

Millennia

NOCH EIN CIV-KLON? VON WEGEN!



GameStar
für Umfang

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **C Prompt Games** Termin: **26.3.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **80 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Lasst euch nicht von der prähistorischen Grafik abschrecken: Der Civ-Konkurrent hat innere Werte – ist aber nicht für jeden Strategen geeignet. Von Martin Deppe



Viele Aufbauspielelemente: Die Traubenplantage in der Mitte beliefert das Weingut links, das bringt mehr Luxus und Kultur.

Karte, Kornspeicher, Keulenträger: Die ersten Runden im globalen Strategiespiel Millennia spielen sich wie anno 1991, dem Geburtsjahr von Civilization. Wir erkunden mit einem simplen Keulenkrieger die Umgebung unserer Hauptstadt, entdecken ertragreiche Hexfelder mit Hirschen oder Schäfchen, stoßen auf Barbaren, kleine Siedlungen, Stadtstaaten und Konkurrenznationen. Wir erforschen neue Technologien und Fähigkeiten, stoßen in neue Zeitalter vor. Alles also wie gehabt. Ist Millennia einfach ein Civilization-Klon? Wer das Spiel jetzt in diese Schublade schubst, macht einen großen Fehler!

Ein Spiel. Viele Spielstile.

Millennia führt nach und nach gut verzahnte Spielmechaniken ein, die eine Partie sehr

vielseitig machen, euren Spielstil unterstützen und den Wiederspielwert hochtreiben. Allem voran durch die sogenannten Domänen. Der arg abstrakte Begriff fasst sechs Bereiche zusammen, die ihr im Spielverlauf freischaltet und erweitert: Regierung, Erkundung, Kriegsführung, Ingenieurwesen, Diplomatie und Kunst. Jede Runde zahlt ihr durch eure Aktionen, Stadtgebäude, Geländeausbauten und so weiter Punkte auf diese Domänen ein, diese Punkte gelten für eure ganze Nation. Zwei Beispiele: Jedes Kolosseum bringt euch jede Runde einen Punkt Kriegsführung (und unterdrückt praktische Unruhen). Ein Papiermacher als Geländeverbesserung produziert Diplomatiepunkte. Allein schon durch diese sechs Domänen könnt ihr eure Strategie und Spiel-

weise verfeinern. Wollt ihr euch komplett auf Kriegsführung spezialisieren? Vor allem die Welt erkunden? Euch aufs Ingenieurwesen fokussieren, um mit immer besseren Geländeausbauten mehr Rohstoffe zu gewinnen und weiterzuverarbeiten? Oder wollt ihr Domänen kombinieren?

Je mehr Punkte ihr in eine Domäne einzahlst, desto mehr Möglichkeiten bekommt ihr hier. Zwei Beispiele: Mit Kriegsführungspunkten frischt ihr sofort eine angeschlagene Armee auf oder platziert eine neue Einheit sofort. Und mit Diplomatie erschafft ihr einen Händler oder bestecht randalierende Rebellen, damit die verduften. Das sind alles mächtige Instant-Vorteile, doch die werden mit jedem Einsatz teurer, manche haben auch einen Cooldown. Knifflig!



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Civ mögt und eine Alternative sucht.
- ... ihr euch gern in ein Spiel reinfuchst.
- ... euch altertümliche Grafik egal ist.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch gute KI-Herrscher wichtig sind.
- ... ihr am liebsten viel kämpft.
- ... ihr ungeduldig seid.

Organische Expansion

Das Domänensystem ist anfangs gewöhnungsbedürftig, weil ihr zum Beispiel nicht einfach Stadt X anwählt, einen Siedlertrupp baut, ihn auf ein beliebiges freies Feld zieht und Stadt Y gründet. Stattdessen müsst ihr in der Domäne Regierung genug Punkte ansparen, um einen Siedler aufzustellen. Den Trupp dürft ihr zwar in einer Stadt eurer Wahl platzieren, aber es dauert, bis ihr wieder genug Regierungspunkte für den nächsten Siedler beisammenhabt. Expansion über den Bau eigener neuer Städte passiert in Millennia langsamer als in Civ, wirkt dadurch aber organischer und glaubwürdiger – und ihr habt noch andere Möglichkeiten als den guten alten Siedler.

Denn in Millennia ist Stadt nicht gleich Stadt. Stattdessen regiert ihr Regionen mit je einer Stadt (City), und innerhalb einer Region könnt ihr weitere Siedlungen (Towns) gründen, die wiederum die Region vergrößern. Die Begriffe City und Town sind in der deutschen Version leider beide stumpf mit »Stadt« übersetzt, was uns anfangs echt verwirrt hat. Stadt und Kleinstadt wäre treffender gewesen. Aber auch ohne den Übersetzungsspatzer ist das Thema Regionen und (Klein-)Stadtgründen ganz schön komplex.

Kleinstadt, Außenposten, Vasall ...

Als ob die sechs Domänen nicht schon genug wären, packt Millennia nämlich noch den Wert Kultur obendrauf. Euer Kulturwert wächst ebenfalls durch bestimmte Stadtge-



Wir greifen mit fünf Anführern die Spanier an, die Kampfvorhersage ist im Textfenster versteckt.



Den eigentlichen Kampf können wir nicht mehr beeinflussen, sondern nur ... bewundern?

bäude oder durch Geländeverbesserungen wie Weingut und Bildhauerwerkstatt. Neue Kleinstädte in einer Region könnt ihr generell nur über Kulturpunkte gründen, auch das geht also langsam.

Sorry, falls euch langsam der Kopf raucht, aber das ist typisch für Millennia. Doch es geht noch weiter mit dem Thema Stadtbau: Ihr könnt nämlich auch Außenposten fernab einer Region errichten. Die baut ihr über Pioniere, die ihr wiederum mit Punkten aus der Domäne Ingenieurwesen bezahlt. Oder ihr schickt einen Gesandten (finanziert aus der Domäne Diplomatie) zu einem Stadtstaat, damit der sich als Vasall anschließt. So eine Vasallenstadt liefert euch einen Anteil an Ressourcen und Gold, und nach einigen Runden könnt ihr sie integrieren – was Regierungspunkte kostet. Auch eroberte Städte feindlicher Nationen lassen sich nach ei-

ner Beruhigungsphase assimilieren, das dauert aber auch mal Dutzende von Runden. Millennia ist wahrlich kein Spiel für die Ungeduligen unter den Strategen!

Viel Aufbauspiel

Auch in den Ausbau eurer Regionen könnt ihr viel Zeit versenken. Geländeverbesserungen sind nämlich superwichtig und komplexer als etwa in Civ. Jede Runde fließen Verbesserungspunkte (hurra, noch ein Punktetyp!) in einen nationweiten Pool. Damit kauft ihr anfangs simple Ausbauten wie Bauernhöfe, Jagdlager oder Steinbrüche. Doch durch Forschung und neue Zeitalter schaltet ihr immer mehr Verbesserungen frei, bis ihr schließlich auf Dutzende kommt. Sogar Produktionsketten sind möglich, zum Beispiel könnt ihr Kupfer oder Eisen in einem Schmelzofen zu Barren formen und zu



Zeitaltersprung: Wir haben viele Gegner umgehauen und steuern auf eine chaotische Epoche zu.

ALTERNATIVE ZEITALTER



Das Zeitalter des Äthers erreicht ihr durch den Bau von Ballonen. Äther versorgt eure Gebäude mit Energie und schaltet neue Flugeinheiten frei.



Zeitalter der Besucher: Alien-Schiffe überfallen die Erde und setzen Bodentruppen ab. Zerstörte Mutterschiffe hinterlassen Technologie.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Was Strategiespielgrafik angeht, bin ich hart im Nehmen. Schließlich habe ich schon die Icon-Gefechte des allerersten Civilization überlebt. Dass Millennia aussieht wie Civ 4 von 2005 und die komischen Kampfanimationen aus einem prähistorischen Browser-Spiel stammen könnten – geschenkt. Denn Millennia punktet mit inneren Werten, die mich nach den ersten Einstiegsstunden mehr und mehr gefesselt haben. Ich mag vor allem die Geländeverbesserungen, weil ich nicht einfach eine Traubenplantage ins Umland setze, und das war's. Nein, ich kann die Trauben in einer Presse zu Wein keltern, um mehr Kulturpunkte einzuheimsen. Oder den Wein gegen Gold exportieren. So tüftele ich viel an optimalen Produktionsketten, erforsche die passenden Technologien, kann mich ganz auf meinen Spielstil einlassen.

Allerdings dauert es, die komplexen Zusammenhänge gut auszuspielen. Allein schon die Unterschiede zwischen Hauptstadt, Stadt, Region, Vasallen, Vorposten und so weiter erschlagen Genre-Einsteiger. Selbst Civ-Veteranen brauchen Einarbeitungszeit, weil wir ständig zwischen den Ebenen Weltkarte, Stadtausbau, Produktionsketten und den Domänen-Ausklappenmenüs umherspringen. Was aber auch daran liegt, dass das User-Interface verbesserungswürdig ist. Auch die rudimentäre Diplomatie und die sprunghaften, wortwörtlich gesichtslosen KI-Konkurrenten sind Kritikpunkte, kein Vergleich etwa zum 25 Jahre alten Alpha Centauri. Unterm Strich ist Millennia aber ein gutes, komplexes Strategiespiel, halt mit Sechsecken und Kanten. Und weil der Wiederspielwert richtig hoch ist, bleibt's auf jeden Fall auf meiner Platte.

Werkzeugen oder Waffen weiterverarbeiten. Auch hier müsst ihr oft abwägen: Will ich in die Domäne Ingenieurskunst oder doch lieber ins Militär investieren?

Fortschrittlichere Verbesserungen braucht ihr auch, um die Anforderungen wachsender Städte zu erfüllen. Nahrung brauchen sie dort alle, aber dann auch Wohnhäuser, Hygiene (zum Beispiel durch Müllgruben oder ein städtisches Aquädukt), später natürlich auch Luxusgüter wie Delikatessen oder guten Wein (nicht die Standardplörre für den Plebs). Es macht Spaß, hier zu puzzeln und das Optimum rauszuholen, vielleicht ein Geländefeld mit Weltkarte auch etwas abwechslungsreicher, allerdings sind die Ausbauten so gut wie nie animiert – ein paar Lagerfeuer oder bedächtig nickende Hirsche sind schon das Highlight.

Zickzack-Zeitreise

Millennia erstreckt sich über zehn Zeitalter, von den ersten Siedlungen 6000 vor Christus bis ins 8. Jahrtausend. In jedem Zeitalter erforschen wir neue Technologien, Fähigkeiten, Truppentypen et cetera. Hier können wir weiter unsere Strategie ausbauen, zum Bei-

spiel die Armeeegrößen erhöhen, die Seefahrt verbessern, neue Geländeverbesserungen freischalten. Die Zeitalter sind anfangs noch mit Civilization und seinen Kumpels vergleichbar, doch mit dem dritten, der Bronzezeit, halten erstmals alternative Zeitlinien Einzug: Wenn ihr oder eine KI-Nation zum Beispiel vor Beginn der Bronzezeit sechs feindliche Einheiten (außer Barbaren) tötet, bricht das Blutzeitalter aus, mit ständigen Barbarenangriffen, aber auch Katastrophen wie Revolten, Brände oder Vulkanausbrüchen. Letztere sind aber auf der Weltkarte nicht sichtbar, nur die zerstörten Geländeverbesserungen qualmen dezent. Wie gesagt, die Präsentation ist dürrtig.

Das Pendant zum Blutzeitalter ist das Heldenzeitalter – ausgelöst durch Naturwunderentdeckungen und zackige Forschung. Dieses alternative Zeitalter ist an die griechische Mythologie angelehnt und bringt eine Heldeneinheit ins Spiel, die wir zu bestimmten Orten auf der Karte schicken. Diese Odyssee-Questkette schaltet uns am Schluss den Parthenon frei. Als dritte alternative Variante gibt's die Siegeszeitalter, die eine Partie schon vor Ablauf der zehn

Epochen entscheiden können. Zum Beispiel dann, wenn ihr militärisch ohnehin übermächtig seid – das erspart euch das langwierig-langweilige Ausschalten aller übrigen KI-Nationen. Wir konnten natürlich für den Test nicht alle alternativen Zeitalter ausprobieren, aber sie sind auf jeden Fall eine interessante Abwechslung von den genretypischen Epochensprüngen.

Peinliche Kämpfe

Millennia hat neben der schwachen Optik zwei weitere Achillesfersen: die Kämpfe und die KI-Nationen. Die Schlachten laufen in einem eigenen Screen ab, der so peinlich aussieht, dass er schon fast wieder cool ist. Obwohl ... ist er nicht. Er ist tatsächlich nur peinlich. Wie in einem Uralt-Browser-Spiel-filmchen dreschen und schießen die Kontrahenten aufeinander ein, bis eine Seite verloren hat oder die Zeit rum ist. Dabei könnt ihr nur fassungslos zuschauen, denn Eingreifen ist nicht: Die Gefechte entscheiden sich

durch die Armeegrößen (drei bis zehn Slots, je nach Zeitalter und Forschung) und die Truppen samt Schere-Steine-Papier-Prinzip. Erfahrene Einheiten lassen sich zu Anführern in mehreren Stufen befördern, verlieren dann aber komischerweise ihren Truppentyp. Aus einer flotten Kavallerieeinheit wird dann ein Standardanführer, ganz ohne Pferd. Sogar Armeen nur aus Anführern sind möglich, mit denen sehen die Gefechte noch komischer aus. Zum Glück lassen sich die Kampffilmchen gleich ans Ende spulen.

Sprunghafte KI

Der andere Knackpunkt ist das merkwürdige KI-Verhalten. Zum einen, weil andere Nationen, Barbaren und Rebellen sehr oft hintereinander mit mehreren kleinen Trupps in völliger Unterzahl angreifen, statt ihre Kämpfer erst zusammenzuziehen und dann zuzuschlagen. Auch Angriffe gegen unsere befestigten Städte waren in 90 Prozent der Fälle Selbstmord. Schwierig wurde es beim Testen nur bei mehreren Barbarentrupps gleichzeitig oder wenn eine KI-Nation doch mal eine größere Armee zusammengestellt hatte.

Beim Testen hat uns die Türkei ohne Vorwarnung den Krieg erklärt, obwohl wir schon wesentlich stärker waren. Selbst als wir vor der letzten Stadt standen, kam kein kleinlautes Friedensangebot. Auch Spanien hat uns früh eine Kriegserklärung geschickt, nach zwei Angriffen aber über 150 Runden lang nichts mehr in unsere Richtung unternommen. Das Diplomatesystem ist zweckmäßig, aber arg lieblos. Ihr seht keine Herrscherinnen oder Herrscher, sondern bekommt nur kurze Texte in Sachbearbeiter-Sprech: »Nach sorgfältiger Einschätzung Eurer Nation sind wir zu dem Schluss gekommen, dass wir Euch offene Grenzen anbieten möchten.« Man kann ja über den Comic-Look von Civilization 6 vortrefflich streiten, aber dass Millennia nicht mal Porträts zeigt, ist schon arg mager.

18 Klon-Nationen

Generell sind die 18 Nationen von Millennia sehr generisch. Und das ist noch nett ausgedrückt. Außer der Flagge und den Farben der



Stadtbildschirm: Hier baut ihr ganz klassisch Truppen und Gebäude, letztere lassen sich oft mehrfach upgraden.

Arbeitserscreen: Eure Arbeitskräfte in der Region organisiert ihr hier. Auch viele Produktionsstätten sind ausbaubar.

Grenzlinien gibt es exakt gar keine Unterschiede, wir können als Azteke die gleichen Spartiaten mit Speer und Schild aufstellen, wie wir es als Grieche oder als Spanier können. Zu Beginn einer Partie legt ihr für euch und die bis zu sieben anderen Nationen (KI, menschlich oder ein Mix) lediglich je einen Bonus fest, etwa eine alternative Starteinheit oder zusätzliche Verbesserungspunkte. Das klingt wie einer, ist aber kein negativer Kritikpunkt, denn ihr feilt euch eure Nation ja im Spielverlauf sehr individuell zurecht. Das fanden wir tatsächlich allemal spannender als die ewig gleichen und ausgelutschten Spezialeinheiten wie britische Langbogenschützen, spanische Galeonen, griechische Hopliten oder deutsche Ritter. ★

Diplomatie ist völlig gesichtslos, die KI-Nationen handeln sprunghaft.



MILLENNIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600K / Ryzen 3 2300X
GTX 660 / AMD R9 380
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700K / Ryzen 5 5600 X
GTX 1060 / AMD RX 590
16 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 🟢 Karten immer übersichtlich 🟢 passende Musik
- 🔴 spartanisch animiert 🔴 prähistorische Kampfanimationen
- 🔴 steinzeitliche Soundeffekte

SPIELEDISIGN



- 🟢 viele Spielweisen 🟢 kombinierbare Geländefeldausbauten
- 🟢 motivierende Zeitaltersprünge
- 🟢 viele Lösungswege 🔴 wirre Produktionsketten

BALANCE



- 🟢 gut verzahnte Mechaniken 🟢 In-Game-Lexikon
- 🟢 Bauhelfer 🔴 KI handelt oft nicht nachvollziehbar
- 🔴 teils umständliches User-Interface

ATMOSPHERE / STORY



- 🟢 Aufbau fühlt sich organisch an 🟢 Barbaren und Rebellen
- 🟢 Ereignisse (aber nur Textfenster)
- 🟢 kein Leerlauf 🔴 Nationen unterscheiden sich null

UMFANG



- 🟢 30+ Stunden pro Partie 🟢 acht Zeitalter
- 🟢 dutzende Einheiten, Gebäude, Geländeausbauten
- 🟢 Wiederspielwert 🟢 Multiplayer bis acht Spieler

FAZIT

Beginnt wie Civ, bringt aber gute Mechaniken wie alternative Zeitalter und Aufbauelemente mit. Schwache KI und Grafik.

