	Neutral	Simpatía	X	Prebélico	Neutral
Estados Confederados	Óptima	Simpatía	Neutral	Neutral	Neutral	Animosidad	Prebélico	X	Neutral
Japón	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Animosidad	Neutral	Neutral	X

- Alianza: Cualquier medida militar que perjudique esta relación puede provocar descontento e incluso revueltas. Si la medida es económica, puede ser usada en contra del jugador por los grupos de presión internos del país.
- Óptima: Cualquier medida militar que perjudique esta relación puede ser usada en contra del jugador por los grupos de presión internos del país.
- Simpatía: Bien planteada a la opinión pública, podría resultar en un afianzamiento de la posición del jugador y de la estabilidad interna del país.
- Neutral: no tendrá efecto alguno.
- Animosidad: Mal planteada a la opinión pública, podría resultar en un debilitamiento de la posición del jugador y de la estabilidad interna del país.
- Hostilidad: Cualquier intento de entendimiento en materia militar por parte del jugador podría ser utilizado por los grupos de presión.
- Prebélico: Llegar a un acuerdo de carácter militar puede provocar descontento e incluso revueltas. Si la medida es económica, puede ser usada en contra del jugador por los grupos de presión internos del país.