

Analiza Mechanik Gry Victoria 3: Studium Wielkiej Symulacji Społeczno-Ekonomicznej

I. Wprowadzenie: Wielka Symulacja Społeczno-Ekonomiczna

1.1. Filozofia Projektowania: Podejście "Simulation-First"

Victoria 3 wyróżnia się na tle innych gier strategicznych, zwłaszcza tych z portfolio Paradox Interactive, unikalną filozofią projektową określaną jako "simulation-first". Zamiast oferować graczowi bezpośrednie, taktyczne zarządzanie wojskiem czy ekonomią, stawia na odtworzenie złożonych, współzależnych systemów. Gracz nie wciela się w konkretnego monarchę czy prezydenta, lecz w abstrakcyjny "duch narodu", którego zadaniem jest wpływanie na procesy historyczne w sposób pośredni. Ta fundamentalna zasada projektowa oddaje realia epoki wiktoriańskiej, gdzie rządy miały ograniczoną kontrolę nad rynkiem i społeczeństwem, a siły wolnorynkowe i ruchy społeczne często działały autonomicznie.

To podejście, choć sprzyja immersji, doprowadziło do dyskusji na temat poziomu "player agency". Niektóre mechaniki, takie jak wojna czy prywatne budownictwo, zostały z celowo zminimalizowane do poziomu abstrakcji, co było krytykowane przez graczy przyzwyczajonych do mikro-zarządzania. Przykładowo, system wojny w Victoria 3 opiera się na makro-zarządzaniu frontami i generałami, a nie na bezpośredniej kontroli jednostek, jak w grach takich jak Hearts of Iron 4. Podobnie, dodanie prywatnej kolejki budowy zmniejszyło kontrolę gracza nad tym, co i w jakiej kolejności jest budowane w kraju. Ta redukcja bezpośredniego wpływu nie jest jednak błędem, lecz celowym wyborem, mającym na celu wierniejsze oddanie historycznych realiów, w których rząd nie sprawował totalnej kontroli nad inwestycjami prywatnymi. Wyzwanie dla projektantów polega na tym, że dla graczy przyzwyczajonych do bezpośrednich działań, takie podejście może być postrzegane jako pasywność.

1.2. Centralna Rola "Pops": Podstawowa Jednostka Gry

Sercem Victoria 3 jest jej system ludności, określany jako "Pops" (od ang. *population* lub *part of population*). Popsy nie są abstrakcyjnymi wskaźnikami, lecz dynamicznymi, mikroskopijnymi jednostkami ludności, które stanowią fundament całej symulacji. Każde połączenie zawodu, kultury, religii, stanu zamieszkania i miejsca pracy tworzy unikalną grupę Pop w danym regionie, a ich liczba może wahać się od garstki do milionów. To właśnie te jednostki pracują w budynkach, kupują towary, migrują i posiadają opinie polityczne, co czyni je siłą napędową gospodarki i polityki.

II. Silnik Fundamentów: Pops i Gospodarka

2.1. System Pops: Atomowa Jednostka Państwa

Victoria 3 to symulator społeczeństwa, gdzie kluczowe procesy są napędzane przez ludność. Popsy są podzielone na trzy główne warstwy społeczne: niższą, średnią i wyższą, co określa ich podstawowy standard życia (SoL), mnożnik płacy oraz skłonności polityczne. Awans społeczny, a co za tym idzie, zmiana zawodu, zależy od kwalifikacji, na które bezpośredni wpływ mają takie czynniki jak poziom alfabetyzacji oraz dostęp do edukacji.

Mechanika migracji jest w Victoria 3 bezpośrednio powiązana z kondycją państwa, pełniąc funkcję naturalnego wskaźnika zwrotnego. Wysoka migracja wewnętrzna (w obrębie rynku) i masowa migracja zewnętrzna są napędzane przez standard życia, dostępność pracy oraz dyskryminację. Jeżeli państwo zapewnia wysoki standard życia i obfitość miejsc pracy, staje się atrakcyjnym celem dla imigrantów. I odwrotnie, wysoki poziom niepokoju społecznego spowodowany niskim standardem życia prowadzi do masowej emigracji, sygnalizując poważne problemy systemowe. To połączenie kondycji ekonomicznej i społecznej z przepływem ludności jest unikalnym elementem Victoria 3, zmuszającym gracza do zbalansowanego rozwoju.

Tabela 1: Zawody Popów i Warstwy Społeczne

Zawód	Warstwa Społeczna	Bazowy Poziom Życia (SoL)	Mnożnik Płacy	Powiązane Grupy Interesu (przykłady)
Slaves	Niższa	1	0	-
Peasants	Niższa	5	0.2	Rural Folk, Landowners
Laborers	Niższa	5	1	Trade Unions, Industrialists
Machinists	Niższa	7	1.5	Trade Unions
Clerks	Niższa	7	1.5	Petite Bourgeoisie
Servicemen	Niższa	7	1.5	Armed Forces
Farmers	Średnia	10	2	Rural Folk
Academics	Średnia	10	4	Intelligentsia
Bureaucrats	Średnia	10	4	Intelligentsia
Clergymen	Średnia	10	3	Clergy
Engineers	Średnia	10	3	Industrialists
Officers	Średnia	10	5	Armed Forces
Shopkeepers	Średnia	10	3	Petite Bourgeoisie
Aristocrats	Wyższa	20	5	Landowners
Capitalists	Wyższa	20	5	Industrialists

Źródła:

2.2. Budynki i Ramy Przemysłowe

Budynki są fizycznym ucieleśnieniem gospodarki w Victoria 3. Nie reprezentują pojedynczych fabryk, lecz całe sektory przemysłu, biura rządowe lub farmy. Mogą być własnością rządu, popsów lub firm, a ich budowa jest podzielona na kolejkę publiczną, finansowaną przez skarb państwa, oraz prywatną, zasilaną przez pulę inwestycyjną (Investment Pool) gromadzoną przez wyższe warstwy społeczne.

Proces budowy nie jest wyłącznie kalkulacją ekonomiczną, lecz narzędziem transformacji społeczno-politycznej. Gracz, decydując o budowie konkretnych obiektów, zmienia strukturę zatrudnienia w danym stanie. Przykładowo, budowa fabryk włókienniczych tworzy miejsca pracy dla Laborers, Clerks i Capitalists. Zmiana ta umacnia politycznie związane z tymi zawodami grupy interesu, takie jak Związki Zawodowe czy Przemysłowcy. Zwiększenie ich politycznej siły (Clout) ułatwia z kolei uchwalanie praw, które te grupy popierają. W ten sposób, decyzja o budowie jest strategicznym działaniem, którego celem jest nie tylko zwiększenie produkcji, ale także dokonanie zamierzonych zmian w strukturze społeczeństwa i układzie sił politycznych.

2.3. Metody Produkcji: Dźwignia Uprzemysłowienia

Metody Produkcji (PM) są kluczowym narzędziem gracza do modernizacji ekonomii. Każdy budynek posiada kilka grup PM, które określają zużycie surowców, rodzaj produkcji i wymaganą siłę roboczą. Typy PM obejmują metody bazowe (zmiana podstawowego surowca/produktu), automatyzacji (redukcja zapotrzebowania na siłę roboczą przy wzroście zapotrzebowania na zaawansowane surowce, np. narzędzia) oraz organizacyjne.

Zmiana na bardziej zaawansowaną metodę produkcji jest uproszczoną symulacją "kreatywnej destrukcji". Użycie nowej technologii produkcji (np. zmiana z ręcznego tkactwa na mechaniczne) redukuje potrzebę zatrudnienia niewykwalifikowanych robotników, jednocześnie tworząc zapotrzebowanie na bardziej wykwalifikowane zawody, takie jak Machinists czy Engineers. Chociaż taka zmiana może prowadzić do wzrostu bezrobocia i radykalizmu w krótkim terminie, to w dłuższej perspektywie zwiększa produktywność i ogólny dobrobyt Popsów. Gracz musi zarządzać tymi społecznymi kosztami postępu, równoważąc korzyści płynące z długoterminowego wzrostu z potencjalnymi, krótkoterminowymi zawirowaniami społecznymi.

III. Ekosystem Ekonomiczny: Dobra, Rynki i Finanse

3.1. Dobra i Mechanizm Rynku

Gospodarka Victoria 3 opiera się na produkcji i konsumpcji dóbr. Ceny towarów w grze nie są w pełni pływające, lecz oscylują wokół ustalonej ceny bazowej w zakresie $\pm 75\%$. Zmiany cen wynikają z prostego mechanizmu podaży i popytu: nadprodukcja obniża cenę, a niedobór ją podnosi.

Ten system stałych cen bazowych był przedmiotem wielu krytycznych analiz. Z jednej strony, upraszcza on obliczenia ekonomiczne i zapobiega gwałtownym krachom, które mogłyby uniemożliwić grę. Z drugiej, jak zauważają krytycy, system nie symuluje realistycznych cykli koniunkturalnych, baniek spekulacyjnych czy kryzysów finansowych, które były kluczowym elementem epoki wiktoriańskiej. Nawet znaczna nadprodukcja prowadzi jedynie do obniżenia ceny, a nie do masowej upadłości przemysłu i zapaści gospodarczej. Ograniczenie to stanowi świadomy kompromis między realizmem a grywalnością. Gracze, którzy pragną doświadczyć bardziej zmiennych i historycznie wiernych cykli, często sięgają po modyfikacje.

3.2. Infrastruktura: Arteria Państwa

Infrastruktura w Victoria 3 pełni funkcję pojemnościową, analogiczną do przepustowości sieci. Jest ona niezbędna do przemieszczania dóbr w obrębie stanu i łączenia go z rynkiem

krajowym. Zapotrzebowanie na infrastrukturę (usage) rośnie wraz z poziomem i rodzajem budynków w danym stanie. Jeżeli dostępna infrastruktura jest niewystarczająca, dostęp do rynku (market access) spada proporcjonalnie, co prowadzi do drastycznych kar: wyższych cen dla konsumentów i niższych dla producentów, co z kolei niszczy rentowność.

Mechanika ta zmusza gracza do strategicznego planowania. Nie wystarczy zbudować fabryki w danym stanie; należy również zapewnić odpowiednią sieć kolejową, która jest głównym źródłem infrastruktury. Budowa kolei wymaga jednak zatrudnienia wykwalifikowanych machinistów i dostępu do zaawansowanych surowców, takich jak żelazo czy silniki, co łączy infrastrukturę z budownictwem, metodami produkcji i strukturą społeczną. Mechanika ta, choć bywała krytykowana jako "busywork", stanowi kluczowy czynnik ograniczający, zmuszający do zrównoważonego, wieloaspektowego rozwoju.

3.3. Handel i Rynek Światowy

Handel w Victoria 3 odbywa się między rynkami, a nie bezpośrednio między państwami. Zmiana wprowadzona w aktualizacji 1.9 zastąpiła ręczne trasy handlowe autonomicznymi Centrami Handlu (Trade Centers), które podejmują decyzje handlowe, kierując się rentownością. Gracz nie steruje bezpośrednio przepływem towarów, lecz wpływa na niego pośrednio poprzez ustanawianie taryf (podatków) lub subwencji (zachęt) na poszczególne towary.

Ta mechanika jest kolejnym przykładem filozofii pośredniej kontroli. Zamiast zarządzać mikroskopijnymi szlakami, gracz kształtuje politykę handlową, a efekty jego działań obserwuje na rynku. To wiernie oddaje historyczne realia epoki, gdzie "wojny celne" były równie ważne, co konflikty militarne. Głównym celem nie było bezpośrednie zniszczenie przeciwnika, lecz osłabienie jego gospodarki lub otwarcie nowych rynków zbytu.

3.4. Skarb Państwa: Kredyt, Kapitał i Brak Cykli

Skarb państwa odzwierciedla rezerwy gotówkowe lub zadłużenie kraju. W przypadku deficytu, państwo automatycznie zaciąga pożyczki do limitu kredytu, którego przekroczenie prowadzi do defaultu, z poważnymi karami dla całej gospodarki. Poza skarbem, istnieje odrębna pula inwestycyjna, reprezentująca kapitał prywatny, który jest używany do budowy budynków w prywatnej kolejce.

System ten doskonale ilustruje walkę o kontrolę nad kapitałem między rządem a prywatnymi podmiotami. Wybór polityki gospodarczej, np. *Laissez-Faire*, przekierowuje znaczną część budowy do prywatnej kolejki, wzmacniając Kapitalistów. Może to prowadzić do dynamicznego rozwoju, ale jednocześnie zmniejsza kontrolę gracza nad strategicznym planowaniem i może być problematyczne, jeśli cele prywatne nie pokrywają się z celami państwowymi. To połączenie decyzji finansowych z ich społecznymi i politycznymi konsekwencjami jest kolejnym dowodem na głębię symulacji w Victoria 3.

IV. Rządzenie i "Player Agency"

4.1. Prawa i Instytucje: Sterowanie Społeczeństwem

Prawa w Victoria 3 stanowią fundament reform społecznych, politycznych i gospodarczych. Ich uchwalanie jest złożonym procesem, który zależy od poparcia grup interesu (Interest Groups) w rządzie oraz od siły ruchów politycznych (Political Movements).

Ruchy polityczne są kluczowym elementem, który pozwala na wpływanie na politykę w sposób wykraczający poza siłę tradycyjnych grup interesu. Reprezentują one popsów, w tym tych bez praw wyborczych. Gracz może manipulować tym systemem, wspierając agitatorów lub pozwalając na rozwój niezadowolonych, co może prowadzić do powstania ruchu, który dąży do uchwalenia pożądanego prawa. Na przykład, dyskryminowane pops mogą samodzielnie zainicjować ruch na rzecz multikulturalizmu, co daje graczowi pretekst do uchwalenia tego prawa, nawet jeśli tradycyjne grupy interesu są temu przeciwnie. Ta mechanika stanowi jedno z najbardziej innowacyjnych rozwiązań, które symuluje oddolną presję społeczną i jest wyrafinowaną formą "player agency", która zrekompensowała prostotę niektórych innych mechanik.

4.2. Studium Pośredniej Kontroli

Filozofia pośredniej kontroli przejawia się również w innych kluczowych mechanikach. System wojenny, oparty na frontach i generałach, a nie na bezpośrednim zarządzaniu jednostkami, był jednym z najbardziej kontrowersyjnych wyborów projektowych. Ta abstrakcja jest jednak celowa – wojna w Victoria 3 jest przede wszystkim kosztem ekonomicznym i społecznym (utrata siły roboczej, zniszczenia, rosnące ceny, niepokój), a nie taktycznym wyzwaniem. Gracz w roli "ducha narodu" nie zajmuje się taktyką bitew, lecz strategicznymi celami, alokacją zasobów i zarządzaniem społecznymi konsekwencjami konfliktu. To podejście jest spójne z ogólnym zorientowaniem gry na symulację.

V. Analiza Porównawcza: Miejsce Victoria 3 w Gatunku

5.1. Versus Panteon Wielkich Strategii

Victoria 3 zajmuje unikalne miejsce w panteonie wielkich gier strategicznych (Grand Strategy Games). W porównaniu do **Europa Universalis IV (EU4)**, która jest przede wszystkim grą o "malowaniu mapy", wojnie i dyplomacji, Victoria 3 koncentruje się na zarządzaniu wewnętrznym, a podboje militarne są trudniejsze i często mają na celu osiągnięcie korzyści ekonomicznych. Interesujące jest to, że nadchodząca **Europa Universalis V (EU5)** ma zaadaptować system ludności w stylu Pops, co dowodzi, że Victoria 3 wywarła istotny wpływ na kierunek rozwoju gatunku.

Porównując z **Stellaris**, można zauważyć podobieństwa w ekonomii opartej na Pops, które pracują w budynkach i generują zasoby. Jednakże Popsy w Stellaris posiadają unikalne cechy, które wpływają na ich produktywność, podczas gdy w Victoria 3 siła leży w zbiorowej dynamice mas. Ekonomia w Stellaris, choć oparta na podobnych fundamentach, jest bardziej abstrakcyjna i mniej szczegółowa niż w Victoria 3.

Civilization jest często przytaczana jako przykład powierzchowności mechanik. Jej systemy ekonomiczne, dyplomatyczne i polityczne są proste, zaprojektowane bardziej na styl "planszówki" niż głębokiej symulacji. W przeciwieństwie do Victoria 3, która tworzy emergentny, dynamiczny świat, gdzie działania gracza mają długofalowe, złożone konsekwencje, Civilization opiera się na prostszych, predefiniowanych interakcjach.

Tabela 2: Analiza Porównawcza Podstawowych Mechanik

Tytuł	System Ekonomiczny (realizm/abstrakcja)	System Polityczny (kontrola gracza)	Wojna (mikro/makro)	Główna Pętla Rozgrywki
Victoria 3	Głęboka symulacja oparta na Pops i podaży/popycie. Krytykowana za brak cykli koniunkturalnych.	System grup interesu i ruchów społecznych. Pośrednia kontrola nad uchwalaniem praw.	Abstrakcyjny, oparty na frontach i generałach. Nacisk na koszty ekonomiczne.	Zarządzanie gospodarką, transformacja społeczna, uchwalanie praw.
EU4	Abstrakcyjne, oparte na punktach "mana". Handel i produkcja jako bonusy.	System monarchii i republik z różnymi opcjami. Rządy bezpośrednio kontrolują wszystko.	Taktyczne, bezpośrednie zarządzanie jednostkami na mapie.	Podboje, dyplomacja, „malowanie mapy”.
Stellaris	Oparte na Pops i pracy w budynkach. Zróżnicowane cechy populacji.	Polityka oparta na frakcjach, które Popsy popierają. Mniejsza kontrola nad legislacją.	Taktyczne, bezpośrednie zarządzanie flotami w kosmosie.	Podbój kosmosu, rozwój technologiczny i dyplomacja.
Civilization	Bardzo uproszczony, oparty na produkcji i handlu.	System praw i rządów oparte na drzewkach. Proste wybory.	Taktyczne, turowe zarządzanie jednostkami na mapie.	Budowanie imperium, podbój lub zwycięstwo kulturowe.

Źródła:

5.2. Sens i Cel Systemu

Celem Victoria 3 jest stworzenie spójnego i emergentnego systemu, w którym żadna mechanika nie działa w izolacji. Wszystkie elementy są ze sobą powiązane, tworząc złożone łańcuchy przyczynowo-skutkowe. Oto przykład takiego sprzężenia zwrotnego:

Tabela 3: Zależności Ekonomiczne i Polityczne (pętle sprzężenia zwrotnego)

Akcja Gracza	Zmiana w Gospodarce	Zmiana w Popsach	Zmiana w Polityce	Nowe Możliwości dla Gracza
1. Uchwalenie prawa o powszechnej edukacji	Zwiększenie biurokracji	Wzrost alfabetyzacji (literacy) i dostępu do edukacji (education access)	Wzrost siły politycznej (clout) Intelligentsia.	2. Łatwiejsze uchwalanie liberalnych praw, które popiera Intelligentsia
3. Budowa fabryk stali	Zwiększenie zapotrzebowania na węgiel i żelazo. Wzrost produkcji stali.	Wzrost zatrudnienia dla Machinists i Engineers. Zwiększenie ich	Wzrost poparcia dla Związków Zawodowych i Przemysłowców.	4. Możliwość uchwalenia praw sprzyjających przemysłowi, np. praw pracy.

Akcja Gracza	Zmiana w Gospodarce	Zmiana w Popsach	Zmiana w Polityce	Nowe Możliwości dla Gracza
		standardu życia (SoL).		
5. Zbadanie technologii kolei	Nowe metody produkcji (PM) w fabrykach, zwiększające wydajność i zużycie surowców. Wzrost infrastruktury	Zmniejszenie zapotrzebowania na prostych robotników (Laborers). Wzrost bezrobocia i radykalizmu.	Wzrost niepokoju, pojawienie się ruchów politycznych.	6. Możliwość zreformowania prawa pracy lub walki z niezadowolaniem

Źródła:

Ta pętla pokazuje, że każda decyzja gracza wywołuje reakcję w całym systemie, która z kolei prowadzi do nowych możliwości lub wyzwań. Zbadanie nowej technologii może prowadzić do wzrostu gospodarczego, ale jednocześnie do niepokoju społecznych, które zmuszają gracza do podjęcia działań politycznych. Ten emergentny charakter sprawia, że Victoria 3 jest grą, w której liczy się strategiczne, długofalowe planowanie, a nie krótkoterminowe, taktyczne decyzje.

VI. Podsumowanie: Triumf Symulacji i Wyzwanie dla Zaangażowania Gracza

6.1. Systemowe Mocne i Słabe Strony

Victoria 3 jest triumfem projektowym w dziedzinie symulacji gospodarczej i społecznej. Jej unikalne podejście do Popsów, zintegrowane systemy ekonomiczne (budynki, produkcja, infrastruktura) oraz polityczne (grupy interesu, ruchy) tworzą spójne, dynamiczne i realistyczne doświadczenie. Głębokie, wzajemnie powiązane mechaniki zmuszają gracza do myślenia w kategoriach makroekonomicznych i społecznych, co stanowi rzadkość w gatunku. Pośrednia kontrola nad światem gry, choć początkowo frustrująca dla niektórych, jest autentycznym odzwierciedleniem historycznych realiów epoki, gdzie rządy miały ograniczoną władzę. Jednakże, gra nie jest pozbawiona wad. Krytycy zwracają uwagę na brak realistycznych cykli koniunkturalnych i związanych z nimi kryzysów, co usuwa kluczowy element epoki. Abstrakcja systemu wojskowego, choć spójna z filozofią gry, pozbawia graczy taktycznej kontroli, co dla części z nich stanowi poważny zarzut. Wrażenie "braku player agency" w niektórych momentach, kiedy gracz czuje, że musi czekać, aż system "rozwiąże się sam", jest najczęstszym punktem spornym.

6.2. Końcowa Ocena i Perspektywy

Victoria 3 to gra, która świadomie zrezygnowała z pewnych elementów rozgrywki, popularnych w innych grach strategicznych, na rzecz głębszej i bardziej spójnej symulacji. Jest to eksperyment, który w dużej mierze się powiódł, tworząc unikalne doświadczenie, które nagradza strategiczne planowanie i zrozumienie złożonych mechanizmów gospodarczych i społecznych. Przyszłe aktualizacje i dodatki mają szansę dopracować istniejące systemy, szczególnie te budzące najwięcej kontrowersji, oraz dodać nowe mechaniki, aby gra stała się

jeszcze bardziej kompletnym, historycznym symulatorem epoki wiktoriańskiej. Pomimo swoich niedociągnięć, Victoria 3 stanowi istotny krok naprzód w ewolucji gier strategicznych, udowadniając, że symulacja i immersja mogą być głównym celem projektowym.

Cytowane prace

1. Miscellanea: Victoria III Confirmed! (First Impressions) – A Collection of Unmitigated Pedantry, <https://acoup.blog/2022/10/24/miscellanea-victoria-iii-confirmed-first-impressions/> 2. Beginner's guide - Victoria 3 Wiki, https://vic3.paradoxwikis.com/Beginner%27s_guide 3. The Game Design that killed Victoria 3 | Paradox Interactive Forums, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-game-design-that-killed-victoria-3.1630914/> 4. Many mechanics changes since release have made for better simulation, but worse gameplay : r/victoria3 - Reddit, https://www.reddit.com/r/victoria3/comments/1ihs4iq/many_mechanics_changes_since_release_have_made/ 5. What if Vic 3 gets more abstract war and military system? : r/victoria3 - Reddit, https://www.reddit.com/r/victoria3/comments/1kd1has/what_if_vic_3_gets_more_abstract_war_and_military/ 6. Pops - Victoria 3 Wiki, <https://vic3.paradoxwikis.com/Pops> 7. Victoria 101: A Guide to Pops, Jobs, and the Economy (for 1.5) : r/victoria3 - Reddit, https://www.reddit.com/r/victoria3/comments/18wxb5b/victoria_101_a_guide_to_pops_jobs_and_the_economy/ 8. Profession - Victoria 3 Wiki, <https://vic3.paradoxwikis.com/Profession> 9. Victoria 3 :: Dev Diary #17 - Migration - Steam Community, <https://steamcommunity.com/games/529340/announcements/detail/2883983628171339202> 10. Migration - Victoria 3 Wiki, <https://vic3.paradoxwikis.com/Migration> 11. Building - Victoria 3 Wiki, <https://vic3.paradoxwikis.com/Building> 12. Treasury - Victoria 3 Wiki, <https://vic3.paradoxwikis.com/Treasury> 13. I need someone to explain me production methods. : r/victoria3 - Reddit, https://www.reddit.com/r/victoria3/comments/1dagvkw/i_need_someone_to_explain_me_production_methods/ 14. Victoria 3 :: Dev Diary #6 - Interest Groups - Steam Community, <https://steamcommunity.com/games/529340/announcements/detail/2981928042001763297> 15. Laws - Victoria 3 Wiki, <https://vic3.paradoxwikis.com/Laws> 16. Production method - Victoria 3 Wiki, https://vic3.paradoxwikis.com/Production_method 17. Goods - Victoria 3 Wiki, <https://vic3.paradoxwikis.com/Goods> 18. Does Victoria 3's Prices Conform to the Labor Theory of Value? : r/victoria3 - Reddit, https://www.reddit.com/r/victoria3/comments/14xhab9/does_victoria_3s_prices_conform_to_the_labor/ 19. Market - Victoria 3 Wiki, <https://vic3.paradoxwikis.com/Market> 20. The Fundamentally Broken Economics of Victoria 3 | Paradox Interactive Forums, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-fundamentally-broken-economics-of-victoria-3.1733170/> 21. Victoria 3 and Boom and Bust cycles : r/victoria3 - Reddit, https://www.reddit.com/r/victoria3/comments/11lzyk0/victoria_3_and_boom_and_bust_cycles/ 22. Victoria 3 Mod Tutorials: Business Cycles in the PEC Mod - YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=hLMNkOFm4Fs> 23. Infrastructure - Victoria 3 Wiki, <https://vic3.paradoxwikis.com/Infrastructure> 24. Victoria 3 - Dev Diary #10 - Infrastructure | Paradox Interactive Forums, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/victoria-3-dev-diary-10-infrastructure.1485696/> 25. Is the Infrastructure mechanic really needed? | Paradox Interactive Forums, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/is-the-infrastructure-mechanic-really-needed.1620995/> 26. Patch 1.9 - Victoria 3 Wiki, https://vic3.paradoxwikis.com/Patch_1.9 27. I don't understand the new trade system : r/victoria3 - Reddit,

https://www.reddit.com/r/victoria3/comments/1lakwjz/i_dont_understand_the_new_trade_system/ 28. Political movement - Victoria 3 Wiki, https://vic3.paradoxwikis.com/index.php?title=Political_movement&mobileaction=toggle_view_desktop 29. Political Movements: An In-depth Guide on Manipulating The Political Landscape in Victoria 3 : r/victoria3 - Reddit, https://www.reddit.com/r/victoria3/comments/1ls7r62/political_movements_an_indepth_guide_on/ 30. How on earth does pop support for laws work? : r/victoria3 - Reddit, https://www.reddit.com/r/victoria3/comments/17olksf/how_on_earth_does_pop_support_for_laws_work/ 31. Shpuld I get EU4 or Victoria 3? : r/paradoxplaza - Reddit, https://www.reddit.com/r/paradoxplaza/comments/1ip08on/shpuld_i_get_eu4_or_victoria_3/ 32. Can Someone Explain To Me The Difference Between EU IV and Victoria 3? :: Europa Universalis IV General Discussions - Steam Community, <https://steamcommunity.com/app/236850/discussions/0/3281447372943761099/> 33. Europa Universalis 5 Is a Ludicrously Large, Dense Strategy Sequel - IGN, <https://www.ign.com/articles/europa-universalis-5-is-a-ludicrously-large-dense-strategy-sequel> 34. Tinto Talks #17 - 19th of June 2024 | Page 3 | Paradox Interactive Forums, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/tinto-talks-17-19th-of-june-2024.1689183/page-3> 35. I wished they would rework the pop and economy system so that it works more like Victoria 3. : r/Stellaris - Reddit, https://www.reddit.com/r/Stellaris/comments/1gaa2xf/i_wished_they_would_rework_the_pop_and_economy/ 36. Population - Stellaris Wiki, <https://stellaris.paradoxwikis.com/Population> 37. Look at Civ 7 to appreciate Victoria 3 : r/victoria3 - Reddit, https://www.reddit.com/r/victoria3/comments/1io0vxm/look_at_civ_7_to_appreciate_victoria_3/ 38. Content from EUIV in EU5 at launch? | Paradox Interactive Forums, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/content-from-euiv-in-eu5-at-launch.1856357/> 39. Stellaris player considering Victoria 3 | Paradox Interactive Forums, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/stellaris-player-considering-victoria-3.1622922/> 40. Victoria 3 - Dev Diary #13 - Standard of Living - Paradox Forums, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/victoria-3-dev-diary-13-standard-of-living.1489327/page-3> 41. Institutions - Victoria 3 Wiki, <https://vic3.paradoxwikis.com/Institutions> 42. Decrees - Victoria 3 Wiki, https://vic3.paradoxwikis.com/index.php?title=Decrees&mobileaction=toggle_view_desktop 43. The Great Game is Victoria 3 content design at its best | Paradox Interactive Forums, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-great-game-is-victoria-3-content-design-at-its-best.1742489/>