

Europa Universalis 4: Domination

VIEL ZU TUN



Genre: **Strategiespiel-Addon** Publisher: **Paradox** Entwickler: **Paradox** Termin: **18.4.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

20 Euro für neue Missionsbäume, Regierungs(re)formen und Ständemechaniken:

Mit Domination spielt sich Europa Universalis 4 so strukturiert wie nie zuvor. Von Reiner Hauser

Johan Andersson ist 48. Er ist einer der entscheidenden Köpfe hinter dem Erfolg von Paradox Interactive, sowohl als Game Designer als auch als Programmierer. Er führt mittlerweile das Spanien-Studio Tinto und hat uns versprochen, dass es ein Europa Universalis 5 geben werde, bevor er in Rente geht. Das Renteneintrittsalter fängt in Schweden bei 62 an, und so dürfen wir mit ziemlicher Sicherheit mit einem Nachfolger zu meinem Lieblingsglobalstrategiespiel innerhalb der nächsten 14 Jahre rechnen, spätestens

also 2037. Ist das nicht super ...?! Einstweilen macht Paradox Interactive aber mit dem fast zehn Jahre alten vierten Teil weiter. Und so erschien kürzlich das 20 Euro teure Addon Europa Universalis 4: Domination, das ich mir für euch in diesem Test angesehen habe. Nur so viel vorneweg: In diesem DLC steckt mehr Inhalt, als ich testen konnte.

Best of Europa Universalis 4

Domination ist so eine Art Best-of-Album. Es gibt darin kaum etwas wirklich Neues, son-

dern nur bekannte Inhalte neu arrangiert. Das heißt, es gibt keine komplett neuen Mechaniken, sondern »nur« neue, aussergewöhnliche Missionsbäume, Events, Vasallentypen, Regierungsformen und -reformen, neue Stände sowie Ständeprivilegien und Einheiten. Die kommen für die »Greatest Hits«, also für die meistgespielten Nationen: Frankreich, England, Osmanisches Reich, Russland, China, Japan, Spanien sowie Preußen, Portugal und Korea.

Nachdem sich die Entwickler lange auf alle möglichen Nebenregionen der Welt konzentriert haben, ergibt dieser Fokus auf die Großmächte Sinn. Und tatsächlich kann ich bestätigen, dass die sich dadurch nochmal individueller und spaßiger spielen – zumindest am Anfang. Dazu gleich mehr.

Ihr könnt euch jetzt vielleicht schon denken, dass ich da als Tester vor einem Problem stand. Denn gerade die Missionsbäume sind gewaltig. Allein Frankreich hat über 80



Rund um die Entwicklungen von Nationen wie Kastilien bekommt ihr noch mehr Inhalte, Flair und Entscheidungen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr große Missionsbäume mögt!
- ... ihr gerne die Großmächte der Zeit spielt.
- ... euch Flair rund um eure Nation wichtig ist.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ganz neue Spielsysteme erwartet.
- ... ihr euch an EU4 schon sattgespielt habt.
- ... euch die großen Nationen zu leicht sind.



Missionen. Und auch der Sinn oder Unsinn von neuen Vasallentypen, Regierungsreformen und Ständen lässt sich nicht mal eben im Vorbeigehen bestimmen. Ich konnte also nicht überprüfen, ob jede einzelne Mission bei jeder Großmacht auch wirklich funktioniert. Bei dem, was ich gespielt habe, hatte ich eine Mission, die falsch getriggert wurde, eine hatte eine unzureichende Beschreibung, und die Funktionalität der spanischen Regierungsreform ist noch etwas irreführend. Ansonsten hat alles so funktioniert wie erhofft. Ich würde aber Geld darauf verwetten, dass die Community noch den ein oder anderen Fehler finden wird. Denn die Missionsbäume sind nicht nur groß, sondern auch in ihrer Mechanik ambitionierter. Es gibt viele sehr spezifische Auslöser. Bei Spanien etwa bekomme ich einen anderen Thronanspruch auf Portugal, wenn ich mir Aragon einverleibe, ohne eine Staatsehe oder ein Bündnis mit meinen westlichen Nachbarn zu haben. Und bei Frankreich kommt es teilweise auf die Stärke von Österreich und des Papststaates an, ob und wie sich der Missionsbaum entwickelt. Solche Spezialauslöser und -effekte sind stets anfällig für Sondersituationen, mit denen die Entwickler nicht gerechnet haben.

Die Missionsbäume sind größer und komplexer

Aber was bedeutet das alles nun für das Spiel? Ich veranschauliche das mal am Beispiel von Kastilien, einfach weil ich damit die meiste Zeit verbracht habe. Spaniens Missionsbaum dreht sich jetzt noch intensiver um zwei zentrale Aspekte: Personalunionen und das Kolonialreich in Amerika. So

könnt ihr jetzt auch eine Personalunion über Österreich erlangen, was euch so ganz nebenbei gute Chancen auf den Kaisertitel des Heiligen Römischen Reichs verschafft (wenn ihr die Personalunion errichtet, während Österreich den Kaiser stellt). Außerdem könnt ihr die dynastische Kontrolle über Aragon schon vor der iberischen Hochzeit erlangen, wenn ihr euch im internen Macht-





Alles Goldgelbe gehört mir (direkt oder indirekt als Untertanen).

kampf auf die Seite der »Infantes de Aragon« stellt. Das sind die Prinzen von Aragon, enge Verwandte der Trastámaras, dem Königshaus Kastiliens. Diese Prinzen erheben sich gegen König Juan II., und je

nachdem auf wessen Seite ihr euch stellt, bekommt ihr andere Belohnungen. Auf der Seite der Royalisten stärkt ihr die Kontrolle des Königs über den Adel. Auf der Seite der Prinzen verzichtet ihr dagegen auf mehr Zentralisierung, bekommt aber dafür einen Kriegsgrund für die Errichtung einer Personalunion über Aragon.

Positives wie Negatives

Derartige Missionen findet ihr nun überall in den Auftragsbäumen der Großmächte. Euch bieten sich also oftmals unterschiedliche Wege. Frankreich kann beispielsweise entscheiden, wie es sich dem Heiligen Römischen Reich annähern will: Als Eroberer? Als neuer Kaiser in Anlehnung an Karl den Großen? Oder vielleicht als Zerstörer, der die deutschen Länder auflöst und deutsche Migranten für den Ausbau anderer Gebiete nutzt? In diesem neuen Ansatz verstecken sich gleich zwei Chancen und leider ein Problem. Erstmal zu den Chancen:

- Zum einen bieten die neuen Missionen und Events mehr Hintergrund und Flair für die einzelnen Nationen, was ich super finde. Ich habe die kleinen Geschichten in den Spielen von Paradox schon

immer gemocht. Dadurch lerne ich etwas, und mein Land gewinnt vor meinem inneren Auge mehr Kontur.

- Zum anderen bieten die Missionsbäume zum Glück deutlich mehr Anleitung und Inspiration für Spieler, die ansonsten nicht so recht wissen, welche Ziele sie denn eigentlich verfolgen sollen.

Allerdings kommt mit den vielen Boni natürlich mal wieder die Balance in die Breddouille. Die großen Nationen sind ohnehin schon stark, und mit den neuen Bäumen spielen sie sich zwar individueller und noch spaßiger, doch auch leichter. Gerade für Veteranen wie mich wird es dadurch teilweise auch zu leicht. Um 1500, also nach nur rund 60 Jahren, war ich Herr über Kastilien, Aragon, Portugal, Neapel, Österreich und Kaiser des Heiligen Römischen Reichs. Frankreich hatte ich schon entscheidend geschwächt. Und nur 50 Jahre später kontrollierte mein Kolonialreich den Großteil Amerikas und schiffte tausende Dukaten Gold in meine Heimatländer (Rekord waren 1.600 Dukaten mit einer Schiffsladung aus Mexiko). Das hat richtig viel Spaß gemacht. Das Problem ist nur, dass die Balance von Europa Universalis 4 hinten raus dadurch immer schlechter wird. Eine Welteroberung ist zwar immer noch eine Herkulesaufgabe, einfach weil durch zig Kartenänderungen die Welt dermaßen viel Entwicklung und Provinzen hat, dass euch ohne große Planung und Exploits nicht genügend Zeit bleibt. Doch da die KI hinten raus immer schlechter mithalten kann und menschliche Spieler meistens Militärboni aufhäufen, stellt die Ausdehnung ab der Mitte einer Partie keine Herausforderung mehr dar. Dummerweise wird die Endgame-Balance auch in Zukunft kein großes Thema mehr sein. Die Entwickler bestätigten uns im Interview freimütig, dass sie die letzten Jahre einer Partie nicht groß im Fokus hätten, weil die ohnehin kaum jemand spiele. Das stimmt zwar, ist aber auch eine selbsterfüllende Prophezeiung. Das Ende haben schon immer die wenigsten erreicht. Je

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Domination ist ein ziemlich dickes Paket, das das Spiel geschickt für die meistgespielten Länder erweitert. Doch es macht kaum etwas neu und stellt das Spiel somit nicht auf den Kopf. Wer sich große Änderungen oder ganz neue Mechaniken erwünscht hat, geht leer aus. Und wer die Großmächte ohnehin immer schon zu anspruchslos fand, braucht sich Domination gar nicht anzusehen. Für alle anderen ist der neue DLC aber eine Empfehlung, etwa wenn ihr euch schwer mit selbstgesteckten Zielen tut und gerne mehr Führung haben wollt. Außerdem erwartet euch jede Menge Flair und Individualität, die den Großmächten mehr Leben einhauchen. Mit seinen ausufernden und teilweise auch ziemlich starken Missionsbäumen erinnert mich diese Erweiterung sogar an die von mir vor kurzem hochgelobte Total Conversion Anbennar (siehe DVD XL). Nationen wie Frankreich, Osmanien oder Spanien spielen sich teilweise wie eine richtige Singleplayer-Kampagne. Die eigentliche Frage ist aber: Habt ihr überhaupt noch Lust auf Europa Universalis 4? Denn auch wenn dieser DLC viele Spielstunden in petto hat, mehren sich die Rufe in der Community nach einem fünften Teil, einem Nachfolger mit schönerer Grafik, dem Kontexthilfesystem aus Crusader Kings 3, einem ordentlichen Handelssystem und ganz neuen Ideen. Und so würde ich mich viel mehr auf Europa Universalis 5 freuen, obwohl ich mit Domination eigentlich recht zufrieden bin. Ich hoffe nur, dass der nächste Teil nicht bis 2037 auf sich warten lässt.



Das spanische Ratssystem gewährt euch für je zehn Jahre einen von neun Boni. Manche davon sind ziemlich gut.



mehr das Ende vernachlässigt wird, umso weniger Spieler sehen sich motiviert, bis zum Ende zu spielen, und umso weniger motiviert sind die Entwickler, es zu verbessern. Ein klassischer Teufelskreis.

Mehr, mehr, mehr

Neben den Missionsbäumen bekommen die großen Nationen noch weitere einzigartige Inhalte. Frankreich und das Osmanische Reich etwa haben nun einzigartige Vasallentypen. Die Eyalets der Osmanen beispielsweise liefern dem Oberherrn zusätzliche Rekrutenreserven und bekommen keinen Malus auf Provinzen mit Häretikern und Heiden, sie sind also intern deutlich stabiler. Dafür werden sie nicht automatisch in eure Kriege gerufen und können wie eine Mark nicht integriert werden. Ganz ähnlich individuell gestaltet sind die Regierungsformen der großen Mächte. Großbritanniens Parlament bekommt einen Haufen einzigartiger Erlasse. Preußens militäristische Regierung wurde erneut überarbeitet, und Spanien erhält nach seiner Gründung die Möglichkeit, ein Ratssystem einzuführen, das euch zusätzliche Boni aus neun Kategorien wählen lässt. Außerdem haben all diese Nationen einzigartige Regierungsreformen.

Die Modder wird's freuen

Generell ist Europa Universalis 4 bei seinen Boni nun noch ein ganzes Stück flexibler, was besonders Modder freuen dürfte. Im Prinzip kann jetzt jeder mögliche Wert angepasst werden, von dauerhafter Machtprojektion über Wohlstandswachstum bis zum Drillzuwachs. Und das ist immer noch nur ein Auszug der Neuerungen. Die Osmanen dürfen sich mit dem neuen, mächtigen Stand der Janitscharen und ab dem zweiten Zeitalter der Reformation mit einem Dekaa-

denzsystem abmühen, Englands Fokus richtet sich entweder auf Europa (Angevinisches Reich) oder ein britisches Empire. In Japan müsst ihr die Macht der Daimyos und des Shoguns ausbalancieren und zwischen Isolation oder Öffnung entscheiden. Und China profitiert im Hinblick auf die verschiedenen Dynastien und den Eunuchenstand.

Dazu kommen zahlreiche neue Einheiten-typen, etwa die spanischen Tercios und französische Musketiere. Und natürlich gibt es auch wieder frische Grafiken, Einheitenmodelle und insgesamt neun neue Soundtrack-Stücke, je drei davon französisch, chinesisch oder türkisch angehaucht.

Das steckt im Gratis-Update

Mit dabei ist der übliche kostenlose Patch für das Hauptspiel. Der bringt wieder teilweise Balanceänderungen, Modding-Erleichterungen und Bugfixes. Besonders erwähnenswert sind die überarbeiteten Ideengruppen, zu denen zum ersten Mal seit Jahren auch wieder neue Sets hinzustoßen, nämlich Infrastruktur, Hof und Söldner. Außerdem gibt's weitere Monumente, Events sowie einige Kleinigkeiten für Besitzer der anderen DLCs. Eine vollständige Liste findet ihr im Paradox-Forum.

Auch die Gegner-KI wurde einmal mehr angepasst, einen wesentlichen Unterschied zu früher konnte ich aber nicht ausmachen. In manchen Situationen scheinen sich die Computerfraktionen jetzt schlauer zu verhalten, etwa wählen sie tendenziell sinnvollere Ideengruppen. Manche Einheitenbewegungen sind aber – nett gesagt – ausgemachter Schwachfug, so zum Beispiel Belagerungen mit mehr als 150.000 Mann. Was genau davon auf diesen Patch zurückzuführen ist, ist schwer zu sagen, mit Sicherheit ist die KI in den letzten Jah-

ren aber konstant besser geworden, wenngleich sie noch immer Aussetzer hat und mit wirklich guten Spielern im Lategame einfach nicht mithalten kann.

Ich habe außerdem neben meinen eigenen Partien noch drei als Beobachter durchlaufen lassen. Die KI scheint mir jetzt insgesamt etwas stärker zu blobben, sich also strukturierter und gedrängter auszubreiten. Dabei hält sie ihre Reiche häufiger stabil, besonders im nordeuropäischen, italienischen und mittelasiatischen Raum entstehen viele große Nationen. Einmal hat Venedig Italien gegründet, das dann zur Großmacht Nummer eins wurde! Auffällig war außerdem, dass aktuell Ming in jeder Partie explodiert und Brandenburg/Preußen stets sehr früh aufgefressen wird.

Insgesamt bietet Domination also mit all diesen Inhalten viele Stunden Spielspaß. Das Addon ist eine Gelegenheit, mal wieder den großen, bekannten Nationen einen Besuch abzustatten und eine dynamischere KI-Entwicklung zu erleben. ★

EUROPA UNIVERSALIS 4 DOMINATION

- viel Flair für Frankreich und Co.
- Missionsbäume motivieren
- mehr Auswahl und Möglichkeiten bei der Individualisierung der Länder
- KI breitet sich auch mal etwas stärker aus
- hinten raus wird das Spiel gegen die KI immer einseitiger, im Lategame ist sie schwach

FAZIT

Der Fokus auf die meistgespielten Nationen in Europa Universalis 4 ergibt Sinn und macht Spaß. Die Balance leidet jedoch.

