Victoria 3

EINE REVOLUTION BRAUCHT ZEIT

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Paradox** Entwickler: **Paradox** Termin: **25.10.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Für unseren Tester ist Victoria 3 das Spiel des Jahres, absolut allen Menschen mit einem Faible für Wirtschaftssimulationen oder Paradox-Spiele kann er es dennoch nicht empfehlen. Von Reiner Hauser

Das 19. Jahrhundert steckt voller Revolutionen. Nie zuvor in der Geschichte veränderte sich das Leben so vieler Menschen so fundamental und in so kurzer Zeit. Dennoch steht die Periode im Schatten der großen Kriege und Auseinandersetzungen davor und danach. Die Französische Revolution sowie die beiden Weltkriege haben tiefe Furchen im kollektiven Gedächtnis hinterlassen. Und dennoch war das, was wir heute als Industrielle Revolution bezeichnen, bedeutsamer für das Leben im Alltag. Angetrieben von der Energie fossiler Brennstoffe und der Kraft der Dampfmaschinen erreichten Produktivität und Ertrag in Industrie und Landwirtschaft ungekannte Höhen, wodurch sich die Weltbevölkerung in 100 Jahren beinahe verdoppelte. Die Umwälzungen, die solche Veränderungen mit sich bringen, zeigen sich im Aufkommen der entstehenden Nationalstaaten, der ersten Parteien und sozialen Reformen. Sie erscheinen in Form großer Migrationsströme vom Land in die Stadt und aus den starren Gesellschaften Europas hinaus in das vermeintlich freie Amerika.

Und nun gibt es ein Spiel, das genau diesen Wandel in möglichst vielen Facetten spielbar machen möchte: Victoria 3. Freilich haben das auch schon die Vorgänger versucht, doch wie Crusader Kings 3 ist Victoria 3 mehr als eine Fortsetzung einer Serie. Mit besserer Grafik, verständlichen Menüs, mehr Erklärungen und fokussiertem Gameplay öffnet sich auch diese Nischenserie endlich für den breiteren Markt. Und nicht nur dadurch ist Victoria 3 Teil einer kleinen Revolution. Der neue Titel von Paradox Interactive schafft es, Innenpolitik und Wirtschaft so spannend zu gestalten, dass ich eigentlich gar keinen Krieg mehr führen

Mit vielen Details und einem hervorragenden Soundtrack verströmt Victoria 3 eine Menge Flair.

will. Und trotzdem kommen mit den neuen Ideen auch Probleme – wie bei allen Revolutionen. Steigt also ein in die Achterbahn der Gefühle, die dieser Test darstellt.

Ohne Planung geht nichts

Victoria 3 beginnt 1836 (und endet 1936, ihr könnt aber weiterspielen), weil Texas in diesem Jahr seine Unabhängigkeit von Mexiko erlangte und die Entwickler diesen Krieg mit Auge auf den amerikanischen Markt dabeihaben wollten. Die namensgebende Queen Victoria mit ihrer 63 Jahre währenden Herrschaft bestieg den Thron erst ein Jahr später. Doch wirtschaftliche Aspekte haben eben oft Vorrang, was uns zum Kernmerkmal von Victoria 3 bringt. Im Gegensatz zu allen anderen Globalstrategiespielen legt Victoria 3 den Fokus auf das Management von Wirtschaft, Gesellschaft und Politik, also weg vom Krieg.

Je nachdem in welcher Weltregion ihr startet, findet ihr wenige bis keine neuzeitlichen Strukturen in eurem Staat. Eure Aufgabe ist es nun, eine Wirtschaft aufzubauen, die einen höheren Lebensstandard für die breite Masse, soziale Reformen und eine moderne Kriegsmaschinerie unterstützen kann.

Doch das ist alles andere als einfach. Zuerst einmal müsst ihr euch ansehen, welche Ressourcen eurem Land zur Verfügung stehen, und dann darauf basierend eine Strategie entwickeln. Gibt es genügend Kohle und Eisen, mit denen ihr eine Schwerindustrie aufbauen könnt? Oder könnt ihr aufgrund des Klimas und großer Flächen den Weltmarkt mit Zucker, Farbstoffen und Seide beliefern? Fokussiert ihr euch auf die Produktion einfacher Waren? Oder lieber auf die Hochtechnologie der Zeit, etwa Lokomotiven, Dampfschiffe und Kanonen, um sie zu horrenden Preisen in alle Welt zu exportieren?

Alles hat einen Rattenschwanz

Die Wirtschaft in Victoria 3 gehorcht dem Diktat von Angebot und Nachfrage. Wenn ihr keinen Sprengstoff für eure Kohleminen habt, geht der Preis für den Energieträger hoch. Das wiederum macht die Herstellung von Stahl in eurem ach so modernen Werk teurer, wodurch sich für das heiße Eisen weniger Abnehmer auf dem Weltmarkt finden. Oder eure anhängenden Motorenwerke und der Bausektor bekommen wirtschaftliche Probleme und können ihre Arbeiter nicht mehr bezahlen. Dadurch gehen die motorenhungrigen Eisenbahnen ein, was sich auf die Infrastruktur und damit auf die Transportkapazitäten einer Region auswirkt. Nicht nur sinkt dadurch der gesamte Marktzugang einer Provinz, auch die Produktion innerhalb der dort ansässigen Betriebe leidet.

Die Eisenbahn verbindet ein von Agrarindustrie geprägtes Dorf mit der Hauptstadt. Gerade wird die Zuckerplantage ausgebaut.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr eure Strategie mit Gesellschaft wollt.
... ihr gerne optimiert oder euch eigene Ziele setzt.
... euch die Industrielle Revolution begeistert.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... euch Komplexität abschreckt.
... ihr spannende kriegerische Konflikte braucht.
... ihr viel Charakterrollenspiel möchtet.

In den Betrieben seht ihr, wie sich die Firma schlägt. Dieses Stahlwerk etwa leidet ein wenig unter den hohen Kohlepreisen in Bayern. Dafür ist das Eisen recht billig.

Fabriken und Gebäude wie dieser Wolkenkratzer (links) erscheinen auf der Karte. Außerdem spiegelt die Größe der Stadt die Einwohnerzahl in der Provinz wider.

Zum Beispiel steigen dadurch Transportkosten der anfangs erwähnten Minen, die die Misere überhaupt erst ausgelöst haben, sodass die Kohle im Land noch rarer und damit noch teurer wird. Und der Teufelskreis findet hier noch kein Ende! Denn Victoria 3 simuliert ja nicht nur die Wirtschaft, sondern auch die Gesellschaft. So ist die ganze Weltbevölkerung in Pop-Einheiten (vom englischen »Parts of Population«) aufgeteilt, von denen jedes Land hunderte oder tausende hat. Sie repräsentieren die mitunter sehr diverse Bevölkerung eines Land hinsichtlich Kultur, Religion, Herkunftsprovinz und Job. In meinem Österreich des Jahres 1881 findet ihr 604 verschiedene Pop-Einheiten allein im Bereich der Maschinisten! Darunter die kroatisch-katholischen Hafenarbeiter aus Dalmatien, die rumänisch-orthodoxen Eisenbahnmaschinisten aus der Region Banat und so weiter. Jede einzelne dieser Pops in jedem Land ist simuliert.

Faszinierende Fakten

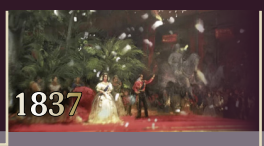
Auf diese Weise kann ich etwa feststellen, dass die Pop-Einheit der rumänischen Eisenbahnmaschinisten aus 1.300 Menschen besteht. Diese werden aufgrund meiner toleranten Gesetzgebung hinsichtlich Kultur und Religion nicht diskriminiert (was sich positiv auf ihre politische Radikalität auswirkt), gehören der politischen Interessensgruppe der Gewerkschafter an und haben wegen ihres Einkommens und Zugangs zu entsprechenden Gütern einen Lebensstandard von 20 (»sicher«).

Aufgrund meiner kürzlich erlassenen Proportionalsteuern zahlen sie 18,2 Prozent ihres Einkommens als Steuern (13,5 Prozent Einkommenssteuern, 4,6 Prozent als Kopfsteuer) an den Staat, also an mich. Außerdem erfahre ich, dass die Kosten für ihre Bedürfnisgüter im Schnitt etwa 25 Prozent über dem Grundpreis liegen. Das heißt, die Aufrechterhaltung ihres Lebensstandards ist relativ teuer. In diesem Fall trifft das besonders auf die Kleidung zu, die aufgrund des Marktpreises 19 Prozent des Einkommens auffrisst. Doch da die Maschinisten nur einen Lebensstandard von 12 erwarten (darunter werden sie radikal), geht es ihnen trotzdem ziemlich gut.

DIE WICHTIGSTEN EREIGNISSE IN DER VICTORIA-3-ZEITLINIE (1835-1868)

Die Jungfernfahrt der ersten Eisenbahn in Deutschland führt von Nürnberg nach Fürth.

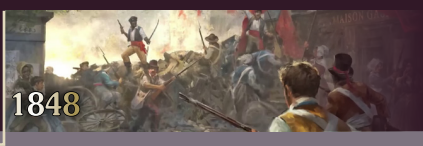
1836 Texas erklärt seine Unabhängigkeit von Mexiko. Deswegen startet Victoria 3 in diesem Jahr.



1837 Queen Victoria besteigt den Thron und beginnt damit ihre 63-jährige Regierungszeit, in der das Britische Empire seinen Zenit erreicht. Samuel Morse entwickelt den Schreibtelegrafen.

1839 Louis Daguerre verhilft der Fotografie zum Durchbruch.

1846 Ein Zahnarzt verhilft der modernen Anästhesie zum Durchbruch.



Die Märzrevolution richtet sich gegen die alte Herrschaftsordnung, die nach Napoleon wieder eingeführt wurde. Nach der Niederschlagung wandern viele Deutsche in die USA aus. Marx und Engels veröffentlichen das Manifest der Kommunistischen Partei.

DAS JOURNAL

Das Journal bietet euch Missionen an, die bei Erfüllung Boni gewähren. Außerdem könnt ihr unter bestimmten Umständen Expeditionen unternehmen (links), die vor allem Prestige einbringen und Event-Ketten mit Entscheidungen mit sich bringen (rechts).

Das klingt jetzt alles trocken und übertrieben kompliziert. Doch worauf ich hinaus will, ist Folgendes: Die Wirtschaft in Victoria 3 besteht nicht einfach nur aus den Staatseinnahmen wie in 99 Prozent aller Spiele. Jede einzelne Pop-Einheit auf der Welt ist Teil der Gesamtwirtschaft. Und dadurch wirkt sich am Ende alles auf alles aus.

Der Rattenschwanz, Teil 2: Löhne

Damit zurück zum Beispiel der mangelnden Kohle. Wenn nun aufgrund des Kohlemangels und der dadurch steigenden Produktionskosten das Stahlwerk in Wien geringere Löhne zahlen oder Arbeiter sogar entlassen muss, können sich die betroffenen Menschen ihren gewohnten Lebensstandard nicht mehr leisten. Genauso ist es bei den rumänischen Eisenbahnmaschinisten, weil ja durch den Stahlmangel die Motorenwerke Probleme bekommen und dadurch auch die Eisenbahn. Wenn diese Menschen nun aber weniger oder nichts mehr verdienen, zahlen sie auch weniger Steuern, was ein Loch in mein Haushaltsbudget reißt. Dadurch kann ich weniger neue Projekte anstoßen, die ohnehin schon teurer geworden sind, weil der Stahl auch auf dem Bau gebraucht wird.

Nichts ist so einfach, wie es scheint

Ich muss mir nun also ansehen, wie ich dieses Problem am kostengünstigsten löse. Da bieten sich zwei Wege an, der interne und der externe. Will ich das Problem durch Produktion im eigenen Land lösen, muss ich zuerst analysieren, was das Problem verursacht: Es fehlt an Kohle. Also baue ich eine neue Kohlemine, oder? So wäre es in den meisten Spielen. Doch wenn ihr euch erinnert, lag es am fehlenden Sprengstoff und nicht an der Größe der Kohlemine. Es gilt also, an Sprengstoff zu kommen. Der wiederum wird in Chemiefabriken hergestellt. Ich brauche also eine neue. Da mein Haushalt schon angekratzt ist, muss ich die Fabrik mit Schulden finanzieren (wovon reichere Pops im Land profitieren). Nun ist es aber damit nicht getan, denn auch diese Fabrik braucht Ausgangsressourcen, vor allem Schwefel. Der will ebenfalls erst abgebaut werden, und auch dafür brauche ich Sprengstoff! Die Vorgänge bedingen sich also gegenseitig.

Importe für die Lieferketten

Um solche Engpässe vorübergehend zu beseitigen, kann ich nun aber auch auf die externe Lösung zurückgreifen: Ich kaufe irgendein Gut (oder alle) der Kette im Ausland ein. Also beispielsweise den Schwefel, die Kohle oder gleich den Stahl. Doch damit fließt Geld aus meinem Land in ein anderes, was im Rahmen kein Problem ist, aber nicht ausarten sollte. Immerhin kann ich danach meine Motoren ins Ausland verkaufen und dadurch wieder Geld zurück ins Land holen.

Statt Handelsrouten könnt ihr auch diplomatisch oder militärisch euren Wirtschaftsraum erweitern. In einem solchen Fall teilen sich die beteiligten Länder unter dem Anführer einen gemeinsamen Markt. Das kann vorteilhaft sein, wenn dadurch seltene Güter ins Land kommen, aber auch Probleme bereiten, wenn ein Überangebot entsteht oder der Wirtschaftspartner Waren billiger produzieren kann und eure Fabriken aussticht.

Das Diktat der Maschinen

Ein weiterer Weg, die Produktion zu steigern, ist der technologische Fortschritt der Industriellen Revolution. Mit Dampfmaschinen und verbesserten Produktionstechniken

Ihr braucht einen starken Bausektor, wenn ihr zügig neue Gebäude errichten wollt (Menü links). Doch wenn ihr nicht aufpasst, verschuldet ihr euch damit über beide Ohren.

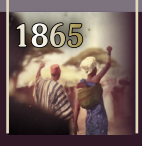
1852 Das erste richtige Luftschiff hat seinen Jungfernflug.

1856 Aus den Kleinstaaten Italiens geht das Königreich Italien hervor. Der Amerikanische Bürgerkrieg beginnt.

1861 Mit dem Bessemer Prozess wird Stahl erstmals billig in industriellen Größen produziert. Damit setzt die Nutzung von Stahl als Massenprodukt ein.

1864 Louis Pasteur findet mit der Pasteurisierung einen Weg, Lebensmittel zu sterilisieren und damit haltbar zu machen.

1865 Die USA verbieten die Sklaverei.



1866 Alfred Nobel erfindet das Dynamit.

1867 Die ersten leistungsfähigen Generatoren ermöglichen die Verbreitung von Elektromotoren, Glühbirnen und Telefon.

1868 In Japan beginnt die Meiji-Restauration, in der sich das Land für westliche Ideen öffnet.

Auch die Römer legten Teile ihrer Straßen mit Spurrillen an, schon damals mit ca. 1,4 Metern Spurweite.

Wenn ihr die Produktionsmethode ändert, erhöht das die Effizienz der Fabrik.

kann ich die Produktionseffizienz einer Fabrik oder Mine anheben, brauche dafür aber eventuell andere Ausgangsrohstoffe und vor allem (!) Arbeitnehmer mit ausreichend Bildung, um den anspruchsvolleren Job überhaupt ausführen zu können.

Ein Mann, der sein Leben lang auf dem Feld gearbeitet hat, kann eben nicht Dünger im Leblanc-Verfahren herstellen. Dafür braucht es Ingenieure. Für eine ordentliche Bildung müsst ihr jedoch einen staatlichen Rahmen schaffen – und der kostet Zeit und natürlich Geld. Außerdem verlieren einfache Arbeiter ihren Job, wenn sie durch Maschinen und Fachkräfte ersetzt werden. Die Effizienzsteigerung geht also auf Kosten der Beschäftigungsrate, zumindest solange die Bildung nicht mit dem technologischen Fortschritt mithalten kann.

Bolivien steht 1891 gesetzlich gut da. Vor allem die Proportionalsteuern sind ein Segen für den Haushalt sowie für die Ärmeren der Gesellschaft.

Sinnvoll ja, aber auch gewollt?

Um nun den staatlichen Rahmen für ein besseres Bildungssystem zu schaffen, müsst ihr Vorarbeit leisten. Dazu muss ich nochmal ausholen: Eure Pop-Einheiten sind entweder politisch inaktiv oder gehören auf Basis vieler Faktoren einer politischen Gruppierung an. Je mehr Menschen sich hinter einer solchen Interessengruppe versammeln, desto mächtiger wird sie in eurem Staat und befürwortet oder lehnt eine bestimmte Gesetzesänderung ab. Setzt ihr ein Gesetz gegen den Willen einer Gruppe durch, nimmt deren Zustimmung zu eurer Regierung ab, wodurch ihr zuerst Mali erhaltet und bei großer Abneigung und Radikalisierung (die auch an die Veränderung im Lebensstandard der beteiligten Pops geknüpft ist) sogar eine Revolution fürchten müsst. Natürlich ist auch dieser Punkt noch etwas komplizierter, denn eure bestehenden Gesetze gewähren einzelnen Schichten überproportional viel politische Macht. Das kann direkt geschehen, indem etwa eure oligarchische Regierungsform Aristokraten und Großgrundbesitzer fördert, oder indirekt, indem ihr den Armen durch fairere Steuerkonzepte und Sozialreformen mehr Wohlstand beschert. Denn letzterer wirkt sich unmittelbar auf die politische Macht einer Pop-Einheit aus. Habt ihr aber ein Land, in dem alle Macht beim Kle-

DIE WICHTIGSTEN EREIGNISSE IN DER VICTORIA-3-ZEITLINIE (1871-1916)

1871 Die deutschen Nationen vereinigen sich unter König Wilhelm I. zum ersten deutschen Nationalstaat. Österreich bleibt außen vor.

1876 Alexander Graham Bell bringt das Telefon zur Marktreife. Robert Koch beweist die Existenz bakterieller Erreger. Daraufhin werden Impfungen gegen viele schwere Krankheiten gefunden.

1877 Erstmals können Tonaufnahmen abgespielt werden.

1879 Edison erfindet zwar die Glühlampe nicht, verbessert sie jedoch so weit, dass sie alltagstauglich wird und in Serienproduktion geht.

1867 Ein Motordreirad von Carl Benz beginnt den Siegeszug des Verbrennungsmotors und ist damit die Geburtsstunde des Automobils.

1893 Der Film tritt mit der ersten öffentlichen Vorführung seinen Siegeszug an.

1894 Rudolf Diesel entwickelt den Dieselmotor. Mit den Arbeiten Freuds werden die Grundlagen für die Psychoanalyse geschaffen.

Die demokratische Regierung in Spanien ist extrem stabil. Allerdings sind die Grundbesitzer und die Kirche nicht begeistert vom Reformkurs.

rus und Adel liegt, könnt ihr die entsprechenden Gesetze nicht einfach ändern. Denn diese Gruppen wollen ihre Pfründe freilich nicht aufgeben. Und da sie wegen der bestehenden Regeln so mächtig sind, können sie auch eine entsprechend mächtige Revolution ins Leben rufen.

Wandel mit Waffengewalt

Um nun einen politischen Wandel herbeizuführen, habt ihr mehrere Optionen: Auf der einen Seite gibt es Events, die die Anziehungskraft der Pops zu einer Interessengruppe verringern. Ihr könnt auch mit dem Einsatz von »Autorität« eine Gruppe fördern oder unterdrücken. Ebenso könnt ihr den ganz langen Weg gehen und gezielt über die Struktur eurer Wirtschaft die Einkommens- und Machtverhältnisse ändern. In einem Agrarstaat liegt die Macht für gewöhnlich bei den reichen Großgrundbesitzern. In einer industriestarken Nation haben dagegen eher die Großindustriellen das Sagen und mit aufkommenden sozialen Reformen auch die Gewerkschafter. Ihr könnt aber auch die vermeintliche Abkürzung nehmen und einen Bürgerkrieg in Kauf nehmen. Denn wenn ihr den gewinnt, sind die aufständischen Stände erst einmal aus dem politischen Geschehen eliminiert, was euch Zeit gibt, eure Reformen durchzusetzen.

Im Krieg kämpfen Arbeitskräfte!

Doch oh weh, auch das bleibt nicht ohne Folgen. Denn einen Krieg zu führen, ist teuer in Victoria 3, noch mehr, wenn er auf eigenem Boden stattfindet. Ihr müsst schließlich nicht nur Kasernen und Waffen kaufen. Ihr braucht auch Menschen in Uniformen. Und ratet mal, wo die herkommen: Ja, sie rekrutieren sich aus der Bevölkerung eurer Provinzen. Wenn ihr also massenhaft Arbeitskräfte in den Tod schickt, fehlen die Hände in der heimischen Industrie. Es entstehen mehr sozial abhängige Witwen, Waisen und Invalide, die dem Staat wenig bringen, aber viel kosten. Diese Kosten äußern sich entweder in sozialen Leistungen, mit denen ihr Schicksal abgemildert wird, oder im Aufkommen radikaler Gruppen, die womöglich erneut revoltieren. Schließlich sind hungrige Leute häufig wütend. Außerdem verwüstet der Krieg auf eigenem Boden das Land, was eure Wirtschaft auf Jahre hinaus belastet. Ein von Kriegsausgaben und Zinsforderungen gebeutelter Haushalt tut sich daher schwer, ohne Einschnitte wieder schwarze Zahlen zu schreiben.

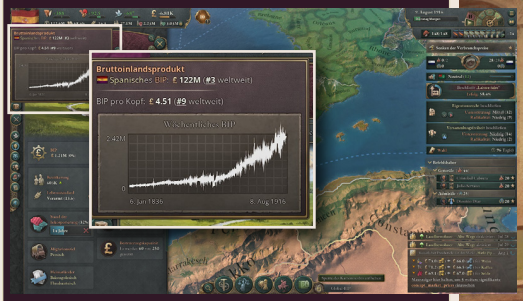
Krieg ist teuer, aber (zu) simpel

Obendrein macht ihr euer Land anfällig für Angriffe von außen. Wenn andere Nationen ihre Chance wittern, kommt das neue Kriegssystem zum Tragen, das auf die kleinen, für das Genre typischen Männchen verzichtet. Ihr bewegt also keine Armeen mehr hin und her, sondern weist lediglich in eurem Militärmenü gesichtslose Heere den Fronten zu. Dort brechen dann immer wieder kleinere Scharmützel aus. Wenn der Angreifer sich durchsetzen kann, bewegt sich die Front ein wenig. Dann geht das Ganze von vorne los, bis alle Einheiten aufgerieben sind oder das Land besetzt ist. Welche Armee die Oberhand erringt, hängt maßgeblich von den Waffen- und Taktiktechnologien ab, die euer Land erforscht und umgesetzt hat (was meist viel Geld kostet). Außerdem ist natürlich die schiere Masse der Truppen relevant. Bei einigermaßen gleich starken Fronten ist die Qualität allerdings wichtiger. Zusätzlich wirken sich die Fähigkeiten der Generäle sowie das Terrain aus.

Die Marine unterstützt an Land

Seeschlachten folgen dem gleichen Prinzip, nur dass ihr Schiffe an Knotenpunkte auf den Weltmeeren verlegt und nicht an Fronten. Durch diese Knoten fließen auch die Überseehandelsströme, sodass ihr mit einer überlegenen Flotte den Handel eures Gegners empfindlich stören könnt. Ansonsten

DAS BRUTTOINLANDSPRODUKT



In meinem Spanienspiel überprüfe ich die Entwicklung des Bruttoinlandsprodukts.

Mit Spanien lande ich auf Platz eins der Prestigeliste. Mehr Prestige erlaubt euch, mehr Gebiete auf der Welt im Auge zu behalten, und gewährt euch mehr Schachzüge in Diplomatiespielen.

So richtig gut steht allerdings nur die Hauptstadt Toledo da. Geht es nach einzelnen Provinzen, haben Deutschland und England die Nase vorn in Sachen BIP.

Die Funktechnik nimmt ihre konkreten Anfänge.

1895 Dank der Gebrüder Wright gelingt dem Motorflugzeug der Durchbruch.

Der erste synthetische Kunststoff (Bakelit) wird der Öffentlichkeit präsentiert. Der Anfang einer Erfolgsgeschichte.

1909 Die Titanic geht auf ihre erste und einzige Fahrt. Außerdem geht die Kaiserzeit in China mit Puyi aus der Qing-Dynastie zu Ende.

Das Haber-Bosch-Verfahren ermöglicht erstmals die Massenproduktion von künstlichem Stickstoffdünger, essenziell für die Ernährung der wachsenden Weltbevölkerung.

1913 Der Erste Weltkrieg beginnt.

Die britischen Streitkräfte setzen zum ersten Mal einen Panzer im Ersten Weltkrieg ein.

1916 Ab dem Spätmittelalter schließlich wurden dann hölzerne Gleise genutzt.

DAUERNDE ANALYSE

Ihr müsst ständig analysieren, wo ihr eurer Wirtschaft unter die Arme greifen könnt. Hier zeigt sich, dass Kleidung in Österreich extrem teuer ist. Dementsprechend listet das Spiel Kleidung auch in der Kategorie »Waren mit erheblicher Importnachfrage«.

braucht ihr Schiffe noch für Invasionen vom Wasser aus. Denn in Victoria 3 könnt ihr nicht durch neutrale Länder hindurch einen Gegner angreifen. Fronten entstehen nur, wo euer Territorium an das des Gegners stößt – und eben bei Landungsmissionen.

Das Spiel unterscheidet übrigens in Wehrpflichtige und Berufssoldaten. Letztere müsst ihr in begrenztem Maße ständig bezahlen und könnt sie nur durch den Bau von Kasernen rekrutieren. Insgesamt bleibt das System trotz der Details recht eindimensional. Im Wesentlichen gewinnt die stärkere Nation. Ein Ausmanövrieren der überlegenen Seite ist kaum möglich, da ihr euren Generälen lediglich sagen könnt, ob sie vorrücken oder verteidigen sollen.

Die Kämpfe sind sehr rudimentär in Szene gesetzt. Kleine Stellungen am Boden visualisieren das Geschehen.

Die Diplomatiespiele in der Theorie

Bevor es zum Krieg kommt, wird in Victoria 3 diplomatisch taktiert. Wenn ihr oder die KI Land erobert, einen Marionettenstaat schafft oder etwas Ähnliches durchsetzen wollt, können sich alle Nationen einmischen, die an der betroffenen Weltregion ein Interesse haben. Eine dritte Nation kann sich aus eigenen Motiven auf eine der zwei Seiten schlagen, etwa um einem verhassten Rivalen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Oder aber sie wird von einer Kriegspartei mit Versprechen dazu bewogen. Das kann eine Art Druckmittel sein oder das Versprechen auf Land. Ein Beispiel: Preußen greift Bayern an. Österreich schlägt sich freiwillig auf die Seite Bayerns, weil es Preußen in die Schranken weisen will. Nun ist aber Preußen so stark, dass Bayern auch noch Frankreich um Hilfe bittet mit dem Versprechen, dass Frankreich im Falle eines Sieges preußisches Gebiet im Rheinland bekommt. Nun könnte das aber England missfallen, was Preußen die Option gibt, Großbritannien französische Ländereien zu versprechen. Wenn nun eine Seite einen Rückzieher macht, werden nur die Forderungen gegen den Kriegsführer dieser Seite durchgesetzt. Wenn aber beide Seiten hart bleiben, kommt es, wie beschrieben, zum Krieg.

Die Diplomatiespiele in der Praxis

Wie ihr vielleicht erahnen könnt, ist dieses System nicht so spannend, wie es klingt. Nur in wenigen Weltregionen wie Europa funktioniert das Geschacher vernünftig, und auch da nicht immer. Große Nationen lassen sich oftmals zu einfach zu Kriegen bewegen, und gleichzeitig gibt es kaum Optionen, um vielleicht sogar schon im Vorfeld auf andere Nationen einzuwirken. Es kommt also zu keinen anschwellenden Konflikten. Entweder ist Frieden oder es herrscht Krieg.

Unverständlich, warum die Entwickler nicht wenigstens das hilfreiche Tool aus Europa Universalis 4 eingebaut haben, in dem sowohl Spieler als auch KI ihre Interessen auf der Karte markieren und so eine Art außenpolitische Vision präsentieren. Bei Victoria 3 könnt ihr der KI in einem lediglich zwischen Computergegnern ausgetragenen Krieg nicht einmal Forderungen für eure Teilnahme stellen. Ihr bekommt dafür allerhöchstens einen Gefallen. Häufig dachte ich mir Sachen wie: »Mensch, ich würde ja Bayern gegen Preußen helfen, aber nicht für lau!« Doch das war nicht möglich. Die ganze

DIE WICHTIGSTEN EREIGNISSE IN DER VICTORIA-3-ZEITLINIE (1918-1936)

1918 – Der Erste Weltkrieg endet. Die Weimarer Republik wird gegründet, während die Monarchie in Deutschland sowie in anderen Staaten untergeht. In vielen Staaten, darunter Deutschland, erhalten Frauen das Wahlrecht.

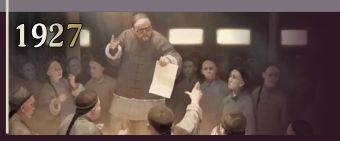
1921 – Mit der Isolierung des Insulins wird der Grundstein für spätere Behandlungen geschaffen.

1922 – Benito Mussolini wird italienischer Ministerpräsident und errichtet einen faschistischen Staat.

1923 – Die Hyperinflation in Deutschland nimmt Fahrt auf und stürzt die junge Republik in eine tiefe Krise.

1926 – Ein Japaner baut den ersten richtigen Fernseher.

1927 – Der chinesische Bürgerkrieg beginnt, an dessen Ende Mao Zedong 1949 die kommunistische Volksrepublik China ausruft.



In Spanien gibt es nun auch eine öffentliche Krankenversicherung, was die Sterblichkeit der Bevölkerung ganz erheblich senkt.

Außenpolitik sollte Paradox dringend nochmal überarbeiten beziehungsweise vertiefen. Zumal es noch zu schlichtweg unlogischen Situationen kommen kann. Als Texas etwa sind wir ein Dominion, also ein Untertan der USA, der aber eine eigenständige Außenpolitik betreiben darf. Zum Beispiel können wir unsererseits versuchen, das benachbarte Mexiko als Dominion zu unterjochen, die USA unterstützen uns sogar im resultierenden Krieg. Also wird Mexiko texanischer Untertan, während unser Texas seinerseits US-Dominion bleibt. Mexiko ist jetzt der Untertan des Untertans – absurd. Und witzig: Mexiko bezahlt als Dominion fortan Steuern an uns, die wiederum höher sind als die Steuern, die wir an unseren eigenen Lehnsherrn in Washington abdrücken müssen. Die Staatskasse freut sich, die Spiellogik knirscht hörbar.

Auf Europa optimiert

In abgelegenen Weltregionen, in denen es keine so schön austarierten Kräfteverhältnisse wie in Europa gibt, wird das Ganze noch eindimensionaler. Dann ist in der Regel eine Seite einfach haushoch überlegen, und spannende Kriege sind Mangelware. Das alles führt mitunter auch dazu, dass eine Partie in Victoria 3 schneller zu Ende geht als in Schwesterspielen wie Europa Universalis 4. Häufig drehe ich die Spielgeschwindigkeit hoch, um Baumaßnahmen zu beschleunigen. Das ist allerdings nicht unbedingt ein Kritikpunkt. Ich muss nicht ständig meine Armeen babysitten und auf die Pause hämmern, damit mein Reich nicht untergeht. Victoria 3 spielt sich gechillt. Gerade bei kleinen Nationen, die von Großmächten eingezwängt sind, artet die Entspannung dann aber auch mal in Langeweile aus. Häufig drehe ich da das Spieltempo auf fünf und warte einfach nur, bis mein nächstes Gebäude fertiggestellt ist.

Immer wieder erscheinen kleine Ereignisse auf der Karte. Darin geht es um politische Verstrickungen, gesellschaftliche Entwicklungen oder den technologischen Fortschritt.

Der Release-Zustand

Wie fast zu erwarten war, hat Victoria 3 auch noch ein paar andere Macken beim Gameplay. Zum Beispiel kommt es immer wieder zu nervigen und unlogischen Situationen, wenn plötzlich Revolutionen bei eurem Gegner ausbrechen. So hatte ich mit Bolivien den großen Nachbarn Brasilien nach zähem Ringen am Rande der kompletten Besetzung, als dort eine interne Revolte ausbrach. Die hat dann einfach die Hälfte des Landes bekommen, also auch Gebiete, die ich gerade erobert hatte. Ich war dann nicht mit der Revolution im Krieg und bekam am Ende nur ein halbes Brasilien als Marionette. Und da sich kurz darauf die Revolution gegen mein Brasilien durchsetzte, vereinigte sich das Land wieder unter unabhängiger Flagge. Mein Krieg war also vollkommen für die Katz, und ich konnte nichts dagegen tun. Das war schon sehr ärgerlich.

Insgesamt ist das kriegerische Weltgeschehen also nicht das Gelbe vom Ei, auch weil die großen Nationen für meinen Ge-

1929 Hitler wird Reichskanzler.

1933 Die New Yorker Börse bricht am Schwarzen Freitag zusammen und löst die Weltwirtschaftskrise aus.

1935 Der Spanische Bürgerkrieg bricht los, an dessen Ende sich Francisco Franco durchsetzt und ebenfalls eine faschistische Diktatur errichtet.

1936 Mit Prontosil kommt das erste Antibiotikum auf den Markt, das gegen mehrere Erreger wirkt und damit insbesondere den Wundbrand effektiv bekämpft.

Durch Kolonien und diplomatisches Geschick sind Schweden, die USA, Ägypten, das Osmanische Reich und einige weitere Staaten Teil meines Markts.

MEINUNG

Michael Graf
@Greu_Lich

Dass ich Victoria 3 einen Tick kritischer als Reiner sehe, liegt an drei Problemen. Problem Nummer eins: Vieles spielt sich ausschließlich in Menüs ab. Als Kleinmacht wird Victoria 3 zur Tabellenkalkulation ohne großartigen Schauwert. Problem Nummer zwei: Allen Stellschräubchen zum Trotz gibt es immer wieder Leerlauf. Das halbe Jahr, bis eine neue Fabrik hochgezogen ist, oder die vielen Wochen, bis ein neues Gesetz erlassen ist, schaue ich manchmal nur zu. Heißt: Ich lasse Victoria 3 auf der höchsten Tempostufe vorbeisausen wie ein Rennpferd. Interessant ist das nicht. Problem Nummer drei: An allen Ecken und Enden knirscht es noch in der Mechanik. Die Diplomatiespiele etwa könnten mit hin und her wogenden Forderungen so spannend sein, entpuppen sich aber als lahmes »Wer mit wem?«, bei dem ich als kleine Konfliktpartei nicht mal Forderungen stellen kann. Kriege sind schlichtweg ermüdend in Darstellung und Ablauf. Interessen an Weltregionen lassen sich jederzeit wechseln wie Socken: Kein Bock mehr auf Europa? Ach, Südamerika ist doch auch schön. Und das KI-Verhalten ist mit »erratisch« manchmal noch freundlich umschrieben. Nach einem Sklavenaufstand etwa ist der Südosten der USA von Florida bis Louisiana jahrzehntelang (!) unabhängig, weil die US-KI den zugehörigen Bürgerkrieg trotz militärischer Überlegenheit einfach abgebrochen und stattdessen lieber Kolonien in Westafrika errichtet hat. Pff, wer braucht schon Florida?

Komplexe Wirtschaft hin, facettenreiche Innenpolitik her – Victoria 3 ist noch nicht ausgereift. Es gibt viele Schrauben, an denen Paradox noch drehen muss, um dieses Spiel vor allem für kleinere Nationen spannender zu machen – Crusader Kings 3 bietet mit seinem Charakterzirkus mehr Irrsinn und denkwürdige Momente. Kurzum: Victoria 3 muss noch revolutionieren.

schmack zu oft zerbrechen oder landesweiten Revolutionen gegenüberstehen. Das stört meine Immersion, denn es fühlt sich nicht authentisch an. Das britische Empire musste ja auch nicht alle paar Jahrzehnte einen vom Adel und der Kirche angezettelten Bürgerkrieg überstehen!

Und Spaß macht es trotzdem!

Doch, und das ist die gute Nachricht, es ist mir relativ egal. Denn in Victoria 3 will ich doch gar keinen Krieg führen! In meinem Land gibt es auch schon ohne Kriegsversehrte, Verwüstung und Unruhen genug zu tun. Und zusätzliches Land brauche ich meistens überhaupt nicht. Meine Provinzen bieten in der Regel genügend Arbeitskräfte und Ressourcen für meine Zwecke.

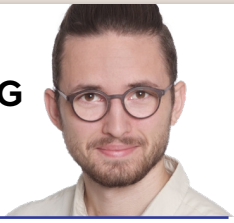
Mehr Land ist interessant, wenn ihr entweder mit einer sehr kleinen Nation startet oder bestimmte Rohstoffe wie Gummi, Öl und Gold in die Finger bekommen möchtet. Wenn der Krieg jedoch schlecht läuft, fahrt ihr euer Land auch ganz schnell an die Wand. Die Schulden steigen, ihr müsst an der Steuerschraube drehen und treibt damit eure Bevölkerung in die Armut. Denn zur Erinnerung: Alles Geld in Victoria 3 kommt letztendlich von den Einwohnern. Was ich also in Krieg und Zerstörung investiere, geht verloren, und der Wohlstand sinkt.

Auch ohne Krieg genug zu tun

Es stört mich die meiste Zeit nicht im Mindesten, keine Kriege zu führen. Im Dunstkreis von Wirtschaft, Gesellschaft und Politik gibt es nämlich genügend Beschäftigung. Da sind Events, die Entscheidungen von mir verlangen, etwa ob ich beim Ausbau der Eisenbahn auf Sicherheit pfeife und damit mehr Arbeiter in den Tod treibe oder ob ich lieber eine Verzögerung in Kauf nehme. Oder es geht um eine der Persönlichkeiten in meinem Reich, was häufig mit Boni und Mali auf die Zustimmung der Interessengruppen verknüpft ist. Am Rande sei hier gesagt, dass das Spiel bislang wenig aus seinen Charakteren macht. Die sind nämlich noch so ober-

Kriegsflotten verteidigen auch Handelsrouten oder können Gegner – wie hier – von ihren Seehandelswegen abschneiden.

MEINUNG



Reiner Hauser
@HauserRJ

Überraschung: Victoria 3 ist mein Spiel des Jahres. Ich liebe es. Aber ich sehe auch, dass es noch nicht ganz ausgereift ist. Dem Spiel fehlt es noch an Dynamik, gerade beim Weltgeschehen und den Kriegen. Die verschiedenen Weltregionen brauchen auf Dauer noch mehr individuelle Inhalte, die Kulturen ebenso. Doch wie schon vor einigen Jahren beim Test von Stellaris gilt auch hier: Dieses Spiel hat so viel Potenzial! Ich kann mir ohne Probleme jetzt schon dutzende DLCs ausmalen, die das Spiel sinnvoll erweitern oder vertiefen. Und auch die Entwickler bei Paradox haben schon recht konkrete Vorstellungen. Im Gespräch mit Martin Anward, dem Game Director, stimmte er mir beispielsweise zu, dass sich eine Erweiterung rund um eine Erster-Weltkriegs-Mechanik anbieten würde.

Wie bei Stellaris bin ich daher überzeugt, dass Victoria 3 mit jedem weiteren Jahr nur noch besser wird, als es schon ist. Denn ja, dieses revolutionäre Globalstrategiespiel ist auch jetzt schon jeden Euro wert. Zumindest in meinen Augen. Allerdings werdet ihr mit Victoria 3 nicht glücklich, wenn ihr actionreiches Gameplay und interessante Kriege erleben wollt. Ich habe mein Bestes gegeben, um euch zu erklären, was dieses Spiel im Kern ausmacht, und hoffe, dass ihr dadurch eine fundiertere Kaufentscheidung treffen könnt. Ich werde jetzt auf jeden Fall erstmal weiterspielen.

Zufriedene Interessengruppen oder Parteien gewähren dem Staat Boni. Umgekehrt sorgen unzufriedene für Nachteile.

flächlich ins Spiel integriert, dass ihr Fehlen kaum auffallen würde. Nur weil sie in ihren Portraits so hübsch detailliert aussehen wie in Crusader Kings 3, bedeutet das nicht, dass sie die gleiche Tiefe entwickeln.

Aber zurück zu den Möglichkeiten: Ich kann mich mit der Forschung beschäftigen und versuchen, in den drei Kategorien »Produktion«, »Militär« und »Gesellschaft« den idealen Kurs für meinen Staatsentwurf zu finden. Oder ich kümmere mich um meine Institutionen wie Polizei, Schulwesen, Gesundheitssektor oder das Kolonialamt. Deren Unterhalt kostet laufend Bürokratie, die unter anderem auch für Handelsrouten gebraucht wird und nur von teuren Beamten generiert wird. Für eine bessere Bildung im Land brauche ich also wieder einmal Geld, das ich aber ohne gut ausgebildete Fachkräfte nicht so leicht verdiene … der nächste Teufelskreis! Also investiere ich Zeit in die Optimierung von Handelsrouten, erlasse Import oder Exportzölle, belege einzelne Waren mit Konsumsteuern und gebe mittels Staatsautorität Erlasse heraus, um besonders wichtige Provinzen zu fördern, oder subventioniere zeitweise auch mal eine vielversprechende Industrie. Dabei – und das ist der große Clou an Victoria 3 – habe ich immer die Zufriedenheit und den Wohlstand meiner Bevölkerung im Auge. Und das ist revolutionär. Denn normalerweise ist der endgültige Selbstzweck von Globalstragiespielen, als Staat möglichst stark zu sein und die Karte einzufärben.

Der Mensch steht im Mittelpunkt

In Victoria 3 kann ich das zwar versuchen, ich kann aber auch den gemittelten Lebensstandard meines Volks als Antriebsfeder für mein Handeln sehen. Und damit steht ausnahmsweise in einem solchen Spiel der Mensch im Mittelpunkt und nicht allein Macht. Ich will, dass die rumänischen Maschinisten glücklich sind und sich möglichst viel kaufen können, damit ich am Ende sagen kann: Seht her, in keinem anderen Land geht es den Menschen so gut wie in Österreich! Ich halte das für eine extrem befriedigende Spielidee, die ich mir schon lange gewünscht habe. Allerdings habe ich nach Partien mit Persien, Spanien, Bolivien, Bayern und Österreich den Eindruck, dass dieser Fokus aufs Innere eines Staates den Wiederspielwert ein wenig mindert. Vielleicht liegt es auch an meiner Spielweise, doch auf gewisse Weise ähnelte sich das Gameplay jedes Mal. Es fehlt ein bisschen an Abwechslung. Etwa im Vergleich zu Crusader Kings 3, bei dem das eigentliche Gameplay auch häufig etwas langweilig ist, aber die großartigen Geschichten rund um die Charaktere viel wettmachen.

Das Spiel bietet mir die Möglichkeit, einen Staat nach eigenen Wünschen zu kreieren, beispielsweise liberal, egalitär oder verschlossen. Kommunistisch geprägt oder vom Adel regiert. Ich kann Kolonialmacht oder Agrarstaat sein und die Sklaverei erlauben. Doch zumindest in meinem eher optimierungsfreudigen Spielerlebnis mache ich relativ häufig die gleichen Dinge wie zuvor.

Wohin führt die Revolution?

Allerdings kann ich auch nach 50 Stunden mit Victoria 3 nicht sagen, ob sich dieser Eindruck nicht noch einmal verändern wird. Bislang habe ich noch in jeder Stunde etwas dazugelernt und neue Möglichkeiten entdeckt. Denn auch wenn Paradox seine Spiele mithilfe der Kontexthilfe wie in Crusader Kings 3 und den Meldungen in der oberen Menüleiste mittlerweile etwas besser erklärt und zugänglicher präsentiert, musste ich mir trotzdem wieder vieles selbst erarbeiten.

Und auch für den Multiplayer kann ich noch nicht abschätzen, welche Dynamiken sich dort entwickeln werden und wie groß der Wiederspielwert sein wird. Aber das ist auch nicht verwunderlich. Denn das haben Revolutionen eben an sich: Niemand weiß vorher, wohin sie führen. Und manchmal brauchen sie auch einfach noch etwas Zeit, um ihr Potenzial voll auszuschöpfen. ★

VICTORIA 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 3250 / FX 8370	i5 6600K / Ryzen 5 2600X
GTX 660 / R7 370	GTX 1660 / RX 590
8 GB RAM, 10 GB Festplatte	16 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆

+ guter Soundtrack + hübsche Charaktermodelle + gute Performance − Details auf Provinzebene unscheinbar − zu viel Tabellenkalkulation

SPIELDESIGN ★★★★☆

+ innovatives Gameplay + Lebensstandard als Ziel + globalisierter Handel + Systeme bedingen sich − Diplomatiespiele und Kriege eindimensional

BALANCE ★★★☆☆

+ komplexe Simulation + Geld immer knapp + kleine Länder können viel erreichen − KI manchmal dumm − Kriege nicht immer nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★☆

+ Events mit Flair + historische Umstände toll simuliert + Interessengruppen + Gesellschaft transformierbar − Kulturen und Völker recht ähnlich

UMFANG ★★★★☆

+ Weltbevölkerung simuliert + fast alle Nationen spielbar + viele Ressourcen, Technologien + Finetuning-Optionen − wenig echte Geschichte

FAZIT

Victoria 3 ist eine fantastische, komplexe Wirtschaftssimulation. Doch einzigartig wie es ist, wird es nicht jeden begeistern.

Unser ehemaliger CvD Uwe Miethe verdient heute sein Geld als Eisenbahn- beziehungsweise Zugfotograf.