

So muss Civ 7 werden

MARTINS WUNSCHLISTE

Die Civ-Reihe spielt seit über 30 Jahren in der allerersten Liga mit. Aber was braucht Civilization 7, um diesen Erfolg fortzusetzen? Unser Strategieveteran Martin Deppe hat für Firaxis eine ganz persönliche Wunschliste zusammengestellt. Von Martin Deppe



Martin Deppe

Unser ehemaliger stellvertretender Chefredakteur und GameStar-Mitgründer Martin Deppe liebt Rundenstrategie und hat alle Serienteile von Civilization verschlungen. Vermutlich weil er die meisten Zeitalter darin noch selbst live miterlebt hat. Und weil er zwischendurch auch mal als Producer an Strategiespielen wie Blitzkrieg beteiligt war, kennt er sich mit To-do-Listen für Entwicklerteams gut aus.

Meinen ersten Kontakt mit Civilization werde ich nie vergessen, denn der wäre fast in einem Desaster geendet. Damals, Ende 1991, installiere ich das frisch ausgepackte Civ auf meinem genauso frisch gekauften 286er-PC. Während die zweite 5¼-Zoll-Diskette röhelt, marschiere ich kurz in die WG-Küche, dann kann's endlich losgehen! Meine erste Stadt steht, kurz darauf treffen meine Krieger auf Cäsar, wir plaudern, es klingelt. Egal, wir plaudern weiter. Es klingelt, diesmal länger. Genervt öffne ich die Wohnungstür – und stehe vor unserem Vermieter: Ob wir einen Wasserschaden haben, fragt er, weil's bei ihm nämlich durch die Decke tropft. Schlagartig erinnere ich mich an meinen Kurztrip in die Küche, wo ich den Wasserhahn aufge-

dreht habe, um endlich die Geschirrberge wegzuspülen. Das muss ungefähr 20 Runden her sein. Ich murmele beschwichtigend was von »Putzeimer umgefallen, Entschuldigung!«, schließe Tür und Wasserhahn, wische hektisch den Küchenboden. Jetzt aber schnell spülen! Obwohl, nebenan wartet ja Cäsar, und wer weiß, wie lange der noch lebt. Am Abend wundern sich meine Mitbewohner, dass der Küchenboden sauber ist wie nie, sich das Geschirr aber immer noch stapelt.

Was macht Civ eigentlich so erfolgreich?

Heute, über 30 Jahre später, habe ich nicht nur längst eine Spülmaschine, sondern auch alle Serienteile rauf und runter ge-

spielt. Allein schon Civ 6 im vierstelligen Stundenbereich. Das zumindest behauptet Steam. Dieses »Nur noch eine Runde, dann spüle / arbeite / schlafe / heirate ich« wird bei Rundenstrategiespielen ja inflationär zitiert. Aber oft stimmt es ja auch. Vor allem bei Civilization passt es wie Popo auf Putzeimer. Aber warum ist die Serie eigentlich schon so lange so erfolgreich?

Hier kommen die zehn Elemente, die ich an der Reihe besonders mag und die Civ 7 unbedingt wieder braucht. Und danach kommt meine persönliche Wunschliste, was Civilization 7 anders machen oder zusätzlich bieten könnte, um mich noch mehr zu fesseln. Ein persönlicher Blick also, aber vielleicht seht ihr ja vieles genauso.



Die Vulkane und die steigenden Meeresspiegel im Civ-6-Addon Gathering Storm haben die Spielwelt lebendiger gemacht.

1. Das unentdeckte Land

Was steckt in dem Nebel da? Ein Barbarenlager, ein Eisenvorkommen oder gar eine andere Zivilisation? Vor allem von der Startphase bis ins Midgame hinein lockt Civilization den Entdecker in mir. Denn Civ erfüllt unsere natürliche Neugier, unsere Sammelwut, unseren Triumph, »Erster!« zu rufen, wenn wir die Welt umsegelt oder den perfekten Bauplatz für Stadt Nummer 27 entdeckt haben. Allerdings ist früher oder später die Karte komplett nebelfrei – und der Entdecker in mir wird arbeitslos. Aber hey, genau dafür habe ich nachher eine Lösung, wie Civ 7 unseren Erkundungsdrang durchgehend auf Trab halten kann.



Ich geb's zu: Ich mag Civilization auch ein bisschen, weil sein Erfinder Sid Meier einfach ein netter, bodenständiger Kerl ist. Das Selbstporträt mit seinem (damals sehr quengeligen) Sohn Ryan hat er mir bei einer Präsentation von Alpha Centauri gezeichnet, für unsere Hall of Fame im Heft. Und ja, beide sehen aus wie Charlie Browns.

2. Und ewig lockt die Mohrrübe

Die Pyramiden fertigstellen, den Panzer erfinden, Oer-Erkenschwick erobern: Eine Partie Civ wimmelt nur so von kleinen und großen Zielen, wedelt nonstop mit einer Mohrrübe vor meiner Strategennase. In Civ 6 sind Mini-Aufgaben schon fast inflationär: Stadtstaat Venedig will eine Handelsroute, die Dampfmaschinenforschung können wir durch den Bau zweier Schiffswerften beschleunigen, wir haben nicht nur einen Forschungsbaum, sondern auch neue Politiken und Ausrichtungen zum Tüfteln. Noch größer ist der Sucht- und Belohnungsfaktor, wenn wir große Meilensteine erreichen. Etwa ein neues Zeitalter, das uns eine weitere Parade neuer Technologien und Elemente eröffnet.

3. Gestern Stamm, heute Weltreich

Einen Siedler, einen Kriegertrupp – mehr brauche ich nicht, um ein Weltreich zu gründen. Civilization fängt unglaublich klein und überschaubar an, wird aber rasch mehr-

schichtiger. Die erste Stadt, der erste Nachbarkontakt, die zweite Stadt, die erste Straßenverbindung. Dieser einfache, nachvollziehbare Start macht die Reihe auch für Einsteiger sehr zugänglich – und schwupps, zappeln sie am Haken.

Profis hingegen tüfteln schon bei der ersten Stadtgründung ausführlichst über die optimale Baustelle – es soll Spieler geben, die da mehr Zeit reinstecken als in die Wahl ihres Neuwagens oder Ehepartners. Bei Civ 6 mit seinem Fokus auf die Stadtbezirke ist es noch »schlimmer«, denn da wird jede Siedlung zum eigenen Puzzlespiel! Ein paar Jahrtausende später haben wir dutzende Städte, Feinde und Freunde, die Meere erobert und die Lufthoheit gewonnen. Selbst Genreeinsteiger merken gar nicht, wie eine Partie immer komplexer wird.

4. Ich will Streit wagen

Gebt's doch zu: Ohne Kämpfe wäre Civ nur halb so spannend. Ob zu Anfangszeiten der Serie, als ein Speerträger noch ei-



Der ganze Missionarskram kann weg, mir reichen ein paar religiöse Weltwunder und meinewegen Stadtbauten völlig.



Die Startphase ist eine, wenn nicht die spannendste im ganzen Spiel.



nen Panzer zerlegen konnte, oder später mit Veteranentruppen, stapelbaren Armeen samt General und Fernkampf über mehrere Felder. Ich hänge immer sehr an meinen Truppen: Denn es ist ein Unterschied, ob ich in einem hektischen Echtzeitstrategiespiel mit einem Rush Dutzende von Einheiten verheize oder mich in Civilization um jeden einzelnen Trupp kümmere. Und darum bibbere ich bei jedem Angriff auf meine Veteranen mit, ziehe angeschlagene Kämpfer zurück, forsche und spare eifrig auf jedes Upgrade. Schließlich habe ich meine Streiter nicht am Fließband produziert, sondern über mehrere Runden – unter Verzicht auf Stadtausbauten oder Zivilisten wie Handwerker, Siedler und Missionare. Allerdings finde ich das Civ-Kampfsystem mittlerweile zu altbacken, aber auch da habe ich in meiner Wunschliste ein paar Vorschläge.

Auch gut: Nach einem gewonnenen Kampf stehen oft weitere Entscheidungen an. Denn eroberte Städte bringen ja nicht nur mehr Einnahmen, Bevölkerung, vielleicht mehr Ressourcen oder diese schicken Weltwunder, sondern auch grummelnde Bewohner bis hin zum ausgewachsenen Aufstand. Der besiegte Herrscher will vielleicht plötzlich

Frieden – oder wird noch wütender und holt zum Gegenschlag aus. Toll!



5. Wie im echten Leben

Ja, Civ ist komplex, es steckt voller eng verzahnter Zusammenhänge und Taktiken. Aber: Fast alle Spielelemente sind nachvollziehbar, ohne dass ich Kampfwerte auswendig lernen muss oder gar ein Diplom in Volkswirtschaftslehre und Politikwissenschaft brauche. Schließlich versteht jeder Dödel, dass man seine Bevölkerung füttern und bei Laune halten sollte. Dass es suboptimal ist, mit allen Nachbarn gleichzeitig Krieg zu führen. Dass Wege, Straßen und Eisenbahnstrecken Einheiten schneller voranbringen. Und dass Stadtmauern gegen Bombenangriffe in etwa so nützlich sind wie ein Aluhut gegen Kondensstreifen.

Doch wer Civ wirklich meistern will, auch auf dem höchsten Level oder in Multiplayer-Matches, der kann sich hier austoben. Allein schon das Hauptspiel Civ 6 fährt 19 Zivilisationen auf, und mit seinen DLCs, den beiden Addons Rise and Fall und Gathering Storm sowie dem (reichlich überflüssigen) New Frontier Pass kommt der sechste Teil auf 50 Nationen. Dazu gesellen sich Religionen

und Politikformen, Kultur und Loyalität, Handel und natürlich die Forschung mit ihren schlappen 70 Technologien. Also viel Material zum Tüfteln – das wunderbare Konzept »Leicht erlernt, schwer gemeistert« ist in Civilization perfekt umgesetzt.



6. Mod-freundlich

Trotz der vielen kostenpflichtigen Addons und DLCs lässt sich Civilization vorbildlich modden. Rund 5.500 Mods tummeln sich allein im Steam-Workshop, einige sind schon mehrere Serienteile dabei. Ich mag zum Beispiel »R.E.D.«: Die Mod stellt Kampfeinheiten in einem kleineren Maßstab dar, dafür aber mit mehr einzelnen Truppmitgliedern. Ein voller Trupp Infanterie besteht zum Beispiel aus einem Dutzend Soldaten in Formation – das sieht nicht nur realistischer aus, sondern zeigt auch mit einem Blick, wie komplett der Trupp noch ist.

Andere Mods machen die Hügel hügeliger (»Hillier Hills«) oder pappeln die Meere optisch auf und spendieren ihnen neue Rohstoffe (»Sukritract's Ocean«). Aus purer Nostalgie habe ich auch die Mod »Thrones and Palaces« abonniert, weil sie den ausbaubaren Thronraum von Civ 2 und den Palast aus Civ 3 zurückbringt. Stark, was Hobbybastler da erschaffen!



7. Alle Zeit der Welt

Ursprünglich sollte Civilization ein reines Echtzeitstrategiespiel werden. Zum Glück hat sich Sid Meier dann doch für die gemütlichere Rundenvariante entschieden. Und so wurde Civilization zu einer Art »Wellness für die Seele«, wie es unser ehemaliger GameStar-Chefredakteur Michael Trier mal auf den Punkt gebracht hat. Wir haben alle Zeit der Welt, einen Angriff zu planen oder abzuwehren, eine Stadt oder einen ganzen Kontinent zu unterwerfen. Hier scheitert niemand, weil er keine 80 Klicks pro Sekunde schafft. Und auch nicht daran, dass diese immer schummelnden Computergegner einfach viel schneller und an mehreren Positionen gleichzeitig handeln können.



8. Emotion pur

Mitfiebern, dramatische Wendungen, Atombomben-Gandhi – für ein Wellness-Spiel kann uns Civ auch ganz schön auf die Palme bringen. Auch ohne Zwischensequenzen oder Videoschnipsel schafft die Serie eine starke Bindung. Wir ärgern uns über den Nachbarn, der sich »unser« Kohlefeld einverleibt, obwohl wir es doch schon vor 40 Runden mit einem Handtuch reserviert haben! Wir schimpfen auf den Roosevelt, der plötzlich Bismarck viel lieber hat als uns. Oder über irgendeinen Überseeherrscher, den wir zwar noch nie getroffen haben, der aber die Pyramiden früher fertig hat als wir. Und zwar genau eine verflixte Runde!



9. Managen oder herrschen

Ein gutes Spiel lässt uns die Wahl, wie wir es spielen. In dieser Beziehung ist

SID MEIERS CIV-VORBILDER

Diese drei Computerspiele haben Sid Meier nach eigener Aussage zu seinem Epos Civilization inspiriert – darunter ist ein eigenes Werk.



Empire (1973 / 1984 / 1993)

Schon 1973 programmieren Washingtoner Studenten auf einem HP2000 Mainframe-Computer das Strategiespiel Civilization, das dem berühmten Brettspiel Risiko ähnelt: Wir platzieren auf einer Weltkarte mit 26 Sektoren unsere 26 Armeen und ziehen rundenweise gegen den Computer. 1984 erscheint das Spiel auf dem Commodore 64 – unter dem Namen Empire. 1993 gibt's eine deutlich aufgebohrte Version namens Empire Deluxe, die optisch stark Richtung des ersten Civilization geht, sich aber ausschließlich um Kämpfe dreht, noch dazu mit nur wenigen Truppentypen. Ich bin trotzdem hin und weg.



Railroad Tycoon (1990)

Nur ein Jahr vor Civilization schickt uns Sid Meier bereits auf eine historische Zeitreise – allerdings auf Schienen. Sein Railroad Tycoon wird zum Eisenbahnmagnaten-Magneten, denn die Mischung aus Bahnlinien verlegen, Züge zusammenstellen, Fabriken verbinden, Bahnhöfe ausbauen, Aktienhandel und immer moderneren Loks macht auch schon süchtig. Eiskalte Profis greifen sogar in die Signalschaltungen ein, um noch die letzte Sekunde aus den Fahrplänen rauszukitzeln – mit dem Risiko, dass ein Schnellzug auf Rekordjagd in den bummelnden Güterzug vor ihm rasselt. Das habe ich, öhm, mal gehört.



Sim City (1989)

Wer sich über Dauerstaus aufregt, kann es 1989 besser machen: Da bringt nämlich Will Wright, der spätere Sims-Papa, sein Sim City heraus. Die Stadtbausimulation befördert uns zum Bürgermeister, wir weisen Baugebiete für Wohnhäuser, Industrien und Geschäftsviertel aus, kümmern uns um Straßenanbindungen, legen Strom- und Wasserleitungen. Sim City hat Sid Meier am meisten beeinflusst, ursprünglich sollten sich seine Civilization-Städte ähnlich selbständig entwickeln, doch das war ihm zu passiv. Eine gute Entscheidung, denn der Ausbau ist ein wichtiges Element der Civ-Reihe – und hat in Civilization 6 seinen vorläufigen Höhepunkt erreicht.

Civilization exzellent. Denn es lässt uns nicht nur spielen, wie wir wollen, sondern auch so ins Detail gehen, wie wir möchten. Wir können ins Mikromanagement einsteigen und jede Runde jede Stadt optimieren. Wir können aber auch drauf pfeifen, auf einer niedrigen Schwierigkeitsstufe antreten und einfach mal drauflos herrschen, ohne dass uns die unzufriedene Bevölkerung gleich die Hütte anzündet.



10. Was wäre, wenn ... ?

Raketenkreuzer gegen Karavelle? Eiffelturm in Berlin? Warum denn nicht? Civilization spielt mit Epochen und Einheiten, mit Geschichte und Geografie, aber ohne erhobenen Zeigefinger. Oder wie Sid Meier es öfter erklärt hat: »Ich betone bei einer Simulation die lustigen Teile und werfe den Rest weg.« Und gerade deswegen schafft es Civilization, sogar Geschichtsmuffel für die Historie zu begeistern, uns alle die Bedeutung bahnbrechender Erfindungen erleben zu lassen. Schießpulver, Eisenbahn, Flugzeuge sind nicht in irgendwelchen Statistiken versteckt, sondern wirken sich spürbar aus. So spannend kann Geschichte sein! Darum werde ich demnächst auch meine Töchter vor Civ anketten – denn die haben mich mal gefragt, ob es schon Ritter gab, als ich noch klein war. Wenn sie wenigstens »noch« statt »schon« gesagt hätten!

Meine Wunschliste für Civ 7

Ihr habt's vermutlich schon gemerkt – ich finde Civ bisher ganz nett. Aber es geht ja immer noch besser! Darum kommen hier meine wichtigsten Ideen und Wünsche für Civilization 7. Also detaillierte Vorschläge, die über das übliche »Bitte eine geschickte KI und Diplomatie« hinausgehen.



Wunsch 1: Tiefsee und Weltraum!

Wie gesagt, ich mag bei Civ vor allem die erste Hälfte einer Partie – weil da so viel zu entdecken ist. Darum wünsche ich mir für Civ 7 auch ab dem Midgame viel mehr »schwarze Flecken«. Warum nicht die Tiefsee erkunden, Unterwasserstationen und Forschungsanlagen errichten, neue Rohstoffe abbauen, später Städte gründen? Wie gut das Zusammenspiel zwischen Oberfläche und Unterwasserwelt funktionieren kann, hat zum Beispiel Anno 2070 gezeigt. Das passt auch prima zur realen Welt: Bisher sind gerade mal 20 Prozent des Meeresbodens nach modernen Standards kartografiert, dafür aber die gesamte Mondoberfläche!

Stichwort Mond: Fürs Lategame könnten unser Trabant, der Mars oder dicke Asteroiden als Abenteuerspielplätze herhalten. Ja, ich weiß, da gibt's schon Sid Meier's Alpha Centauri (zu dem ich gleich noch komme), aber warum nicht auch in Civ 7 neue Welten entdecken und besiedeln, sobald die Raumfahrt erforscht ist?

Und falls euch Tiefsee und Weltraum zu weit weg sind vom Civ-Thema, bleibt immer noch der unbekannte Kontinent, den wir entdecken, erkunden, besiedeln können. Warum nicht erst um das Jahr 1500 herum »Amerika« entdecken und die bisherige Weltkarte entsprechend erweitern? Schließlich ist auch Sid Meier's Colonization eins meiner Lieblingsspiele. Oder wie wär's mit



Sid Meier's Alpha Centauri von 1999 sah zwar aus wie ein Teller Fischsuppe, war aber spielerisch stark: Es bot einen Einheitenbaukasten und Terraforming.



Humankind inszeniert seine Rundenkämpfe als »Spiel im Spiel« mit hereingezoomtem Schlachtfeld.



Pyramide plus Pentagon: Civilization hielt sich noch nie sklavisch an die Weltgeschichte. Das muss natürlich so bleiben!



Old World von Mohawk Games ähnelt auf den ersten Blick Civilization, macht aber vieles anders.

einem alternativen »Afrika«, das anfangs nur entlang der Küste begehbar ist, aber ungefähr im 19. Jahrhundert komplett freigeschaltet wird? Atlantis fände ich auch spannend, auch wenn's nicht wirklich in die »historische« Civ-Serie passt. Aber das ist wirklich Geschmackssache. Immerhin: Archäologen gibt's ja bereits im Spiel!

Wunsch 2: Taktisches Kampfsystem

In 30 Jahren Civ ist das Kampfsystem zwar verfeinert worden, aber grundsätzlich immer

gleich: Einheit A bekämpft Einheit B im Duell, meistens im Nahkampf. Klar, es gibt Fernkämpfer und aktuell Korps und Armeen mit zwei beziehungsweise drei Einheiten plus optionalem General. Aber bei größeren Gefechten ab einer gewissen Menge beteiligter Einheiten finde ich zum Beispiel ein Kampfsystem wie in Humankind interessant: Hier schlage ich meine Schlachten quasi auf der herangezoomten Weltkarte. Das Kampfgebiet besteht ebenfalls aus einzelnen Feldern, die sich an der jeweiligen Topografie orientieren. Wenn die Schlacht also auf einem Weltkar-

tenwaldfeld stattfindet, herrscht auch im Kampfgebiet Wald vor. In Humankind geht die Schlacht über mehrere Runden, darum kann ich noch nahe Truppen von der Weltkarte ins Kampfgebiet als Verstärkung nachziehen. Sowas fände ich für Civilization 7 auch machbar, halt nur bei größeren Gefechten und dann gerne mit der klassischen Wahlmöglichkeit zwischen »selbst ziehen« und »Ergebnis berechnen lassen«.

Wunsch 3: Truppenbaukasten

Ich mag das Civ-Konzept, dass jede Nation Spezialeinheiten hat. Römische Legionäre, indische Kriegselefanten, die amerikanische P-51 Mustang. Allerdings sind diese Einheiten nur für eine kurze Zeit aktuell und werden dann ersetzt. Oder habt ihr in letzter Zeit einen Kriegselefanten gesehen? Eben. Ist ja auch logisch: Reale moderne Kampfeinheiten stehen aus Civ-Sicht technisch auf dem ungefähr gleichen Level – selbst die Bundeswehr kämpft nicht mehr mit Musketen, und unsere Marine hat kein Segelschi... okay, schlechtes Beispiel. Was ich damit sagen will: Warum nicht einen Truppenbaukasten in Civ 7 einführen, mit dem ich ungefähr ab 1900 meine erforschten Technologien zu neuen Truppentypen kombinieren kann? Das fand ich in Sid Meier's Alpha Centauri oder dem 1997 zu Unrecht völlig untergegangenen Echtzeitstrategiespiel Akte Europa gut umgesetzt: In beiden konnte ich aus Komponenten wie Antrieb, Rumpf, Waffe und Spezialfähigkeiten neue Einheiten konstruieren. Das muss in Civ 7 ja kein Streitwagen mit Maschinengewehr sein, aber vielleicht ein Hovercraft-Panzer mit Laserschütz oder ein U-Boot mit schwerer Artillerie auf dem Deck. Wichtig ist natürlich, dass keine dieser Eigenbaumarken übermächtig wird – den Riesen-Kampfroboter aus dem Civ-6-Addon Gathering Storm fand ich eine nette Idee, aber arg overpowered.

Wunsch 4: Echte Eisenbahn

Sorry, jetzt kommt der Eisenbahn-Fan in mir durch: Da ich die Erfindung der Lokomotive für wortwörtlich bahnbrechend halte, kommt sie mir in der Civ-Reihe viel zu kurz. Oft bauen wir eigentlich jedes Hexfeld mit Schienen zu, weil die benötigten Handwerker zu diesem Zeitpunkt schlicht zu billig sind. Ich würde die Trassen deutlich teurer machen, zum Beispiel Kohle und Stahl für jedes verlegte Feld verlangen, bei Brücken und Tunneln wird's extrateuer.

Im Gegenzug bekommen angeschlossene Produktionsstätten einen dickeren Output-Bonus als bisher, verbundene Städte einen spürbaren Produktions- und Zufriedenheits-Boost, und Einheiten sind auf Schienen wie gehabt schneller unterwegs. Mit Zügen kann ich zum Beispiel Kohle und Erz in großen Mengen transportieren und in der Stadt zu Stahl verarbeiten. Der Forschungsbaum wird um Diesellokomotive, E-Lok und schließlich

Magnetbahnen erweitert – die will ich auch auf der Karte fahren sehen! Für jemanden wie Sid Meier ein Klacks, schließlich hat er mit seinem Railroad Tycoon schon mal Dampffrossgeschichte geschrieben. Und wenn dann noch ein mächtiges Eisenbahngeschütz für Belagerungen dazukommt, sind auch Kämpfernaturen glücklich.



Wunsch 5:

Tunnelbau und Terraforming

Ja, ich weiß, im Civ-6-Addon Gathering Storm können Militärpioniere Tunnel durchs Gebirge bauen. Aber ich rede hier von Unterwasserröhren wie dem Eurotunnel zwischen Dover und Calais. Oder, etwas übertrieben, ein Jahrtausendprojekt wie im hochspannenden Roman »Der Tunnel« aus dem Jahr 1913: Darin baut ein Ingenieur mit hunderttausenden Arbeitern einen Eisenbahntunnel, der Großbritannien über Nordspanien mit den USA verbindet. Ein großartiges Buch! Denn Ingenieursleistungen wie der Panamakanal, der Suezkanal oder die 165 Kilometer lange Brücke auf der Strecke Peking-Shanghai finde ich absolut eindrucksvoll – sowas will ich in Civ auch mal bauen.

Terraforming light ist für mich ein weiteres Element, die Spielwelt zu verändern und somit lebendig zu halten. Gathering Storm hat ja einen guten Anfang gemacht, mit seinen Vulkanen und steigenden Meeresspiegeln. Aber mir geht das noch nicht weit genug, ich würde in Civ 7 gerne aktiver und stärker eingreifen, statt nur auf einen steigenden Meeresspiegel zu reagieren. Zum Beispiel Flüsse richtig stauen, durch Trockenlegen fruchtbares Land an Küsten gewinnen oder Dämme errichten, die Inseln miteinander verbinden. Und wenn wir schon mal dabei sind: Der echte Straßenbau muss zurück, ich finde das indirekte Verlegen von Straßen durch Handelsrouten zwar grundsätzlich gut, würde aber gerne zusätzlich wieder meine Handwerker dafür einteilen.



Wunsch 6:

Geschichte mit Geschichten

Auch wenn Civ zu meinen Lieblingsspielen gehört, gehe ich natürlich öfter fremd. Aktuell date ich Old World und bin ganz begeistert. Denn es installiert mich nicht einfach als Herrscher unter Herrschern, sondern als Teil einer Familie. Und da es in allen Nationen mächtige Familien und starke Verwandtschaftsbeziehungen gibt, spielt sich Old World, vereinfacht gesagt, wie eine Mischung aus Crusader Kings 3 und Civ 6. Das Stammbaumjonglieren wirkt sich auch nicht nur auf nüchterne Beziehungswerte aus, sondern in richtigen Geschichten: Wenn ich den dusseligen Sohn meines Nachbarherrschers von oben herab behandle, findet das sein enttäuschter Vater vielleicht gut. Aber was passiert, wenn der Vater irgendwann den goldenen Löffel abgibt und der Dussel den Thron besteigt?

Sogar kleinere Ereignisse wie der Bau eines Bergwerks oder einer Farm bekommen

GANDHI UND DIE ATOMBOMBE

Ausgerechnet Gandhi! Der wohl friedfertigste Anführer aller Zeiten wirft im ersten Civilization gerne mit Atombomben um sich. Schuld daran ist ein Zahlen-Bug: Jeder Herrscher hat einen Aggressionswert, und Sid Meier gab Gandhi den niedrigsten Wert von allen: eine Eins. Sobald ein Anführer die Demokratie erforscht, fällt sein Aggregiert um zwei Punkte. Weil der damalige Civ-Code aber keine negativen Zahlen verwendet, wurde aus 1-2 nicht -1, sondern eine 255. Durch diesen Wut-Highscore verwüstete Gandhi schon bei kleinsten Unstimmigkeiten ganze Landstriche atomar. Der Bug wurde natürlich behoben, doch Gandhis Ruf war ruiniert. Als Tribut an das unfreiwillige Easter Egg hat Firaxis in Civ 5 Gandhi mit einem hohen »Setzt Nuklearwaffen ein, wenn er bedroht wird«-Wert von zwölf beschenkt – während die meisten anderen Oberhäupter zwischen vier und sechs Punkten liegen. Und in Civ 6 hat Gandhi mit 70 Prozent Wahrscheinlichkeit die versteckte Agenda »Nuke Happy«: Er zögert nicht, Atomwaffen einzusetzen, und respektiert Nationen, die welche im Arsenal haben.



Durch einen Bug wurde Gandhi kurzzeitig zum Atombomber. Von wegen »passiver Widerstand«.

mehr Gewicht, wenn sie ein Ereignis auslösen – und sei es nur ein kleiner Text, der eine Geschichte über das Bergwerk erzählt und mir am Ende mehr Ertrag bringt. Sowas bleibt im Gedächtnis! Und weil's derzeit rund 3.000 solcher Ereignisse gibt, wirken sie auch nie wie von der Stange erzählt. Solche Dynastie- und Hintergrundgeschichten würden auch für Civ 7 prima funktionieren.

Und das war sie, meine bescheidene Wunschliste für Civ 7. Ich bin neugierig: Welche Ideen mögt ihr, welche sind total bekloppt? Schreibt's in die Kommentare, gerne auch eure eigenen Ideen. Vielleicht liest Firaxis ja mit und übernimmt einige der Vorschläge für Civ 7. Und wenn uns dann beim Spielen die Spülen überlaufen, haben wir alles richtig gemacht! ★



Mods wie R.E.D. mit seinen kleineren, aber detaillierten Einheiten halten die Serie lebendiger als die x-te neue Nation des New Frontier Pass.



Anno 2070 hat gezeigt, wie gut sich eine klassische Spielwelt an der Oberfläche mit Unterwasser-elementen kombinieren lässt. So was will ich für Civ 7 auch!