

Kontrollbesuch: Victoria 3

DEN GLAUBEN VERLOREN

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: -

Ein Jahr lang wurde Victoria 3 in einer Tour gepatcht und mit kleineren DLCs versorgt. Im Nachtest schaut sich unser Herrschaftsprofi Reiner an, wo das neueste der großen Globalstrategiespiele von Paradox Interactive inzwischen steht. Von Reiner Hauser

Meiner bescheidenen und nicht ganz objektiven Meinung nach ist es mir über die Jahre ganz gut gelungen, die vielen hochkomplexen Paradox-Strategiespiele mitsamt ihren DLCs recht treffend zu bewerten. Sei es bei den zu Release noch etwas unausgereiften Stellaris und Hearts of Iron 4 oder bei Crusader Kings 3, bei dem ich anfänglich durchaus Kritik für meine eher verhaltene Wertung einstecken musste.

Aber auch ich treffe nicht immer ganz ins Schwarze. Denn mittlerweile hadere ich ein wenig mit meiner ursprünglichen Bewertung von Victoria 3. Ich war vor einem Jahr überzeugt vom Potenzial und begeistert vom einzigartigen Spielerlebnis. Erst als ich dann über die darauffolgenden Wochen mehr und mehr Zeit in das Spiel steckte, wurde mir klar, dass die Komplexität auf wackeligeren Beinen steht als gedacht.

Trotzdem war ich guter Dinge. Zwar patcht Paradox seine Spiele gerne mal am lebenden Objekt gesund, doch das immerhin tun sie dann auch – im Vergleich zu so manch anderem Hersteller. Nachdem ich mich jetzt aber mit dem großen Patch 1.5 inklusive DLC Colossus of the South schon wieder regelrecht aufregen musste, verliere ich langsam den Glauben und meine Geduld. Im Folgenden lest ihr, woran das genau liegt.



3. August 1874
 Mittwoch
 (Pausiert)

95/95 £ 0

Wirtschaftliche Vorherrschaft
 Unsere Produktion veredeln
 Ein Stahlwerke der Stufe 4 in einem Staat haben.

Journalbeiträge 4 abgepinnt

Die brasilianische Nation integrieren
 Wird in 11 Jahre ablaufen

Der Fluss des Kaffees
 Wird in 61 Jahre ablaufen

Brasilianische Seemacht
 Wird in 61 Jahre ablaufen

Partisanen-Zeitungen 88 Tage

0/76 0/16
 12 5

Beschließt „Versammlungsfreiheit“
 Erfolg: 34%

Unterstützung Analyse Abstimmung
 Rückschläge: ●●●●●

Eigentumsrecht beschließen
 Unterstützung: Mittel (26)
 Radikalität: Niedrig (3)

Ecuador kühlt die Forderungen ab Jul 15
 Neues Kriegsziel Jul 15
 Neues Kriegsziel Jul 16
 Neues Kriegsziel Jul 28

Ihr könnt nun selbst Verbände erstellen und ihnen mehr Anführer zuweisen, wodurch mehrere Schlachten an derselben Front laufen können.



Eignet sich für euch, wenn ...
 ... ihr auf Wirtschaftsänderungen gewartet habt.
 ... euch unverschuldete Rückschläge egal sind.
 ... ihr sowieso nur in Europa spielt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
 ... ihr viel Krieg führen wollt.
 ... ihr auf mehr Länder-Abwechslung hofft.
 ... ihr vorher keine Tutorials gucken wollt.

Ihr stellt nun für jeden Armeeverband einzeln ein, ob er zusätzliche Vorräte oder auch erste Hilfe erhalten soll. Es bräuchte hier aber unbedingt einen globalen Regler.

Was bisher geschah

Victoria 3 hat seit Release jede Menge Patches bekommen. Angefangen hat Paradox mit den Kinderkrankheiten, es wurden zuerst Bugs wie die Todesspirale aus steigenden Löhnen und Sozialausgaben gefixt, die gerne mal den Staatshaushalt komplett zerschoss. Danach kamen dann ungefähr alle drei Monate wichtige Änderungen, die zwar keine grundsätzlichen Probleme beheben konnten, aber relevante Teillaspekte deutlich verbesserten. Hier die wichtigsten Änderungen seit Oktober 2022 im schnellen Überblick für euch:

Dezember 2022: Die Legitimität einer Regierung ist jetzt ein sinnvoller Wert, weil eine Regierung mit großem Rückhalt nun handfeste Vorteile mit sich bringt und eine illegitime Regierung im Gegenzug gar nicht erst Gesetze beschließen kann.

März 2023: Über den sogenannten »autonomen Investment-Pool« bauen private Investoren eigenständig Gebäude im Reich. Je nach Wirtschaftsgesetz übernimmt dieser KI-Sektor eine größere oder kleinere Rolle. Das wurde eingeführt, weil sich die verschiedenen Wirtschaftsansätze nicht genug unterschieden. Der Investment-Pool ist in den Optionen abstellbar. Im Krieg dürft ihr seither Provinzen als Ziele markieren, um euren Generälen eine Richtung vorzugeben.

Mai 2023: Zusammen mit dem insgesamt recht enttäuschenden DLC Voice of the People wurden Agitatoren eingeführt, die eine bestimmte politische Agenda in einem Staat pushen können. Außerdem wurde der Erlassprozess für Gesetze überarbeitet und besteht nun aus mehreren Phasen, die wiederholt scheitern können. Zusätzlich gibt es eine ganze Reihe neuer Gesetze, um einzelne politische Aspekte besser voneinander zu trennen oder auszudefinieren.

August 2023: Der DLC Dawn of Wonder macht mit seinem Tag-Nacht-Zyklus die grafische Darstellung des Geschehens wesentlich abwechslungsreicher. Wie bei allen Patches gab es dazu auch einen Haufen kleiner Bugfixes und Verbesserungen.

Ich will es lieben, aber ...

Obwohl diese Patches insgesamt gute Verbesserungen brachten, konnte mich das Spiel nach meiner anfänglichen Euphorie einfach nicht mehr richtig überzeugen. Und dabei will ich dieses besondere Spiel unbedingt lieben und habe ihm über das Jahr hinweg mehrere Chancen gegeben. Und auch jetzt habe ich mich für dieses Test-Update wieder voller Vorfreude auf den neuesten DLC Colossus of the South gestürzt. Zu meinem Leidwesen hatte ich zu dem Zeitpunkt nicht auf dem Schirm, dass neben dem recht kleinen Region-Pack ein gigantischer Patch das halbe Spiel verändert hat.

In meinen ersten Stunden stolpere ich also komplett verwirrt zwischen neuen Menüs und Grafiken umher, bis ich schließlich aufgabe und bei YouTube vorbeischaue. Denn seit ein, zwei Jahren bietet Paradox auf seinem Kanal für seine großen Strategietitel Tutorial-Videos in Zusammenarbeit mit YouTubern aus der Szene an. Die sind in der Regel gut gemacht und sehr hilfreich, um spielmechanisch auf dem Laufenden zu bleiben.

Der Krieg bleibt ein Problem

Trotzdem halte ich es für ein Unding, große Änderungen im Spiel nicht zu erklären, ja

nicht einmal zu erwähnen. Ein Link zu den Tutorials wäre das Mindeste gewesen. Schon allein um klarzumachen, dass sich da wirklich viel getan hat und es gar keinen Sinn ergibt, einfach mal draufloszuspielen. Denn einige der massiven Änderungen werden einem auch nicht durchs berühmte Learning by Doing klar. Das betrifft insbesondere die neue Preisberechnung für lokale Güter und die Komplettüberarbeitung des Militärs. Letzteres war ja schon immer mit der Gretchenfrage verbunden, ob Victoria 3 nun ein Kriegsspiel sein will oder nicht. So richtig konnten sich weder Fans noch Entwickler entscheiden, sodass am Ende ein komischer Hybrid entstanden ist, der niemanden zufriedenstellt.

Seit jeher hat Victoria 3 Probleme mit automatisch generierten Fronten, mit dummer KI, mit einem rudimentären Flottensystem, undurchschaubaren Kampfgeschehnissen, schwankender Balance und dem Fehlen vernünftiger Militärzugangsoptionen. All das sollte jetzt mit der Generalüberholung besser werden. Und wurde es – Überraschung – nicht. Doch bevor ich beschreibe, warum ich so frustriert bin, noch eben ein paar Worte zu den tatsächlich gelungenen Neuerungen. Infrastruktur beamt sich nicht mehr herum



Einheiten innerhalb einer Armee gewinnen Erfahrung und werden dadurch stärker.



Jede Provinz hat nun einen lokalen Preis, der von der örtlichen Produktion, dem Verbrauch und dem Marktzugriff abhängig ist. Transport kann jetzt nicht mehr zentral hergestellt werden. Jede Provinz braucht ihre eigene Infrastruktur.



Jede Provinz hat nun einen lokalen Preis für jedes Gut. Über den Marktzugangsfaktor entscheidet sich, wie sehr ein Gebiet an den nationalen und damit auch an den internationalen Markt angebunden ist. Mit einem geringen Marktzugang werden etwa Importgüter überdurchschnittlich teuer. Gleichzeitig erlaubt euch das System, Industrien besser zu spezialisieren, weil es inzwischen günstiger ist, Stahl in einer Provinz zu schmelzen, die die Fabrik auch gleichzeitig direkt mit Kohle und Eisen versorgen kann.

Vorbei sind zudem die Zeiten, in denen eine stark ausgebaute Eisenbahn und Stromwirtschaft in Berlin zusätzlich auch Danzig versorgen konnten. Das ist nicht nur für die Glaubwürdigkeit der Simulation ein großer Fortschritt, sondern auch für das Wirtschaftsmanagement. Ihr müsst jetzt ein wenig mehr darauf achten, wo ihr was hinbaut. Dadurch gewinnen die Provinzen mehr Eigenleben, weil deren Eigenschaften endlich mehr zählen. Wäre es nicht gut, alle Eisen verarbeitenden Betriebe in einer Provinz

mit Kohle und Eisenerz zu sammeln? Doch was, wenn nur der Nachbar so eine hat? Oder wenn besagtes Gebiet einen Bergmodifikator hat und alle Gebäude ewig zum Bauen brauchen? Oder wenn es so dünn besiedelt ist, dass nur ein Teil der Jobs besetzt wird? Dadurch wird nicht nur das Thema Spezialisierung in den Mittelpunkt gerückt, sondern auch der Zwiespalt zwischen Zentralisierung der Wirtschaft und Verarmung ganzer Landstriche. Doch keine Bange, ganz so wild ist der Effekt in der Regel nicht, ihr müsst das nicht alles immer genau beachten. Die Wirtschaft funktioniert auch wie gewohnt ganz ordentlich. Dieser Aspekt ist eher eine Frage der Optimierung.

Spezialfirmen und Militär

Für die weitere Spezialisierung der Wirtschaft schaltet ihr hin und wieder einen Slot für eine große nationale Wirtschaftskompanie frei, die euch unter Berücksichtigung eurer Wirtschaft spezielle Boni verpasst. Ein großes Papierkonglomerat boostet etwa

eure Bürokratie, und ein Stahlgigant erhöht die Baueffizienz. Das ist genau wie der lokale Preis eine gute Idee und ordentlich umgesetzt. Zwar spielen sich die Nationen trotz allem noch zu ähnlich, vor allem weil einzelne Güter einfach zu wichtig sind und der internationale Markt sie nie in ausreichendem Maß produziert, um sich auf Importe verlassen zu können; es sind aber grundsätzlich Schritte in die richtige Richtung.

So gar nicht in die richtige Richtung marschiert dagegen das Militär. Da gibt es jetzt Soldatentypen. Bei der Kavallerie zum Beispiel Lanciers oder Kürassiere. Der Unterschied? Keine Ahnung, ist aber auch egal, weil die länderspezifisch sind. Wichtig ist nur die Technologiestufe, dass ihr also beispielsweise Plänkler statt Linieninfanterie ins Feld führt. Das ist grundsätzlich nicht anders als im vorherigen System, nur dass es jetzt mehr zu klicken gibt und noch unüberschaubarer geworden ist. Beispielsweise Manche Einheiten verbessern sich mit dem technologischen Fortschritt von selbst. Ich glaube, es hängt davon ab, wann die Kaserne gebaut wurde, bin aber nicht sicher. Um veraltete Truppen auf den neuesten Stand zu bringen, geht ihr nicht mehr in das Kasernen-Interface (dort wird nur noch die Ausbildungszeit und Offiziersstärke definiert), sondern in das Armeemenü. Dort klickt ihr auf einen kleinen Pfeil, um eine einzelne Armee auszuwählen. Bei der scrollt ihr dann ein wenig runter und findet neben jedem Typ von jeder der drei Kategorien (Infanterie, Artillerie und Kavallerie) einen ebenso kleinen Knopf für das Upgraden. Umständlicher wär's vermutlich nicht mehr gegangen. Obendrein tue ich mich schwer, in den Menüs notwendige Informationen zu finden, um qualifizierte Entscheidungen zu treffen. Zum Beispiel kann eine Armee jetzt bis zu vier Generäle haben.

DAS NEUE KRIEGSSYSTEM



Das neue Kriegssystem ist eine Katastrophe. Hier habe ich eine Schlacht an der Grenze zu Bolivien-Peru verloren. Daraufhin zog sich meine Armee aus unerfindlichen Gründen Richtung Norden zurück. Der Feind hat nun freie Bahn, meine Armeen können nicht zurück.



Es ist immer wieder komplett unverständlich, was mir das Spiel sagen will. Meine linke Armee hat sich vom oberen Teil derselben Front nach unten bewegt, statt einfach die unbewachte Front links weiter zu pushen, was taktisch vernünftig wäre. Wieso?



Die vielen Armee-Icons sind oft deplatziert. Was will mir das Spiel hier sagen? Laufen die 19 feindlichen Truppen links gerade durch mein Gebiet? Und was machen meine beiden Truppen da? Offenbar nicht an der Front kämpfen, obwohl sie direkt daneben sind.



Okay, okay, ich gebe auf.

Doch wozu die gut sind, verlickert mir nur das YouTube-Tutorial, nicht das Spiel.

Besser erklärt wird immerhin die Ausrüstung der Armeen. So erhält eine Truppe mit Extrarationen und Alkohol mehr Moralregeneration. Allerdings muss ich auch das mühsam für jede Armee individuell in einem Untermenü einstellen. Das gleiche Prinzip gilt für Spezialausrüstung wie Flammenwerfer und sogar für Erste-Hilfe-Zelte und Verarztung. Klicke-di-klick, ächz!

Über Sinn und Unsinn des an Europa Universalis 4 angelehnten Systems in Victoria 3 lässt sich streiten. Es füllt einerseits das arg rudimentäre alte System mit Leben, erhöht aber dafür das Mikromanagement, ohne echte spielmechanische Vorteile zu bieten.

Armeeverbände nach euren Wünschen

Insgesamt ist das alles Teil des neuen Gesamtkonzepts von Armeeverbänden, die sich jetzt unabhängig von lokalen Hauptquartieren erstellen lassen. Wo eine Kaserne steht, ist jetzt also nicht mehr relevant. Übrigens: Ihr erkennt nicht, ob eine Kaserne

eine Infanterie-, Kavallerie- oder Artillerieeinheit repräsentiert. Wollt ihr also eure Zusammenstellung ändern, ohne einfach eure Armee zu vergrößern, seid ihr angeschmiert. Diese Armeeverbände haben den großen Vorteil, dass ihr sie individuell einstellen könnt: vom Namen über die Ausrüstung bis

zur Technologiestufe der Einheiten. Dadurch lassen sich also beispielsweise Eliteverbände aufstellen, die ihr dann als Speerspitze eurer Armee an die Front schickt. Dazu passt, dass Einheiten jetzt Erfahrung gewinnen und dadurch etwas effektiver werden. Das ist also eigentlich eine gute Änderung.



Um die Einheiten auf dem neuesten Stand zu halten, müsst ihr in einem Untermenü auf den kleinen Pfeil neben jedem Einheitentyp klicken.

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Ich bin ziemlich sauer. Nicht weil Victoria 3 plötzlich so ein fürchterlich schlechtes Spiel wäre, sondern weil es mich und meine kostbare Lebenszeit nicht respektiert. Ich habe in diesen Tagen wieder einmal zu viele Partien mit Wut im Bauch beendet, entweder weil mir das Spiel nicht mal sagt, was es alles grundlegend verändert hat, oder weil irgendein Bug meine Kriegsbemühungen sabotiert. Gleichzeitig bleiben grundlegende Probleme bestehen, etwa dass sich die allermeisten Nationen fast identisch spielen. Oder dass die KI extrem passiv bleibt und sich die Welt geopolitisch immer gleich entwickelt. Oder dass die Mechanik rund um die diplomatischen Spiele außerhalb von Europa nicht funktioniert und ich bei jedem Krieg fürchten muss, dass mir irgendeine große Nation grundlos ans Bein pinkelt. Genauso ist auch die Simulation der Weltwirtschaft noch nicht ausgereift. Vielleicht wird ja mit der großen Erweiterung Sphere of Influence im kommenden Frühjahr alles besser. Doch zum ersten Mal fehlt mir der Glaube, dass Paradox das noch gewuppt kriegt. Und das frustriert mich enorm. Ich hätte mir von Victoria 3 deutlich mehr erhofft.

Dummerweise animiert das Spieler und Spielerinnen wohl eher dazu, nur wenige, aber dafür große Armeen aufzubauen, allein schon um dem ganzen nervigen Herumgeklacke in den Untermenüs zu entgehen. Doch das entpuppt sich als fiese Falle. Denn das Frontsystem ist kaputter denn je.



Hin und wieder dürft ihr eine Kompanie auswählen, die eure Wirtschaft mit ihren Boni etwas mehr spezialisiert.

Kaputt, kaputter, Kampfsystem

Angeblich sollen die Fronten jetzt stabiler sein und sich Teilfronten bei Gelegenheit vernünftig zusammenschließen. In der Praxis häufen sich die Fehler jetzt aber so sehr, dass ich sie gar nicht alle aufzählen kann. Von sich in viele Einzelteile aufsplittende bis zur völlig vielen Zusammenfassung nicht zusammengehörender Fronten ist alles dabei. Früher hatte ich zwangsläufig mehrere kleine Verbände, die ich notfalls schnell an eine neu entstandene Teilfront entsenden konnte. Jetzt ist das ein Luxus, den ich mir mit Mikromanagement erkaufen muss. Doch selbst wenn ich mich ideal vorbereite, bin ich nicht vor massiven Problemen gefeit. Obendrein wurde nämlich auch der Kampffortschritt überholt. Einheiten marschieren jetzt als Icon über die Karte und reisen nicht mehr nur im Menü umher.

Abgesehen davon, dass sich Armeen nach wie vor viel zu leicht und zu schnell über die halbe Welt schicken lassen, warten die

nächsten Bugs schon um die Ecke. Armeen verlassen gerne mal von allein Frontabschnitte, um irgendwo eine Lücke zu füllen, oder ziehen sich selbstständig zu einem zufälligen Hauptquartier zurück. Passiert so was, gibt es keine automatische Pause, keinerlei Hinweise. Ich habe mehrere wichtige Kriege wegen diesem, entschuldigt die Wortwahl, elenden Mist verloren.

Im Paradox-Forum gibt es ellenlange Threads zu dem Thema. Ein Spieler berichtet süffisant davon, wie seine deutschen Truppen vor den Toren von Istanbul stehen, um das Osmanische Reich in die Knie zu zwingen, als sich plötzlich seine Armeen umgruppieren und zu einer neu entstandenen Front im Nahen Osten reisen. Da sie aber gleichzeitig irgendwie als aktiv kämpfend eingestuft sind, kann er sie nicht mal manuell davon abhalten. Daraufhin bricht die Front zusammen, die Türken marschieren in 180 Tagen bis nach Berlin, weil keine Armee die verlassene Front mehr rechtzeitig er-





Lateinamerika bekommt mit dem neuen DLC ein paar neue Charaktere und Journaleinträge. Die sind nett, aber zu unflexibel. Hier macht ein fehlgeschlagener Journaleintrag Streitkräfte und Grundbesitzer zu den maßgebenden Fraktionen, obwohl ich die zuvor nach einem Bürgerkrieg um die Sklavenhaltung schon völlig entmachtet habe.

reicht. Denn schlauserweise bricht das Spiel Bewegungen ab, wenn sich die Front verändert – was sie natürlich in Höchstgeschwindigkeit tut, weil ja niemand mehr verteidigt.

Doppelagenten

Das ist alles zum Haareraufen! Aber immer noch nicht alles. Innerhalb einer Provinz müsst ihr nun mehrere Schlachten gewinnen, um sie tatsächlich einzunehmen und die Frontlinie zu verschieben. Der interne Fortschritt in einem Gebiet wird dabei durch eingefärbte Bereiche dargestellt. Habt ihr nun kleine Verbündete oder Untertanen, findet ihr euch mit etwas Pech in einer Sackgasse wieder. Denn das Spiel gibt den Armen an einer Front eine Art Reihenfolge. Gewinnt ihr mit eurer Armee die erste Schlacht, kommt daraufhin euer Vasall dran. Ist dessen Armee klein und unfähig, verliert er in seiner Runde den Fortschritt. Ihr könnt also wirklich jede einzelne Schlacht in einem Krieg gewinnen und dennoch keinen einzigen Meter vorankommen.

Da würde man meinen: Gut, dann sag ich der KI halt, sie soll nicht angreifen oder gleich zu Hause bleiben. Oder? ODER? Oh nein, so eine Option gibt es nicht. Das wirkt extra merkwürdig, weil beispielsweise Europa Universalis 4 ganz ähnliche Probleme hatte und es mit speziellen Interaktionsopti-

onen gelöst bekam. Ganz ähnlich verhält es sich mit den Frontverläufen. Victoria 3 könnte sich diese Lösung also einfach von Hearts of Iron 4 abschauen. Aber das Entwicklerteam tut gerade so, als gäbe es diese Probleme nun zum allerersten Mal.

Diese Probleme müssen aufgefallen sein

Letztendlich war das Kriegssystem schon immer fehleranfällig und clunky. Doch im aktuellen Zustand ist es regelrecht kaputt. Natürlich wurden schon Hotfixes und Patches versprochen, meine verlorenen oder vermisten Spielstunden kann mir aber niemand zurückgeben. Bei Release habe ich das noch verstanden und ein Stück weit akzeptiert. Dass es aber in jedem einzelnen Patch und DLC zu neuen spielspaßerstörenden Problemen kommt, dafür habe ich jetzt kein Verständnis mehr.

Und die angesprochenen Punkte sind nicht mal alles. Da gibt es noch dumme Momente, etwa wenn eine ferne Großmacht partout nicht aufgeben will (obwohl ich hundert Prozent der Kriegsziele halte) und ich daher jahrelang meine Küsten im Auge behalten muss, um keine Seeinvasion zu verpassen. Auch im Paradox-Forum fragen sich viele, wie das überhaupt sein kann. Schließlich gab es für diesen Patch eine Beta-Pha-

se, in der diese Probleme aufgefallen sein müssen. Den Patch in der Form trotzdem aufzuspielen, ist eine Frechheit.

So viel zu meiner Geduld. Und mein Glaube? Den habe ich ebenso verloren. Es tut mir leid, das so hart zu formulieren, aber das Team von Victoria 3 ist offenbar rein technisch nicht in der Lage, das Spiel vernünftig zu überarbeiten. Ob das an fehlender Zeit oder an fehlenden Fähigkeiten liegt, kann ich natürlich nicht sagen. Ich weiß nur, dass ich es leid bin, mir meine Kampagnendurchläufe regelmäßig von unausgereiften Spielversionen kaputtmachen zu lassen.

Achso, ja, und wer ein paar Worte zum DLC Colossus of the South vermisst, hier noch eben die TL:DR-Zusammenfassung: Insbesondere Brasilien hat ein paar Journaleinträge bekommen, die euch auf arg vordefinierte Bahnen lenken. Zusammen mit einigen historischen Persönlichkeiten ist das ganz nett, wenn ihr in Lateinamerika mal eine Partie starten wollt und den DLC sowieso über die Grand Edition oder den Expansion Pack bekommt. Ansonsten könnt ihr ihn aber auch getrost ignorieren. ★

VICTORIA 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

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

PRÄSENTATION

- 👍 toller Soundtrack
- 👍 hübsche Charaktermodelle
- 👍 gute Performance
- 👎 Details auf Provinzebene dürftig
- 👎 stellenweise mehr Tabellen als Spiel

SPIELEDISIGN

- 👍 Kriege unnötig
- 👍 Lebensstandard als Ziel
- 👍 globalisierter Handel wichtig
- 👍 Systeme bedingen sich gegenseitig
- 👎 Diplomatie eindimensional

BALANCE

- 👍 komplexe Simulation
- 👍 Geld immer knapp
- 👍 kleine Länder können viel erreichen
- 👎 KI nicht auf der Höhe
- 👎 Kriege nicht immer nachvollziehbar

ATMOSPHERE / STORY

- 👍 hübsche Grafiken
- 👍 historische Umstände hervorragend
- 👍 Machtkämpfe
- 👍 Gesellschaft transformierbar
- 👎 Kulturen und Völker recht ähnlich

UMFANG

- 👍 Weltbevölkerung simuliert
- 👍 fast alle Nationen
- 👍 viele Ressourcen und Technologien
- 👍 zusätzliche Spieloptionen
- 👎 wenig echte Geschichte

ABWERTUNG

Verschlimmbesserungen beim Kampfsystem sorgen dafür, dass Konflikte weniger nachvollziehbar sind, was ganze Partien zerstören kann.

FAZIT

Victoria 3 macht bei jedem Patch zwei Schritte nach vorn und einen zurück – und baut jedes Mal neue Probleme ein.



-3

