

Civilization 7

DIE CIV-REVOLUTION

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **11.2.2025**

Erst Schreck, dann Spaß: Firaxis hat das neue Civilization stark umgekrempelt!
Wir haben Civ 7 schon stundenlang direkt beim Entwickler gespielt –
und waren nicht vom PC wegzukriegen. Von Martin Deppe

1789: Revolution in Frankreich. 1917: Revolution in Russland. 2024: Revolution in Civilization! Denn mit Civ 7 bringt Firaxis die wohl massivsten Änderungen und Neuerungen in die Erfolgsserie. Aber keine Panik, es wird kein Echtzeitstrategiespiel oder gar Mobile Game, sondern immer noch ein Civ. Puh! Bei meinem Studiobesuch bei Firaxis habe ich das neue Civilization vier Stunden lang gespielt, und keine Sekunde war langweilig. Zuvor gab's eine Präsentation der Studiogrößen, allen voran Ed Beach, der schon bei Civ 6 Lead Designer war. Und der ließ gleich die größte Bombe platzen.

Vorbild Humankind? Echt jetzt?

Denn in Civilization 7 lenkt ihr nicht mehr eine ganze Partie lang dieselbe Zivilisation, sondern wechselt sie zweimal. Wenn ihr etwa mit Ägypten startet, könnt ihr später zum Beispiel erst die Mongolen lenken und noch später das Königreich Buganda. Nur euren Herrscher oder eure Herrscherin behaltet ihr durchgehend, und sie sind auch nicht an eine Nation gebunden. In der Spielversion, die ich ausprobieren konnte, standen zum Start der Partie je vier Zivilisatio-

nen und Herrscher zur Wahl, die sich frei kombinieren ließen. Nämlich Augustus, Hatschepsut, Amina (Königin des afrikanischen Emirats von Zazzau) und Aśoka (Herrscher der indischen Maurya-Dynastie) sowie die vier Reiche Rom, Ägypten, Aksum und Maurya. Im fertigen Spiel gibt es mehr Auswahl, wir rechnen klassisch mit je zwölf Anführern und Zivilisationen. Bei der Präsentation fielen zum Beispiel die Namen Benjamin Franklin als wissenschaftlich orientierter Herrscher und Konfuzius, der – natürlich – auf Philosophie setzt.

Das klingt arg nach Humankind, und davon war ich erstmal echt nicht begeistert. Wollen wir wirklich wieder unsere Zivilisationen »verwässern«? Doch Civ 7 macht die Kombos aus Herrschern und Zivilisationen nicht so ausufernd wie Humankind, sondern überschaubarer, nachvollziehbarer. Und das liegt vor allem an Bombe Nummer zwei.

Zeitreise in drei Kapiteln

In Civ 7 spielen wir nicht mehr von 4000 vor Christus durchgehend in die Zukunft, stattdessen ist eine Partie in drei große Kapitel unterteilt: die Antike (die im Spiel viel früher

beginnt, nämlich ebenfalls 4000 vor Christus), das Zeitalter der Entdeckungen und schließlich die Moderne. Alle drei Epochen haben eigene Schwerpunkte, Regeln, Technologiebäume und Meilensteine. Wenn alle Meilensteine geschafft sind oder die maximale Rundenzahl abgelaufen ist, geht's ins nächste Kapitel der Geschichte.

Die spielbare Version umfasste zwar nur die Antike, doch schon da habe ich gravierende neue Spielmechaniken erlebt. Welche genau, erzähle ich gleich, wir bleiben erstmal bei den drei Zeitaltern. Pro Epoche gibt es sehr unterschiedliche Meilensteine, die ihr in vier Bereichen erreichen könnt: Kultur, Wissenschaft, Militär, Wirtschaft. In der Antike sind das diese vier Meilensteine:

- Kultur: sieben Weltwunder haben (selbstgebaut oder erobert)
- Wissenschaft: zehn Kodexe freischalten
- Militär: zwölf Städte oder Kleinstädte besitzen (eroberte zählen doppelt)
- Wirtschaft: 25 Ressourcen (Pferde, Gold etc.) mit Städten verbinden

Wenn ihr einen Meilenstein nur teilweise schafft, erhaltet ihr aber auch schon Belohnungen. Für fünf Dörfer und Städte zum Bei-



DISCLAIMER

Alle Kosten für die Reise nach Baltimore, Verpflegung und Unterkunft wurden von 2K Games übernommen.



Mutig: Eine römische Stadt direkt am Vulkan – der natürlich ausbrechen kann.

spiel kassiert ihr bereits je einen Punkt in Militär und Expansion für euren Herrscher-Skilltree. Falls ihr sogar zwölf Siedlungen angesammelt habt, also den Militärmeilenstein komplett erreicht, löst ihr ein Goldenes Zeitalter aus und bekommt in jeder Siedlung einen Gratis-Nahkämpfer.

Meilensteine als Quests

Je nach gespielter Zivilisation variieren auch die Zwischenaufgaben, die ihr wie in einem Questlog absolviert. Ich habe zum Beispiel mit Herrscherin Hatshepsut und der römischen Zivilisation auf den Militärmeilenstein hingespielt und bekam Aufgaben wie Disziplin erforschen (bringt Boni gegen verfeindete unabhängige Völker), vier Kampfseinheiten rekrutieren und zusammenziehen (dazu gleich mehr), Belagerungswaffe produzieren

und dann natürlich auch gegen eine Stadt einsetzen. Wann und wie ich die Aufgaben löse, blieb mir überlassen, trotzdem fand ich sie als roten Faden schön angenehm übersichtlich und motivierend.

Die Version war zwar auf die Antike begrenzt, doch bei der Präsentation hat uns Firaxis anhand von Hatshepsut gezeigt, wie ihr im fertigen Spiel bei den Epochenbrüngen neue Zivilisationen wählen könnt. Wenn ihr die Herrscherin klassisch mit der Zivilisation Ägypten kombiniert, könnt ihr beim Sprung ins Entdeckungszeitalter zum Beispiel mit der westafrikanischen Zivilisation Songhai weiterspielen. Manche Zivilisationen müsst ihr erst freischalten: Wenn ihr lieber mit den Mongolen statt Songhai weitermachen wollt, müsst ihr in der Antike mindestens drei Pferde-Ressourcenfelder

euer Eigen nennen. Und beim Sprung in die Moderne schaltet ihr das Königreich Buganda nur frei, wenn ihr vorher die Songhai gespielt habt. Wie unterschiedlich sich die einzelnen Folgezivilisationen am Ende wirklich spielen, kann ich natürlich noch nicht einschätzen. Allerdings habe ich mich nach der Probespielzeit ausführlich mit anderen Journalisten unterhalten – und alle haben schon in der Antike sehr, sehr unterschiedliche Partien erlebt. Und jetzt: Zeit für Innovationsbombe Nummer drei!

Stadt, Land, Fluss

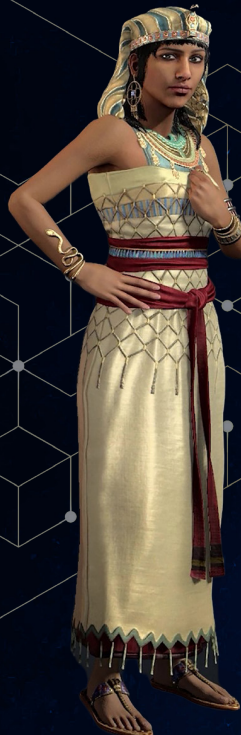
Firaxis hat auch die Städte umgekrempelt. Das bisherige Distriktsystem ist verschwunden, jetzt sind Städte in urbane und in ländliche Hexfelder unterteilt. Die urbanen Felder liegen auf dem Stadtbildschirm innen,

DIE VIER START-HERRSCHER IN UNSERER SPIELVERSION



AUGUSTUS

setzt auf Expansion und Kultur. Je mehr Kleinstädte er besitzt, desto größer der kulturelle Output seiner Hauptstadt.



HATSCHEPSUT

Hatshepsut baut vor allem auf Wirtschaft und Kultur, sie kann Weltwunder an Flussstädten schneller bauen.



AMINA

herrschte einst über das Reich der Zazzau, ungefähr im heutigen Nigeria. Ihre Truppen sind in Ebenen und Wüsten besonders stark.



auf jedem dieser Felder könnt ihr zwei Stadtausbauten errichten, zum Beispiel Kornkammer und Jupitertempel. Die beiden Gebäude sind dann auch auf der Map zu sehen, was der Lesbarkeit echt zugutekommt. Auf ländlichen Feldern drumherum gibt's hingegen nur eine Ausbaumöglichkeit, die vom Geländetyp abhängt: auf Waldfeldern zum Beispiel eine Holzfällerhütte, an Flüssen Fischerboote, im Flachland eine Tongrube. Während ihr die Stadtbauten klassisch mit Produktionspunkten und über mehrere Runden errichtet, läuft's auf dem Land anders

ab: Die bisherigen Handwerker sind gefeuert, es gibt überhaupt keine Arbeiter mehr! Aber selbstverständlich muss ja irgendwer zupacken, ihr müsst euch nur nicht mehr im Detail kümmern. Stattdessen wählt ihr bei einem Bevölkerungssprung aus, welches Hexfeld ihr als Nächstes upgraden wollt, der Ausbau wird sofort fertig. Das liest sich jetzt bestimmt nach arger Versimpelung, ich war auch erst skeptisch, doch nach ein paar Runden habe ich die Handwerker und ihr Mikromanagement nicht mehr vermisst. Sorry Leute, war trotzdem schön mit euch!

Vom Dorf zur Stadt

Wie kürzlich das Strategiespiel Millennia unterscheidet Civilization 7 zwei Siedlungsgrößen: City und Town. Beide Begriffe werden im Deutschen generell als »Stadt« übersetzt, aber eine Town ist eher eine Kleinstadt. Im Spiel wirkt sich das so aus, dass wir mit Siedlern (ja, die haben überlebt) erstmal eine Town gründen. Die produziert zunächst nur Geld, aber keine Produktionspunkte, Forschungspunkte und so weiter. In Towns könnt ihr Ausbaugebäude wie die Kornkammer auch nicht selber produzieren, sondern nur mit Gold kaufen. Neue Towns bekommen aber sofort Straßen zu euren Nachbarstädten, ihr müsst nicht erst eine Handelskarawane losschicken. Ab einer bestimmten Bevölkerungsgröße könnt ihr eine Town zur Stadt befördern, die dann fortan Punkte für Forschung, Produktion, Kultur und so weiter generiert. Städte lassen sich auch per Menüauswahl zusätzlich spezialisieren, zum Beispiel zur Bergbaustadt, wenn viele Bodenschätze in der Nähe liegen. Dann bekommt ihr spezielle Boni, aber auch Einschränkungen. Und wenn ihr eure Städte so richtig doll ausgebaut habt, platzt beim nächsten Zeitsprung die vierte Bombe!

Geschichte-Schichten

Bei einem Zeitalterwechsel, also etwa von der Antike in die Epoche der Entdeckungen,



AŚOKA

hat nix mit Star Wars zu tun, sondern war ein indischer König. Er setzt auf Diplomatie, Expansion und glückliche Untertanen.

werden eure Städte nämlich plattgemacht. Wortwörtlich! Die meisten Stadtgebäude verschwinden, die Fläche vergrößert sich. Nur bestimmte Ausbauten bleiben bestehen, etwa die Kornkammer und die Töpferei



Diplomatie: Einflusspunkte investiert ihr in Verträge, gemeinsame Projekte oder Sanktionen. Eine Kriegserklärung ist gratis.

als zeitlose Warenhäuser sowie Weltwunder wie das Kolosseum. Ed Beach beschreibt das mit »history is built in layers«, also »Geschichte wird schichtweise gebaut«. Er verdeutlicht es plastisch am Beispiel von London, das sich von der Römerzeit über die Normannen bis heute drastisch vergrößert und verändert hat, aber im Kern immer noch eine ähnliche Struktur zeigt.

Denn obwohl die römischen Bauten wie die Tempel und Badehäuser, das Forum oder die Kaserne längst verschwunden sind, haben die Römer Namen und Orte hinterlassen. Auf dem Ludgate Hill, am damaligen Westrand Londiniums, haben sie einen Tempel für Diana errichtet (die Göttin, nicht die Prinzessin!) und eine Handelsstraße zu weiteren Siedlungen angelegt. Das Ludgate-Tor war Teil der westlichen Stadtmauer und blieb bis ins 18. Jahrhundert stehen, obwohl die Stadtgrenzen sich längst ausgedehnt hatten. Nach seinem Abriss wurde hier der Bahnhof Ludgate Hill errichtet, der wiederum 1990 verschwand. Heute steht dort ein

schnödes Bürohaus. Diese stetige Veränderung über die Jahrtausende will Civilization 7 erspielbar machen – und wir sind schon sehr gespannt, wie genau das mit den Epochen sprüngen funktioniert.

Hinterm Horizont geht's weiter

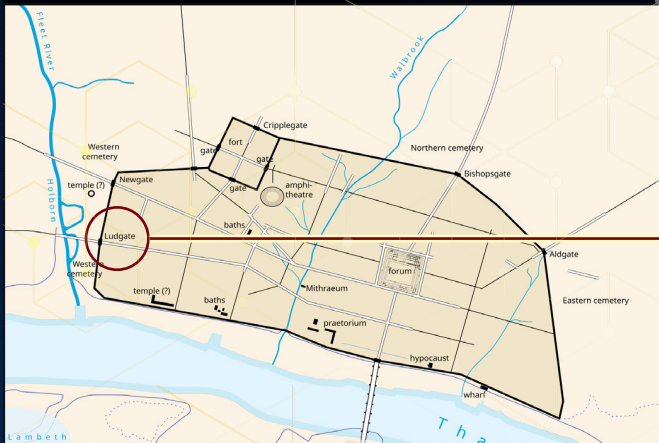
Ein paar Infos über die nächste Epoche, das Zeitalter der Entdeckungen, habe ich Lead Designer Ed Beach aber doch entlocken können. Wie in der echten Historie spielt Seefahrt eine wichtige Rolle. In der Antike kann ich zwar auch schon an der Küste und neuerdings Flüsse entlangschippern, doch tiefere Gewässer sind wie in den letzten Vorgängerspielen erst mal tabu. Auch wenn in nur zwei Wasserfeldern Distanz schon die nächste Küste lockt – in der Antike bleiben alle Spieler auf ihrem Startkontinent.

Doch mit dem Wechsel ins zweite Zeitalter beginnt auch der Run auf neue Welten, die Seefahrt wird wichtiger. Wir werden nach frischen Ressourcen suchen und auf noch mehr Naturwunder stoßen, die schon beim



Benjamin Franklin und Aśoka im Clinch: In Civilization 7 geht's weg vom Comic-Look.

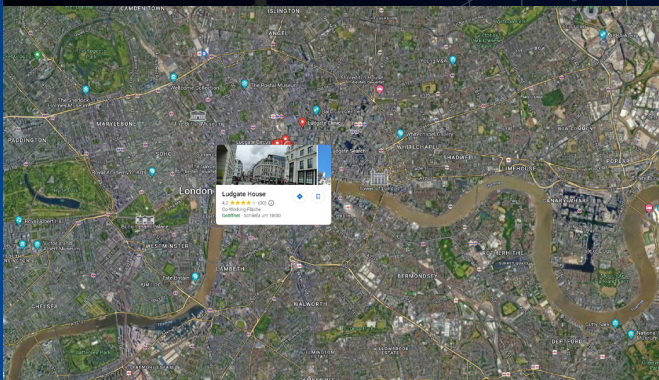
GE-SCHICHTEN: LONDON VON DEN RÖMERN BIS HEUTE



Das Londinium der Römerzeit, mit dem Ludgate-Tor am Westrand.



Im Jahr 1700 steht das Ludgate-Tor mitten im gewachsenen London.



London heute: Das Tor wurde Mitte des 18. Jahrhunderts abgerissen, dann stand dort der Bahnhof Ludgate Hill und heute ein Bürohaus. (Quelle: Google Maps)

Entdecken Boni bringen und erst recht beim Siedeln nebenan. Wir gehen übrigens davon aus, dass der Übergang zwischen zwei Epochen auch ein Zeitsprung über mehrere Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte wird – denn bei einem nahtlosen Übergang würden ja die Städte nicht so drastisch umgepflegt.

Ave Augustus!

Aber zurück in die Antike und meine Partie. Schon nach ein paar Runden, meine erste Town Neapolis ist gerade gegründet, schaut der erste Nachbar vorbei: Augustus. Es fühlt sich ein bisschen komisch an, dass ich als Hatschepsut quasi seine Römer spiele und Augustus meine Ägypter. Aber das ist schnell vergessen, denn ich will das Diplo-

matisystem sehen. Ihr ahnt es schon: Auch hier hat sich viel getan.

Als Erstes springen die Herrscheranimationen ins Auge, Civilization 7 geht weg vom Comic-Look, hin zu realistischerer Mimik und Gestik. Auch die Verhandlungsmasse hat sich geändert, ich tausche zum Beispiel nicht mehr einzelne Ressourcen oder Geld. Stattdessen dreht sich Diplomatie stark um politische Aktionen wie Verträge und gemeinsame Projekte, die ich starte, unterstütze oder sabotiere/sanktioniere. Augustus schlägt kurz nach unserem ersten Date einen Handelsaustausch vor, ich stimme zu, fortan pendeln Karawanen zwischen unseren Grenzstädten. Auch gemeinsame Forschung, Allianzen und so weiter sind mög-

lich. Als Währung für diplomatische Aktionen dienen Einflusspunkte, die ich durch bestimmte Gebäude, meine Reichsgröße und andere Faktoren pro Runde hinzubekomme. Bei 300 Punkten war mein Konto allerdings voll, mehr Punkte gab's dann nicht, ich konnte also nicht ewig viele Einflusspunkte horten. Die Punkte investiert ihr zum Beispiel in neue Abkommen wie Handelsrouten, offene Grenzen oder finanzielle Sanktionen gegen Dritte.

Auf gute Nachbarscha... ey!

Das erste Date verlief gut, wir haben ein Handelsabkommen, was soll da noch schiefgehen? Spoiler: eine Menge! Denn kurz darauf schaut ein Späher eines unabhängigen Volkes bei mir vorbei. Solche Völker sind keine Zivilisationen, sie können uns freundlich, neutral oder feindlich gesinnt sein. Sie schicken gerne viele Einheiten umher, mehr als in Civ 6, ist mein Eindruck. Und klar, der schnüffelnde Scout ist feindlich gesinnt, der muss da weg! Vor Entrüstung habe ich allerdings überlesen, dass Scouts jetzt keine Kampfeinheiten mehr sind, also wirklich nur gucken, nichts anfassen. Darum schicke ich dem Späher fast meine ganze Armee auf den Hals, inklusive Kommandant (zu dem Thema komme ich gleich noch).

Der KI-Scout sieht meine Armee anstapfen, macht prompt eine flotte Wende und zieht ebenso flott von dannen. Ich hinterher, raus aus Rom, nur ein zurückgelassener Trupp Schleuderer passt auf die Hauptstadt auf. Böser Fehler! Denn Augustus wittert die Gunst der Stunde, erklärt mir den Krieg, marschiert mit einem Kommandanten plus vier Kampfeinheiten in mein Gebiet. So viel zum Thema gutes Date! Ich gebe die Verfolgung des harmlosen Scouts auf und marschiere mit meiner Kommandantenarmee zurück, bevor es zu spät ist.

Kommandanten: elegant, flott, ein bisschen tot

Kurze Unterbrechung: Was hat es mit den neuen Kommandanten auf sich? Die gab's doch schon in Civ 6, als Generäle und Admirale? Richtig, aber die Kommandanten in Civ 7 sind bereits sehr früh im Spiel, einfach zu rekrutieren und mächtiger. Ich konnte als Römer schon nach ein paar Runden einen Legaten rekrutieren, der von Beginn an bis zu vier Kampfeinheiten um sich sammelt, auch unterschiedliche. Dabei funktioniert er wie ein Truppentransporter, in den man Einheiten packt, umherzieht und wieder auspackt. Das vereinfacht nicht nur das oft nervige manuelle Zusammenziehen einzelner Einheiten, sondern vermittelt auch das Gefühl, wirklich eine Armee zu kommandieren. Die Kommandanten gewinnen durch Gefechte Erfahrungspunkte, die ihr in einen umfangreichen Skilltree investiert. Mit dem wichtigen Skill »Verstärkung« zum Beispiel holt ihr eigene Einheiten auch aus mehreren Feldern Entfernung sofort zu euch heran. Mit »Konzentriertes Feuer« lässt euer Komman-

In der Moderne: T-34 und Shermans feuern aufeinander, ein Doppeldecker patrouilliert den Luftraum, im Hintergrund links stehen Schützenpanzer und ein Geschütz.



dant alle Schützen in seiner Armee gleichzeitig auf ein Ziel feuern – was nicht nur einen guten Bonus bringt, sondern auch cool aussieht. »Regimenter« erhöht die Anzahl der Truppen-Slots um zwei. So lassen sich eure Armeen sehr gut spezialisieren, zum Beispiel als schnelle Eingreiftruppe, wenn der Kommandant den Sofort-zuschlagen-Bonus mitbringt – dann können ausgepackte Einheiten sofort kämpfen, statt die übliche Runde warten zu müssen. Die Kommandanten allein sind wie ihre Vorfahren aber so gut wie wehrlos und ohne Begleittruppen schnell ausgeschaltet. Allerdings können gekillte Commander je nach Schwierigkeits-

grad nach ein paar Runden wieder auftauchen, inklusive ihrer bisherigen Fähigkeiten. Unterm Strich halte ich die aufgemotzten Kommandanten für eine gute Neuerung, weil sie mehr taktische Möglichkeiten mitbringen als ihre Vorgänger. Die eigentlichen Kämpfe hingegen laufen wie in den letzten Vorgängertiteln ab, also direkt auf der Karte – es gibt keinen eigenen Kampfbildschirm wie etwa in Humankind.

In den Rücken gefallen, Teil 2

Doch zurück zu meiner laufenden Partie: Die einsame Schleuderertruppe in Rom hat gegen die anrückende römische Armee keine

Chance und wird schlicht überrannt, meine Hauptstadt fällt an die Römer. Aber nur für ein paar Runden, dann holt mein Legat sie mit seinen Jungs wieder zurück. Die angeschlagenen Invasoren fliehen, ich will hinterher – doch dann erklärt mir Nachbar Nummer zwei den Krieg, Amina. Vielleicht hätte ich doch mehr Einflusspunkte in unsere Beziehung stecken sollen?

Diplomatie und das Verhalten der KI-Herrscher war immer ein Knackpunkt der Civ-Serie. Es ist natürlich viel zu früh, für Civ 7 schon ein Urteil zu fällen, aber ich fand vor allem den Stimmungsumschwung von KI-Augustus sehr sprunghaft. Allerdings folgt je-



Um im Zeitalter der Entdeckungen die Mongolen zu spielen, müsst ihr in der Antike drei wichtige Pferde-Felder besitzen.

der Herrscher, jede Herrscherin wieder einer geheimen Agenda. Und Augustus möge es nicht, wenn jemand mächtiger wird – so erklärt es mir ein Firaxis-Mitarbeiter.

Taktisch hat Augustus seine Truppen im Übrigen gut geführt: Fernkämpfer hat er hinten positioniert, gedeckt von Nahkämpfern, und er hat angeschlagene Einheiten auch mal aus dem Kampf gezogen, um sie regenerieren zu lassen.

Ich krieg die Krise

Parallel zum Geschehen auf der Karte kümmerge ich mich ständig um die hohe Politik. Über meine Regierungsform und Gesetze spezialisiere ich meine Zivilisation. Das funktioniert grundsätzlich wie im Vorgänger, ich kann in meiner Partie zum Beispiel früh zwischen klassischer Republik, Despotismus und Oligarchie wählen. Feintuning betreibe ich über die Gesetze, das sind wieder Spielkarten mit Boni, die ich in meine freien Slots schiebe. Je fortschrittlicher meine Regierungsform ist, desto mehr Slots kann ich mit Bonikarten ausstaffieren. Zum Beispiel schnellere Weltwunderproduktion, mehr Schaden gegen Barbaren, höherer Kulturpunkte-Output durch den Bonus »Charismatischer Anführer«, mehr Produktion und Forschung durch »Werkzeugmacherei«. Der entsprechende Bildschirm versprüht gerade noch den für manche ja unwiderstehlichen Charme eines Steuerformulars, ist aber ein Eldorado für Zivilisationsoptimierer.

Neu ist, dass gegen Ende jedes Kapitels eine Krise ausbricht, in der Antike zum Beispiel durch Übervölkerung. Auch die Krisen sind momentan noch arg nüchtern inszeniert, im Grunde genommen müsst ihr dann Karten mit negativen Auswirkungen auswählen, ich habe sie mal liebevoll Arschkarten genannt. Je länger eine Krise anhält, desto mehr Malus-Karten müsst ihr aktivieren. Anfangs nimmt man natürlich Nachteile, die sich kaum auswirken – wen jucken schon höhere Ressourcenkosten, wenn man gar keine Ressourcen importiert? Doch je mehr Arschkarten ihr platzieren müsst, desto enger wird es, denn früher oder später müsst ihr Karten einsetzen, die wirklich wehtun. Zum Beispiel doppelte Unterhaltskosten für eure Truppen oder grummeligere Bevölkerung für jeden Rang eurer Kommandanten.

Grafik wie gemalt

Wie gesagt geht Civilization 7 weg vom Comic-Look im Diplomatiebildschirm, aber auch auf der Weltkarte hat sich einiges getan. Lead Artist John Fitzgerald und sein Team haben sich an alten Landschaftsgemälden und modernen 3D-Dioramen orientiert. Obwohl die Karten prozedural generiert sind, gefallen uns die fließenden Übergänge zwischen den Landschaftsformen. Der Entdeckungsdrang ist vom ersten Zug an wieder da, wir wollen wissen, was sich hinter der nächsten Hügelkette verbirgt. Als wir ein Feld mit einer Höhle betreten, entdecken wir Werkzeuge, die wir als sofortigen Produktionspunktebatzen einsammeln

DIE KOMMANDANTEN



Kommandanten geben benachbarten Truppen Boni und haben einen fünfteiligen Skilltree.



Sie können schon anfangs vier Kampfeinheiten »einpacken« und als Armee bewegen.



Mit dem »Auspacken«-Befehl sammeln sich die Truppen schützend um ihren Commander.



Spielstart: Die Stadt Waset beginnt mit zwei urbanen Feldern, oben links bauen wir gerade eine Kornkammer.

oder als langfristigen Bonus einsetzen können. Ja, das ist in Wahrheit nur ein simples Auswahlmenü, aber solche Kleinigkeiten machen das wichtige Aufdecken der Karte einfach noch motivierender.

Die Karte ist auch gut lesbar. »Readable realism« nennt John Fitzgerald das: Wenn ich weit rauszooome, bekomme ich einen guten Überblick, und je näher ich per Mausrad fluffig ranzooome, desto mehr Details offenbaren sich. Zum Beispiel Baustellen und fertige Ausbauten in Städten oder eine Armee mit einem Transportkamel, an dem Satteltaschen voller Waffen baumeln. Die Mannstärke von Kampfeinheiten ist sofort erkennbar: Bei einer Kriegerinheit mit 100 Prozent Gesundheit sind zehn Mann zu sehen, bei 30 Prozent nur noch drei. Schon so eine einfache Kriegertruppe ist schön animiert, sie schwenken runde und eckige Schilde, fuchteln mit Speeren – die groben Keulenträger aus den Vorgängerspielen sind passé.

Wann ist Release von Civilization 7?

Die beste Nachricht bei meinem Studioabschluss in Baltimore: Ihr müsst nur noch weni-

ge Runden auf Civ 7 warten. Release soll nämlich schon am 11. Februar 2025 sein – und Firaxis ist bekannt für seine Pünktlichkeit. Bis dahin ist das Team vor allem mit dem Balancing beschäftigt. Civilization war in diesem Bereich natürlich schon immer ein Brocken, jetzt kommen allein schon durch die Zivilisationswechsel noch mehr Verzweigungen und Möglichkeiten dazu. Allerdings macht das Spiel bei meiner Anspiel-Session schon einen recht ausgereiften Eindruck.

Klar, das User Interface braucht schon noch etwas Feintuning, so war das Anwählen einer einzelnen Einheit aus einem Stapel etwas fummelig. Auf den Politikkarten-Bildschirmen waren die Texte noch viel zu klein und die Mauswege zu lang – aber das ist Kleinkram, der sich mit UI Scaling und anpassbarer Maussensitivität schnell beheben lässt. Die Version lief flüssig und absturzfür, wir mussten nur einmal neu starten, weil sich zwei »Geistereinheiten« gebildet hatten: Die beiden besiegten Feindtruppen blieben einfach regungslos auf ihren Feldern stehen. Vielleicht waren sie aber auch einfach nur begeistert vom Spiel. ★



Eine Stadt nach rund 80 Runden: Die urbanen Felder sind von einer Mauer umgeben. Unten links das Weltwunder Terrakotta-Armee.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Nach vier Stunden Spielzeit mit Civilization 7 bin ich richtig positiv überrascht, dass sich Firaxis so viel getraut hat. Und sehr gespannt, wie die riesige Fan-Gemeinde der Serie auf die vielen Neuerungen reagiert. Denn Änderungen wie der mehrfache Zivilisationswechsel mitten im Spiel oder das Wegfallen der Handwerker sind für Fans ja durchaus gravierend. Aber fast alle Kollegen, mit denen ich nach der Probe-Session in Baltimore gesprochen habe, waren von Civ 7 genauso angetan. Und alle haben quasi eine ganz eigene Partie erlebt: Einer hat sich auf den Weltwunderbau konzentriert, ein anderer massiv expandiert. Und ich war im spannenden Dauerkrieg mit Augustus und Kriegerkönigin Amina. Darum finde ich auch die aufgemotzten Kommandanten klasse, weil sie mehr taktische Möglichkeiten mitbringen als ihre Vorgänger und sich noch besser spezialisieren lassen. Kurz vor meinem fulminanten Sieg über die beiden Konkurrenten waren leider die vier Stunden rum, ehrlich!

Ich bin auch sehr gespannt, wie sich das Zeitalter der Entdeckungen spielen wird. Denn ich finde bei Civilization ehrlich gesagt immer die Startphase besonders interessant, wenn man eben noch keine Ahnung hat, wie's hinter dem Horizont weitergeht. Umso besser, dass ich jetzt mitten in einer Partie noch mal ganz neue Welten entdecken kann. Und das dauert nicht mehr lange, der Release am 11. Februar 2025 ist ja bald. Falls euch das Datum irgendwie bekannt vorkommt: Jau, dann soll auch Kingdom Come 2 rauskommen. Für History-Fans wird das ein Dienstag wie Weihnachten und Ostern gleichzeitig! Urlaub nehmen!