

# Europa Universalis 4

Welche Spielereihe ist komplexer als Civilization, schwieriger als das alte XCOM und trotzdem (fast) so erfolgreich wie Total War? Europa Universalis. Von Rüdiger Steidle

Genre: Strategiespiel Publisher: Koch Media Entwickler: Paradox Interactive (Hearts of Iron 3, GS 10/09: 80 Punkte)  
Termin: 13.8.2013 Spieler: 1-32 Sprache: Deutsch Preis: 40 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf XL-DVD: Test-Video

Für die schwedischen Macher von Paradox ist **Europa Universalis** eine Herzensangelegenheit. Zum einen, weil ihnen der erste Teil des Strategie-Epos, der eigentlich »nur« eine Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels war, vor 13 Jahren als fast völlig unbekanntem Studio den Durchbruch beschert hat. Zum anderen, weil ihnen die zugrundeliegende Engine als Basis für zahlreiche, mitunter noch erfolgreichere Ableger dient: **Crusader Kings**, **Victoria**, **Hearts of Iron**. Nun kommt abermals das Original zum Zug. Die jüngste Auflage renoviert **Europa Universalis** von Grund auf, angefangen bei der Grafik über die Steuerung bis hin zu Feinheiten wie

Handel oder Forschung. Das Spielprinzip aber ist geblieben: Wir sollen als Herrscher über eines von über 250 historischen Reichen unser Volk durch die komplette Neuzeit zum Ruhm führen – knapp vierhundert Jahre lang. Ein echtes Ziel haben wir

bis auf eine abstrakte Punkteanzeige nicht vor Augen. Wir müssen uns nur mit den verfügbaren Mitteln so gut schlagen, wie es geht. Als kleine Motivationshilfe gibt es aber automatisch generierte Minimissionen, die uns mit kleinen Belohnungen locken. Etwa unsere Beziehungen mit dem Papst zu vertiefen oder eine abtrünnige Provinz einzunehmen. Anders als der Titel vermuten lässt, steht uns dabei nicht nur Europa offen, sondern auch Arabien und Indien, Teile Asiens und Afrikas sowie der Neuen Welt. Wir dürfen uns zum König von Schottland krönen lassen, als Sultan das Osmanische Reich führen, über die chinesische Ming-Dynastie herrschen oder uns zum Häuptling der Azteken oder Irokesen aufschwingen. Wir können sogar den Lauf der Geschichte ändern und etwa mit den Swahili Australien besiedeln. Allerdings erfordert das nicht nur Geschick, sondern auch sehr viel Glück: Die anderen Kulturen hinken den Europäern bei der technischen und gesellschaftlichen Entwicklung permanent hinterher; auch konzentrieren sich die meisten historischen Ereignisse im Spiel auf das Gebiet zwischen Portugal und Russland. Schade, in diesem Punkt hätten wir uns größere Freiheiten gewünscht.

Anders als etwa die **Civilization**-Serie und andere Strategiespiele mit globalem Anspruch läuft **Europa Universalis 4** nicht run-

## Steampflicht

**Europa Universalis 4** muss über die Online-Plattform Steam einmalig aktiviert werden. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann anschließend aber nicht mehr weiterverkauft werden.

denweise, sondern in Echtzeit ab. Je nach Spielgeschwindigkeit vergeht ein Monat in einer Minute oder wenigen Sekunden. Wir dürfen den Zeitfluss aber jederzeit manuell unterbrechen, um Befehle zu erteilen, oder eine Reihe von Ereignissen festzulegen, bei denen automatisch pausiert wird. Das ist bitter nötig, weil wir sonst unter Umständen übersehen, dass unsere Flotte gerade irgendwo zu Klump geschossen wird oder uns ein Nachbar mit einem Handelsembar-go belegt. Diese Regeln aufzustellen, ist zwar nicht weiter schwierig, aber ziemlich zeitraubend. Die Arbeit hätten uns die Entwickler nun wirklich zumindest teilweise abnehmen können – das nervt schon seit dem ersten Teil. Als zweites großes Einstiegshindernis erweist sich einmal mehr die Bedienung, was angesichts des Funktionsumfangs und Anspruchs des Spiels freilich nicht weiter verwundert. Wer die Vorgänger nicht kennt, dürfte gut und gerne zehn Stunden oder mehr benötigen, bis er

## ⊕ Stärken

- + enorme Spieltiefe
- + jede Partie verläuft anders
- + historische Ereignisse und Infos
- + offenes Spielsystem

## ⊖ Schwächen

- hoher Zufallsfaktor
- außereuropäische Nationen haben's schwer
- hohe Einstiegshürde
- teils sehr abstrakt



Erst hatten wir kein Glück, und dann kam auch noch Pech dazu: **Zufallsereignisse** können die schönsten Pläne durchkreuzen.



Bei **Seegefechten** können wir nicht nur feindliche Schiffe versenken, sondern mit etwas Glück auch kapern.



Bis sich Einsteiger in den zahlreichen **Menüs** zuhause fühlen, können locker zehn oder 15 Stunden vergehen.

sich in jedem Menü zuhause fühlt – noch länger, um die komplexen Zusammenhänge zu durchschauen. Die zehn Tutorials decken zwar die wichtigsten Spielbereiche ab, sind mit ihren vielen Textfenstern allerdings reichlich dröge aufbereitet. Als hilfreicher erweisen sich die unzähligen Tooltips: Praktisch jede Schaltfläche, jedes Ereignis und jeder Zahlenwert wird ausführlich erklärt, wenn man den Mauszeiger darüber bewegt. Obendrein bietet ein Hilfsfenster auf Wunsch Unterstützung bei Schwierigkeiten.

## Spaß für 100 Stunden

Plagen etwa Aufständische das Land, werden nicht nur gefährdete Regionen hervorgehoben, sondern auch die Ursachen erläutert und Problemlösungen aufgezeigt. Eine sinnvolle Verbesserung! Schließlich stehen noch jede Menge Statistiken und Markierungen zur Verfügung, die etwa besonders produktive Gebiete, die Verteilung der Glaubensrichtungen oder die Handelsrouten auf der Weltkarte anzeigen.

Eine Fülle von Ereignissen bringt zusätzlich Würze ins Spiel. Teils sind sie historisch brieflich: In England steht uns beispielsweise der Rosenkrieg bevor, im (noch zersplitterten) Deutschland entzweit die Reformation die Katholische Kirche, in Frankreich lehnt sich das Volk gegen die adeligen Unterdrücker auf. Kleinere Geschehnisse werden ausgewürfelt: Da wollen sich Siedler in unseren Grenzen niederlassen, die allerdings einem anderen Glauben als der Staatsreligion anhängen, da erkrankt der Thronerbe oder die Nationalbank gerät in Finanznot. Meistens stehen uns in solchen Fällen mehrere Handlungsoptionen offen. So können wir die besagten Kolonisten willkommen heißen und uns über zusätzliche Steuerein-

nahmen freuen oder aber vertreiben, um keine Unruhen zu riskieren. Über die direkten Folgen unserer Entscheidungen informiert uns **Europa Universalis 4** vorab, langfristige Effekte sind aber nicht immer absehbar. Wenn wir beispielsweise die Staatsbank nicht unterstützen, sparen wir zwar kurzfristig Geld, steigern aber auf lange Sicht vielleicht die Inflation.

Zwar sorgen die Schicksalsereignisse für Abwechslung, machen das Spiel allerdings auch unberechenbar und können einem mit etwas Pech gehörig den Spaß vermiesen. Wenn sich etwa trotz allgemeiner Zufriedenheit aus heiterem Himmel zehn Bauernregimenter erheben und auf die Hauptstadt marschieren, mögen mächtige Herrscher nur müde lächeln und den Pöbel mit der königlichen Garde zurück auf die Felder jagen. Für geringere Fürsten kann so ein Aufstand aber schnell das Aus bedeuten. Obendrein verstärken sich die Zufallsbegebenheiten oft gegenseitig. Beispiel: Vor der Küste Koreas tauchen in einer unserer Partien zufällig Piraten auf. Siegesgewiss schicken wir unsere Flotte ins Gefecht, die allerdings dummerweise den Kürzeren zieht, obwohl wir sechs Karacken haben und die nur zwei – okay, das ist Pech. Noch dummerweise kapern die Freibeuter aber zwei unserer Kähne – langsam wird's zum Unglück. Wir ziehen uns zähneknirschend zurück und geben Verstärkung in Auftrag. Bis die allerdings fertig ist, haben sich die Korsaren fünf weitere Schiffe der Japaner unter den Nagel gerissen und wir kein Geld mehr, um der Lage irgendwie Herr zu werden, denn die Piraten blockieren unsere Handelsrouten.

Auch bei kriegerischen Auseinandersetzungen spielt der Zufall eine Rolle, wie oben angedeutet. Im Prinzip funktioniert das kinderleicht: Wir fassen mehrere Regimenter

## Savegame-Import

Besitzer von **Crusader Kings 2** dürfen sich über einen besonderen Bonus freuen: Mit einem Importwerkzeug lassen sich Spielstände in **Europa-Universalis 4** übernehmen. **Crusader Kings 2** basiert ebenfalls auf der jüngsten Version der Clausewitz-Engine, konzentriert sich allerdings auf das Mittelalter. Es hört genau da auf, wo **Europa Universalis 4** anfängt, nämlich im Jahr 1444. Mit dem »Savegame-Exporter« erstreckt sich der spielbare Zeitraum dann von 1066 bis 1820. Ob es auch für die später angesiedelten Spiele der Clausewitz-Reihe, namentlich **Victoria** (Viktorianisches Zeitalter) und **Hearts of Iron** (2. Weltkrieg), eine Exportfunktion geben wird, steht derzeit noch nicht fest.



aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie zu einer Einheit zusammen, die wir ganz echtzeit-typisch per Rechtsklick über die Karte marschieren lassen. Trifft sie auf einen Feindtrupp, kommt es zur Schlacht, die in einem Statistikbildschirm ohne weiteres Zutun ausgefochten wird. Wer gewinnt, hängt von einer Reihe von Faktoren ab. Am wichtigsten ist die Moral. Eine entmutigte Truppe nimmt sofort Reißaus, egal wie überlegen sie sonst auch sein mag. Die Mannstärke spielt natürlich eine Rolle, genau wie die Ausrüstung. Aztekische Speerkämpfer können gegen spanische Musketenschützen



Japan ist in frühen Jahren in **zahlreiche Fürstentümer** gespalten. Eine gute Wahl für kriegerische Naturen.

nun mal wenig ausrichten. Genauso wichtig wie die Militärtechnik ist die richtige Taktik, die ebenfalls erst erforscht werden will. Von den wilden Haufen des ausgehenden Mittelalters hin zu den ausgeklügelten Kampfformationen des 19. Jahrhunderts war es ein weiter Weg. Schließlich beeinflussen auch noch das Terrain, die Führungsqualitäten der zugewiesenen Offiziere und das leidige Glück den Kampfausgang. Alle Faktoren werden im Gefechtsbildschirm säuberlich aufgelistet, trotzdem braucht es eine Weile, um aus den vielen, vielen Zahlen schlau zu werden.

Wir dürfen allerdings nicht einfach so ein anderes Land überfallen. Als zivilisierter Staatenlenker benötigen wir dazu erst einen Kriegsgrund. Den können wir auch pro-

vozieren, indem wir beispielsweise anderen Herrschern via Diplomatenpost deftige Beleidigungen vor den Latz knallen oder einfach Anspruch auf fremdes Gebiet erheben. Eroberungsfeldzüge wollen allerdings gut überlegt sein. Sie strapazieren die Staatsfinanzen, die Geduld der eigenen Bevölkerung und unser Image bei den Nachbarn, die Kriegstreiber gar nicht gerne sehen. Und haben wir endlich Territorium dazu gewonnen, fängt die Arbeit erst an. Zunächst müssen wir unsere Grenzen erweitern, dann unsere Kultur verbreiten und sie auch noch konvertieren. Das alles dauert viele Spieljahre, frisst Unmengen an Ressourcen und mit etwas Pech rotten sich die frisch Unterjochten zu Aufständischenarmeen zusammen. Etwas einfacher ist es, unbesiedeltes Land zu erschließen. Die Technologie dafür müssen wir zwar erst erforschen, dann dürfen wir unsere Kolonisten aber in frisch entdeckte Regionen schicken und Außenposten gründen. Dort haben wir nur Eingeborene zu fürchten, mit denen wir wesentlich leichter fertig werden als mit gegnerischen Truppenverbänden. Es gäbe noch unzählige weitere Spielbestandteile zu beleuchten und Eigenheiten zu diskutieren – in **Europa Universalis 4** steckt locker Spaß für 100 Stunden oder mehr. Damit dieser Test nicht zum Handbuch ausartet, begnügen wir uns zum Abschluss mit zwei Feststellungen. Erstens: Der Mehrspielerpartien sind nach wie vor nur was für Masochisten. Nicht, dass sie keine Laune machen würden. Zu zweit oder zu dritt mit kleinen Ländern gegen ein kompetent geführtes KI-Imperium anzutreten, kann durchaus fordernd sein. Allerdings dauern die Multiplayer-Matches entweder ermüdend lange oder arten bei höherer Zeitbeschleunigung in Hektik aus. Zweitens: die Technik. Die ist nämlich kaum der Rede wert. Während die Musikuntermalung durchaus gefällt, lässt sich die in Regionen unterteilte dreidimensionale Weltkarte bestenfalls als übersichtlich beschreiben, aber als schön sicher nicht. Immerhin fallen die Systemanforderungen moderat aus, nur genügend Hauptspeicher (wir empfehlen acht Gigabyte) sollte vorhanden sein. Aber mal ehrlich: Paradox-Spiele genießt man traditionell eben nicht wegen, sondern trotz der Technik! Rüdiger Steidle / JG



**Erlebte Geschichte**

Rüdiger Steidle  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Man merkt Europa Universalis 4 an allen Ecken an, dass sich die Macher Mühe gegeben haben, alle Spielbestandteile auszubauen und zu verbessern. Das ist ihnen nicht immer gelungen. Der Einstieg dürfte Unerfahrene noch immer überfordern, trotz der sinnvollen Hilfsfunktionen. Auch technisch macht die generalüberholte Clausewitz-Engine nur einen kleinen Schritt nach vorn. Veteranen der Serie werden aber insbesondere die erweiterten Diplomatie-Optionen, das perfekt verzahnte Ressourcensystem sowie den nun nicht mehr ganz so abstrakten Handel zu schätzen wissen. Mir persönlich haben die neuen Minimissionen am besten gefallen. Die sind zwar nicht immer sinnvoll (warum soll ich in meinem Binnenreich eine Marine aufbauen?), sorgen aber im Idealfall für zusätzliche Motivation und zielgerichtete Partien. Geärgert habe ich mich dagegen über den teils extremen Zufallsfaktor. Es ist schon etwas unfair, trotz großer Erfolge an allen Fronten wegen Würfelpechs die entscheidenden Schlachten zu verlieren. Aber seit wann ist Geschichte schon fair? Und Europa Universalis 4 ist eines der wenigen Spiele, bei dem auch Niederlagen Freude machen.

TERMIN 12.8.2013 PREIS 40 Euro USK ab 6 Jahren

## Europa Universalis 4

Strategiespiel

**Publisher** Koch Media  
**Entwickler** Paradox Interactive  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD Box, 1 DVD

**Kopierschutz** Steam

**GENRE-CHECK** STRATEGIESPIEL

»Man lernt bei jeder Niederlage dazu und hat trotzdem Spaß.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPASS

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

**MULTIPLAYER**

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (32) SPIELTYPEN Internet  
DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE Steam  
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden  
**WERTUNG** Ausreichend  
»Oft ermüdend lange oder irgendwann sehr hektisch.«

**GRAFIK**

- abwechslungsreiche Landschaften
- kulturtypische Einheiten
- übersichtliche Karte
- detaillierte Einheiten
- Gebäude nicht sichtbar
- kaum Spezialeffekte

**SOUND**

- gefälliger klassischer Soundtrack
- wenige, aber gelungene Klangeffekte
- keine Sprachausgabe

**BALANCE**

- man setzt sich seine Ziele selber
- viele Möglichkeiten abseits des Schlachtfelds
- hoher Zufallsfaktor
- kleine Nationen haben es extrem schwer

**ATMOSPHERE**

- historische Ereignisse
- geschichtliche Hintergrundinformationen
- landstypische Missionen
- insgesamt sehr trockene Präsentation
- hoher Abstraktionsgrad

**BEDIENUNG**

- übersichtliche Menüs
- Tooltips und kontextsensitive Hilfe
- Statistiken und Kartenmodi
- ungünstiges Tutorial
- Pausensystem muss eingerichtet werden

**UMFANG**

- deckt viele Bereiche des Staatswesens ab
- viele Spezialisierungen
- manche Elemente trotzdem nur rudimentär umgesetzt (Staatsverwaltung, Finanzen)

**STARTPOSITIONEN**

- frei wählbar
- viele Nationen außerhalb Europas
- wenige spezifische Ereignisse für »unbedeutende« Völker
- unfaire Nachteile für Afrika, Amerika, Asien

**KI**

- agiert sehr clever
- verbündet sich gegen Spieler
- startet überraschende Gegenangriffe
- diplomatisches Verhalten oft nicht nachvollziehbar
- lässt sich austricksen

**EINHEITEN**

- zahlreiche verschiedene Truppentypen
- klare Aufteilung in Truppengattungen
- landstypische Unterschiede
- nur wenige Entwicklungsstufen sichtbar
- Kampfsystem kompliziert

**ENDLOSSPIEL**

- jede Partie verläuft anders
- motiviert durch die vielen Startpositionen und -zeiten immer wieder neu
- interessante Szenarien innerhalb des Endlosspiels

**Ein Strategie-Monster für Profis**

**78**

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

ANFORDERUNGEN

EINSTIEGER: A44X224400 - Paradox HD 2800XT 2,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

FORTEGESCHRITTENE: STANDARD C2 Duo E6600 Phenom II X2 260, Geforce 8800 GT 8,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

OPTIMUM: C2 Duo 06600 Phenom II X2 550, Radeon HD 4770 8,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte