

Victoria 3

EINSTEIGER-GUIDE

Victoria 3 ist ein Paradox-Spiel: komplex, kompliziert und nicht immer selbsterklärend. Daher bieten wir euch zehn Tipps und Tricks, um die Lernkurve etwas abzuflachen. Von Reiner Häuser

Da Victoria 3 so anders ist als die anderen Globalstrategiespiele von Paradox, müsst ihr selbst als erfahrene Strategen das Spiel neu lernen. Daher wollen wir euch die wichtigsten Konzepte näherbringen. Bevor wir starten: Spielt das Tutorial, das zeigt euch die grundlegende Bedienung und erklärt einige Konzepte des Spiels. Nutzt außerdem die Kontexthilfen im Spiel. Über farbige Wörter könnt ihr mit dem Mauszeiger fahren, wodurch sich ein Hinweisfenster öffnet. Bleibt ihr eine Zeit lang darauf, klebt das Fenster fest, und ihr könnt darin wiederum über einen anderen Begriff fahren.

1. Die richtige Wahl der Nation

Wählt zu Beginn ein mittleres Land, idealerweise mit Meerzugang. Lasst erstmal die Finger von den kleineren Staaten im deutschen Raum, da schaut nämlich Preußen gerne mal vorbei. Der Meereszugang erlaubt euch den Handel über Seerouten, was die Sache einfacher macht. Außerdem lernt ihr dabei das wichtige Konzept der Konvois.

2. Frühzeitig planen

Jedes Land hat unterschiedliche wirtschaftliche Voraussetzungen. Schaut euch an, welche Rohstoffe in eurem Land zur Verfügung stehen, und überlegt euch dann grob, in welche Richtung ihr gehen wollt. Beachtet auch die Provinzmodifikatoren! Je nach Wahl müsst ihr euch nun ansehen, welche Ressourcen ihr dafür braucht. Je nachdem was ihr erreichen wollt, solltet ihr dann auch eure Forschungen auswählen. Wir empfeh-



Provinzen können Modifikatoren haben, auf die ihr achten solltet, wenn ihr alles aus eurem Land herausholen wollt.

len, zuallererst die Eisenbahn zu erforschen, die ist für jedes Land extrem wichtig.

3. Konstruktionssektor und Haushalt

Baut schon relativ früh zwei oder drei zusätzliche Bausektoren, damit das Errichten von Gebäuden schneller geht. Doch Vorsicht: Der Bausektor hat es in sich! Während ihr nichts baut, zahlt ihr nur ein paar Löhne, die kaum ins Gewicht fallen. Doch wenn ihr etwas errichtet, fallen Kosten für die Bauresourcen an. Je nachdem wie teuer etwa Eisen, Holz, Stahl und Tuch in eurem Reich sind, steigen auch die Kosten fürs Bauen. Wundert euch daher nicht, wenn ihr plötzlich gewaltiges Minus macht. Falls ihr mal zu sehr in die Schulden rutscht, könnt ihr alle

Baufträge aussetzen. Wichtig ist, zu verstehen, dass Schuldenmachen gewollt ist. Ihr müsst nur darauf achten, dass die Zinsen nicht eure normalen Einnahmen übersteigen. Notfalls könnt ihr allerdings die Steuern zeitweise hochdrehen. Das sollte allerdings kein Dauerzustand werden. Denn dadurch verarmt die Bevölkerung, radikalisiert sich und zettelt Revolutionen an.

Wenn ihr weitere Gebäude in die Warteschlange hinzufügt, könnt ihr bestimmte Gebäude ganz nach oben in der Reihenfolge schieben, indem ihr beim Verschieben zusätzlich die ALT-Taste drückt.

4. Infrastruktur und Behörden

Euer Staat funktioniert nur mit ausreichend Infrastruktur und Behörden. Wenn euch das Spiel mitteilt (entweder direkt oder oben in der Leiste per Meldung), dass der Marktzugang nicht optimal ist, müsst ihr entweder Eisenbahnen errichten oder bei Küstenprovinzen auch Häfen. Die Eisenbahnen müssen dann mit Motoren und Kohle versorgt werden, denn nur so produzieren sie das Gut »Transport«, das unter anderem auch viele Betriebe effektiver arbeiten lässt.

Das gleiche Prinzip gilt für die Besteuerung eurer Provinzen. Wenn die Besteuerungskapazität zu gering ist, geht Geld verloren. Dann müsst ihr dort ein zusätzliches Gebäude »Regierungsverwaltung« errichten. Das produziert mithilfe von Papier und Staatsgehältern zusätzlich Bürokratie. Bürokratie braucht ihr für eure Institutionen, etwa Schulen, Polizei oder Krankenhäuser.



Wir machen gerade leichtes Minus, weil die Baukosten aktuell extrem hoch sind.

Außerdem verbrauchen aktive Handelsrouten Bürokratie! Wenn ihr mit der Bürokratie ins Minus rutscht, geht jede Menge Steuer-geld durch Korruption verloren. Auf Dauer solltet ihr daher immer ein wenig über-schüssige Bürokratie haben. Handelsrouten auf dem Wasser kosten zusätzlich zur Bürokratie auch Konvois, die ihr durch den Aus-bau von Häfen bekommt. Habt ihr zu wenige Konvois, geht die Effizienz der Handelsrou-ten in die Knie, und Überseeprovinzen wer-den nicht mehr effektiv verwaltet.

5. Handel, Zölle und Konsumsteuern

Es wird immer Waren und Ressourcen in eu-rem Reich geben, die knapp oder im Über-fluss vorhanden sind. Holt euch benötigte Waren ins Land und verkauft Überschüssiges. Manchmal müsst ihr auch nur zeitweise eine Ressource importieren, um einen Wirt-schaftskreislauf in die Gänge zu bekommen. Doch Vorsicht: Übermäßiger Import bedeu-tet, dass Geld aus eurem Land herausfließt. Daher solltet ihr entweder nicht zu viel im-portieren oder entsprechend viel oder teures Gut exportieren, um Geld zurückzuholen.

Ihr habt außerdem über Zölle die Mög-lichkeit, euren Markt zu schützen oder die Ex-porte anzukurbeln. Wenn ihr beispielsweise eure Kohle behalten wollt, könnt ihr Export-zölle auf Kohle ausrufen, damit sie für das Ausland teurer wird und ihr nebenbei noch Geld verdient. Doch auch hier ist Vorsicht geboten: Am Ende bezahlt eure Bevölkerung den Preis der Zölle. Wenn ihr Motoren expor-tiert und Zölle darauf erhebt, verdienen am Ende eure Motorenwerke weniger Geld.

Das gleiche gilt für spezielle Verbrauchs-steuern auf einzelne Waren. Besteuert ihr Luxusmöbel, ist der Gewinn relativ gering. Besteuert ihr dagegen Weizen, sind die Ein-nahmen riesig. Doch damit treibt ihr die Ärmsten eurer Gesellschaft in den Abgrund. Eine Verbrauchssteuer schafft ihr mit einem Rechtsklick auf das Icon wieder ab.

6. Aufruhr

Ein versteckter, aber sehr gefährlicher Wert ist »Aufruhr«. Aufruhr wirkt sich unmittelbar auf eure Wirtschaft und damit auf eure Steuereinnahmen und den Lebensstandard aus. Wenn ihr also speziell nach Kriegen plötz-lich deutlich weniger einnehmt als vorher, liegt das oft am Aufruhr. Ihr könnt dem mit Erlassen entgegenwirken. Unterdrückt den Aufruhr gewaltsam oder gebt Sondersozial-hilfen per Erlass aus. Das kostet allerdings Autorität, die sehr begrenzt ist (und für poli-tischen Unmut sorgt, wenn sie im Minus ist). Hilfreich ist hier eine starke Polizei (Instituti-on). Die verringert den Effekt von Aufruhr.

7. Regierung und Legitimität

Die Legitimität einer Regierung speist sich je nach Herrschaftssystem aus unterschiedli-chen Faktoren: In Monarchien ist es wichtig, dass die Gruppe, zu der der Herrscher ge-hört, in der Regierung sitzt. Und grundsätz-



lich sollten nicht zu viele Parteien (bei Wahl-systemen) oder Gruppierungen darin sein. Ansonsten leidet die Legitimität, was Geset-zänderungen deutlich verzögert.

8. Interessengruppen und Gesetze

Wenn ihr ein Gesetz anstoßt, das eine Inter-essengruppe ablehnt, sinkt ihr Zustim-mungswert zur Regierung. Fällt diese Zu-stimmung unter minus zehn, kann die Fraktion jederzeit eine Revolution in die Wege leiten. Je nachdem wie viel Unterstüt-zung diese Gruppe in der Bevölkerung hat, umso stärker fällt die Revolte aus. Besiegt ihr eine Rebellion, verlieren die beteiligten Gruppen auf Jahre hinweg den Großteil ihres Einflusses, sodass ihr freie Bahn habt.

Wichtig: Ihr könnt Gesetze nur anstoßen, wenn zumindest eine Gruppe in der Regie-rung dafür stimmt. Danach hat ein Gesetz in jedem Erlasszyklus (Dauer abhängig von der Legitimität) eine bestimmte Chance, durch-zugehen. Schlägt der Versuch fehl, erscheint ein Event, in dem die Chancen im nächsten Zyklus steigen oder fallen. Ihr könnt einzel-ne Gruppen unterdrücken oder fördern, um ihren Einfluss zu verändern.

9. Krieg

Krieg ist teuer! Wägt also immer ab, ob ihr ein Gebiet wirklich braucht. Das Ausheben und Unterhalten von Truppen kostet, dabei sterben Arbeitskräfte, Ländereien werden verwüstet, und vielleicht brechen Handels-ströme zusammen, weil ihr mit eurem Geg-ner nicht mehr handelt. Doch für den Fall:

- Ihr könnt Truppen während desselben Kriegs nicht mehr auflösen, wenn ihr sie einmal ausgehoben habt. Mobilisiert also nicht einfach alle Soldaten, wenn es der Krieg gar nicht verlangt.
- Ihr bekommt mehr Berufssoldaten im Land, indem ihr Kasernen oder Marine-stützpunkte baut.
- In größeren Reichen werdet ihr mehrere HQs haben. Ihr müsst für jedes HQ min-destens einen General ausheben. Die ha-ben außerdem je nach Rang unterschied-lich große Kapazitäten an Truppen. Erhöht den Rang oder stellt mehr Generäle ein, wenn ihr untätige Bataillone habt.
- Die Diplomatiespiele, die in den Regionen vonstattengehen, an denen ihr Interesse habt oder an denen ihr direkt beteiligt seid, tauchen rechts oben auf. Am Anfang übersieht man das leicht.

10. Interessen und das Journal

Zuletzt noch zwei unzusammenhängende Punkte. Ihr müsst an Weltregionen ein Inter-esse erklären, um dort außenpolitisch mit-zumischen (alternativ müsst ihr Land in dies-er Region besitzen). Außerdem könnt ihr nur mit Ländern handeln, die in Regionen sind, für die ihr ein Interesse habt oder mit denen ihr ein geografisches Interesse teilt.

Im Journalmenü findet ihr Missionen. Er-füllt ihr diese, bekommt ihr kleine Events und Boni. Achtet darauf, dass es dort noch einen zweiten Reiter gibt. Der führt euch zu möglichen Expeditionen und Sonderaufga-ben wie dem Bau des Suezkanals. ★