

Civilization 6: Gathering Storm

DAS KATASTROPHEN-ADDON

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **14.2.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**



War das jetzt die Natur, oder sind wir selbst schuld? Diese Erweiterung pflügt mit Katastrophen die Civilization-Spielwelt um wie kein Serienteil zuvor. Von Martin Deppe

Falls ihr euch je gefragt habt, warum Menschen so unbekümmert an Vulkanhängen siedeln, gibt euch Gathering Storm, das zweite Addon für Civilization 6, die Antwort: Weil der Boden so fruchtbar ist! Und die Aussicht so atemberaubend! Diese Mischung aus Furcht und Gier haben wir beim Test mehrfach erlebt: Anfangs hatten wir vor dem Vulkan im Westen und dem Fluss im Osten noch Respekt – doch irgendwann waren die Geländeboni schlicht zu verlockend.

Wenn Viktor wütet

Gathering Storm führt unter anderem diverse Naturkatastrophen in Civilization 6 ein. Neben den erwähnten Vulkanen gibt's Stür-

me, Dürren und Überschwemmungen. Wie oft und wie heftig die eintreten, könnt ihr zu Beginn einer Partie in fünf Stufen einstellen – von selten und schwach bis »Roland-Emmerich-Film«. Vulkane sind gleich als solche zu erkennen, es gibt also keine normalen Berge, die plötzlich zu Vulkanen werden. Auch bei Flüssen seid ihr vorgewarnt, denn Schwemmland-Terrain verrät, dass es hier schon mal feucht herging. Stürme sind im Gegensatz zu Vulkanausbrüchen und Hochwasser nicht vorhersehbar. Nett: Je nach geographischer Lage gibt's Eis- und Sandstürme, Hurrikans über dem Meer und Tornados an Land. Und jeder Sturm kriegt einen Namen wie Viktor oder Melinda. Alle Sturmarten können außerdem weiterwandern, die voraussichtliche Richtung bekommt ihr mitgeteilt, könnt also schon mal Handwerker-Reparaturtrupps hinterherschicken. Alle Katastrophenarten gibt's außerdem in diversen Stärken. Und was richten die Disaster nun genau an? Sie beschädigen vor allem Modernisierungen (die be-

kommen dann den Status »geplündert«), können die Bevölkerung einer Stadt dezimieren und ihre Gebäude lädieren. Mit etwas Pech werden Modernisierungen sogar ganz zerstört und Einheiten getötet. Aber es verschwindet keine komplette Siedlung, es gibt kein Pompeji 2 in Gathering Storm.

Katastrophenschutz

Generell können wir nach Dutzenden Teststunden sagen: Die Naturkatastrophen spielen vor allem im ersten Spielviertel eine größere Rolle, da eine noch junge, kleine Stadt eher an den Folgen zu knabbern hat als eine spätere Metropole, die schnell mal Handwerker zum Bergwerk-Reparieren rekrutieren und Stadtgebäude selbst flicken kann. Im späteren Spielverlauf haben uns die Naturgewalten daher kaum noch gejackt, abgesehen von heftigen Vulkanausbrüchen und ei-



Den neuen Kampfbot könnt ihr bauen, sobald ihr die Robotertechnik beherrscht. Der teure Koloss feuert über drei Felder.

ner Dürre in einer ohnehin dauerhungrigen Wüstenstadt (hey, die haben wir nur wegen der beiden Ölfelder nebenan gebaut!). Todestütig haben wir sogar Wohnviertel direkt an Vulkane gesetzt, weil diese Hexfelder »atemberaubend« und daher besonders attraktiv sind, wir also sechsmal mehr Wohnraum gewinnen als in einem schönen Sumpfgelände. Aber trotz ihrer abklingenden negativen Auswirkungen machen die Desaster die Spielwelt noch lebendiger.

Gathering Strom

Ab dem Industriezeitalter beeinflusst ihr die Katastrophenhäufigkeit direkt. Mit den Fabriken geht es los: Sie sind die ersten Gebäude, die neuerdings Energie verbrauchen. Anfangs errichtet ihr zur Stromgewinnung Kohlekraftwerke, die ihr später durch Öl- und schließlich Atomkraftwerke ersetzen könnt. Weil mit Gathering Storm immer mehr Gebäudetypen wie Sendezentrum oder Forschungslabor Energie benötigen, um mit voller Kraft zu laufen, werden die drei strategischen Ressourcen Kohle, Öl und Uran also immer wichtiger. Hinzu kommt, dass viele Kampfeinheiten nicht nur beim Rekrutieren, sondern auch beim Unterhalt Ressourcen fressen: Ein Schlachtschiff will regelmäßig Kohle, ein Panzer Öl, ein Atom-U-Boot Uran, sonst sinkt ihre Kampfkraft. Sowohl diese Energieressourcen als auch die Materialrohstoffe Pferde, Eisen, Kupfer und Aluminium werden neuerdings automatisch angehäuft und gelagert, der Verbrauch wird ebenfalls automatisch abgezogen. Weil das alles im Hintergrund berechnet wird, ist es für euch keine nervige Pfriemelei. Aber es wirkt sich jetzt stärker aus: Wir hatten zwischendurch zum Beispiel Ölknappheit und mussten gut überlegen, in welche Kampfeinheiten wir denn nun den Kraftstoff pumpen.

Vor allem die Kohlekraft wärmt das globale Klima langsam, aber stetig auf. Der neue Weltklimabildschirm zeigt euch die drohen-



Globale Erwärmung: Die beiden unteren Felder sind schon überschwemmt, wir bauen hektisch an einer Hochwassersperre für den stetig steigenden Wasserstand.



Zu spät! Der Meeresspiegel ist erneut höher geworden und hat die unfertige Sperre zerstört, die beiden Felder samt Jägerlager sind endgültig versunken. Jetzt schnell wieder aufbauen!

den Folgen und wann sie voraussichtlich eintreten. Diese sieben Stufen der Globalen Erwärmung erhöhen nicht nur die Wahrscheinlichkeit von Naturkatastrophen, sondern vor allem den Meeresspiegel. Der

steigt bei jeder Stufe um einen halben Meter, und jedes Mal werden diejenigen Tiefland-Hexfelder überflutet, die von Beginn der Partie an das Wellen-Warnsymbol tragen (kleiner Tipp: Diese Warn-Icons werden euch normalerweise nur angezeigt, wenn ihr einen Siedler aktiviert – ihr könnt aber bei der Minimap unten links »Linse« wählen und dann »Siedler« anheften, dann werden die Warnsymbole ebenfalls gezeigt). Zum Glück könnt ihr in Städten, die tiefergelegte Hexfelder im Umland haben, Hochwassersperren bauen, die bedrohte Felder vor der Überschwemmung oder gar Untergang schützen.

Stinken oder strahlen?

Generell verlieren aber nicht nur küstennahe Städte, sondern alle Zivilisationen durch die Globale Erwärmung, darum solltet ihr nicht nur auf fossile Energieträger und Atomstrom setzen (alte Atomkraftwerke können explodieren!), sondern lieber auf Wind- und Solarparks, oder eure Staudämme zu Hydroelektrischen Dämmen ausbauen. Auch geothermische Risse (eine neue Geländeart) liefern umweltfreundlichen Strom, wenn ihr ein Geothermie-Kraftwerk in der Stadt errichtet. Unterm Strich finden wir diese neue Spielmechanik wirklich gelungen. Auch



Wir müssen Kohle, Öl oder Uran verbrauchen, um die jeweiligen Kraftwerke zu betreiben. Das erhöht die Globale Erwärmung, was wiederum die Gefahr von Naturkatastrophen steigert.



Die Militärpioniere (unten) bringen jetzt die guten, alten Eisenbahnlinsen zurück. Außerdem dürfen sie jetzt Tunnel buddeln, verschwinden danach aber.

wenn die Auswirkungen der Globalen Erwärmung eine Partie nicht völlig umkippen, macht auch sie die Spielwelt lebendiger und flexibler, weil das Terrain eben nicht in Stein gemeißelt ist. Auch der Run auf Kohle, Öl

und Uran ist spannender geworden, was sich vor allem auf Multiplayer-Partien auswirkt, denn die KI lässt sich wieder zu leicht überholen, weil sie nicht so vehement nach neu aufgedeckten Ressourcen giert wie menschliche Spieler.

Gunst oder Groll?

Neben den beiden großen Neuerungen Katastrophen und Globale Erwärmung ist das Diplomatesystem erweitert worden. Hier gibt es jetzt »Diplomatische Gunst« – die funktioniert wie eine Ressource, die wir uns verdienen können. Zum Beispiel generiert schon unsere Staatsform Diplomatische Gunst: Als Digitale Demokratie (eine der drei

neuen Regierungsformen) kassieren wir jede Runde vier Gunst, als olle Oligarchie nur eine. Aber auch als Suzerän von Stadtstaaten sammeln wir Gunst, in einer Allianz oder wenn wir ein Versprechen einlösen und beispielsweise nicht mehr dicht an einem Nachbarn neue Städte gründen. Das Gegenteil von Gunst ist übrigens Groll – je mehr Groll ein Volk gegen unseres hegt, desto wahrscheinlicher lehnt es unsere Vorschläge ab oder erklärt uns gar den Krieg.

Wir können unsere erworbene Gunst entweder als Währung bei klassischen Tauschgeschäften einsetzen. Dann funktioniert sie wie Gold oder Ressourcen. Einfaches Beispiel »Gib mir X Weihrauch, dann kriegst du Y Gunst«. Oder aber wir erhöhen damit unsere Stimmgewalt, vor allem im Weltkongress. Der findet in der Regel alle 30 Runden statt, und alle Zivilisationen stimmen dann über wenige, teils extrem unterschiedliche Themen ab. Drei Beispiele: Welcher Bezirkstyp soll einen Produktionsbonus von einhundert Prozent bekommen? Soll der Punktegewinn für eine bestimmte Große Persönlichkeit verdoppelt werden? Und wenn ja, für welche? Welcher Stadtstaaten-Bonus soll erhöht werden?

Nobel und nobel

Gelegentlich werden auch Sondersitzungen aus gegebenem Anlass einberufen. Das haben wir in einer Partie zweimal erlebt: Einmal hat eine Nation eine Stadt erobert (okay, das waren wir), einmal wollte ein KI-Spieler Katastrophenhilfe wegen eines Vul-



Martin Deppe
@GameStar_de

Sid Meiers »Weltraum-Civ« Alpha Centauri hat mir unter anderem wegen seiner umfangreichen Terraforming-Möglichkeiten so gut gefallen. Mit Gathering Storm kann ich das Civ6-Terrain zwar nicht so intensiv umkrempeln, trotzdem machen die Katastrophen und die Globale Erwärmung die Spielwelt lebendiger, ohne die Balance Richtung Zufall zu kippen. Auch schön: Meine bisher fast überflüssigen Militärpioniere haben jetzt mehr auf dem Baukasten, denn die Eisenbahnlinsen sind zurück, und obendrauf gibt's Tunnel und Kanal-Bezirke.

Das aufgebohrte Diplomatesystem mit Gunst und Groll macht die Entscheidungen der KI-Herrscher zwar nachvollziehbarer, aber immer noch nicht richtig gut. Beim Testen haben mich zum Beispiel der osmanische Süleyman sehr früh unerwartet angegriffen, auch Phöniziens Herrscherin Dido hat mir Jahrhunderte später den Überraschungskrieg erklärt. Und beide schlugen wieder nur halbherzig und punktuell zu – militärisch sind einzelne KI-Nationen immer noch zu leicht auszuhebeln. Dafür gefällt mir der neue Weltkongress grundsätzlich gut, vor allem ab der mittleren Spielphase. Warum nur grundsätzlich? Weil einige Abstimmungen und Wettkämpfe nur schwache bis gar keine Auswirkungen haben (etwa nur kleine Boni auf Stadtstaaten unter meinen Fittichen), während andere Resolutionen spielerisch wirklich was bringen, bis hin zum neuen Diplomatesieg. Insgesamt fügt sich die zweite Erweiterung gut in Civ 6 ein – wird dessen Kritiker aber nicht um-, sondern nur ein bisschen gnädiger stimmen.



Der Vulkan Ball's Pyramid bricht aus und beschädigt unser Bergwerk und einen Stadtbezirk, unsere Künstlerin hat aber überlebt. Im Hintergrund ist besonders fruchtbarer Boden entstanden.

kanausbruchs. In solchen Fällen bekommt ihr vorher zu sehen, wie ihr nobel helfen könnt: etwa den Aggressor angreifen, oder dem Vulkangeschädigten Gold und Ressourcen geben, alternativ ein Hilfsprogramm in einer eurer Städte produzieren. Dann wird abgestimmt, und wenn die Mehrheit fürs Eingreifen ist, müssen sich alle beteiligen, zumindest theoretisch. Das funktioniert dann wie bei einer Quest: Wenn ihr die Ziele in der festgelegten Rundenzahl schafft, gibt's Boni, vor allem einen Haufen Diplomatische Gunst. Wer sich nicht beteiligt, geht halt leer aus. Solche Ereignisse lockern den Spielfluss auf – und ihr könnt auch mal Krieg führen, ohne dass die anderen Zivilisationen die Nase rümpfen. Allerdings kann es passieren, dass das Konfliktgebiet viel zu weit weg ist, um rechtzeitig mitzumischen.

Nett sind auch die Wettbewerbe, die manchmal vom Weltkongress gestartet werden. Etwa der Nobelpreis für Literatur (wer sammelt in 30 Runden die meisten Punkte für Große Schriftsteller, Künstler und Musiker?) oder der Friedensnobelpreis (wer stapelt die meiste Diplomatische Gunst?). Wenn ihr auf den neuen Diplomatiesieg spekuliert, solltet ihr Diplomatische Gunst unbedingt horten. Bei den späteren Weltkongressen (bei uns war das erstmals im Jahr 1862) könnt ihr nämlich abstimmen, welche Nation zwei Siegpunkte bekommen soll. Logisch, dass ihr dann für euch stimmt, aber dafür braucht ihr auch ordentlich Gunst auf dem Konto. Wer zuerst zehn Siegpunkte hat, gewinnt die Partie. Wie gut das ausbalan-



Weltkongress: Oben stimmen wir mit der Ressource »Diplomatische Gunst« für uns selbst, um den Diplomatiesieg zu ergattern. Unten steht der Wettkampf »Nobelpreis für Physik« aus.

ciert ist, können wir euch aber ehrlicherweise noch nicht sagen – dafür sind einfach viele komplett gespielte Partien nötig.

Was steckt sonst drin?

Darüber hinaus bietet Gathering Storm die üblichen Verdächtigen: neun neue Nationen (Schweden, Mali, Phönizien, Kanada, Maori, Ungarn, Osmanisches Reich sowie Frankreich und England). Ja, die beiden letzten gab es zwar schon, jetzt haben sie aber mit Eleanor von Aquitanien eine alternative Anführerin, mit eigenen Boni und exklusiven Truppen. Jeder Neuzugang bringt zwei Spezialeinheiten mit, die Ungarn setzen zum Beispiel die berittene Schwarze Armee ein, die benachbarten Truppen einen Kampfkraft-Boost beschert. Allerdings unterscheiden sich auch die Neuzugänge wenig von den alteingesessenen Nationen, sie bieten mehr vom Gleichen, nur anders angemalt. Lediglich das seetüchtige Volk der Maori sticht hervor: Mit dem startet ihr nicht wie gehabt in der Pampa, sondern mit einem Siedler plus Krieger auf dem Meer. Ihr habt bereits Schifffahrt und Segeln erforscht und könnt Ozeanfelder befahren, die erste Stadt hat auch gleich einen Handwerker parat – das gleicht den Nachteil aus, erstmal Land zum Siedeln finden zu müssen.

Prima: Die Eisenbahnlinien sind zurück, die dürfen wir jetzt mit Militärpionieren verlegen, wie gehabt kommen Einheiten auf den Gleisen deutlich schneller voran. Doof: Die Schienen müssen wir Hexfeld um Hexfeld einzeln verlegen, es gibt keine Automatikfunktion »Baue eine Strecke von A nach B«. Dafür können die Pios jetzt auch Tunnel durch Berge bohren, damit Landeinheiten nicht mehr außenrum müssen. Der neue Stadtbezirk »Kanal« verbindet Gewässer miteinander, er ist für Landeinheiten und Schiffe befahrbar. Neue Gebäude und Wunder gibt's ebenfalls, etwa die Golden Gate Bridge und den Panamakanal, die vor allem die Attraktivität fördern.

Sobald wir die Robotertechnik erforscht haben, können wir haushohe Kampfdroiden bauen. Die Kolosse sind zwar schweinetener

(einer kostet so viel wie drei Panzer und verbrät drei Uran pro Runde), aber saustark: Sie stapfen durchs Meer und können auch im Wasser kämpfen, sind nahkampffähig, feuern aber auch über drei Felder hinweg. Außerdem lassen sie sich upgraden, mit der Kybernetiktechnologie etwa können sie mehrere Felder weit springen, sogar über Berge. Gegen die klasse animierten Biester hilft nur ein ganzer Stapel konventioneller Truppen – oder ein eigener Kampfroboter. ★

CIVILIZATION 6 GATHERING STORM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2,5 GHz / Phenom II 2,6 GHz
Geforce GT 450 / Radeon HD 5570
4 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2,5 GHz / FX8350 4,0 GHz
GTX 770 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- schick animierte Katastrophen
- detaillierte Einheiten und Gebäude
- dynamischer Soundtrack
- klasse animierte Herrscher
- bei vollgebauter Karte sehr unübersichtlich

SPIELDESIGN

- nachvollziehbare Auswirkungen aufs Terrain
- mehr Wettlauf um strategische Ressourcen
- gutes Gunst-System
- immer was zu optimieren
- KI nachvollziehbarer, aber immer noch mäßig

BALANCE

- Neuerungen fügen sich gut ein
- stellbare Katastrophenhäufigkeit
- Berater hilft (Addon-)Neulingen
- teils schwache Belohnungen für Wettkämpfe
- immer noch maue Kampf-KI

ATMOSPHÄRE / STORY

- Katastrophen machen die Welt lebendiger
- generell stimmige Aufmachung
- neue Herrscher fügen sich gut ein
- Globale Erwärmung als Bedrohung
- Weltkongress spannend, aber trocken

UMFANG

- neun neue Anführer mit Boni und Einheiten
- Eisenbahnlinien, Kanäle, Tunnel
- Diplomatiesieg
- sieben neue Weltwunder
- aufrüstbarer Riesen-Kampfroboter mit Spezialfähigkeiten

FAZIT

Die Neuerungen fügen sich gut in die Spielwelt ein, vor allem die Katastrophen machen sie lebendiger. Die KI handelt etwas nachvollziehbarer.

88