



# HALL OF FAME CIVILIZATION

Anfang der 90er erscheint ein Zivilisations-Abenteuer, das für viele als das beste Spiel aller Zeiten gilt.

Die Geschichte der Menschheit beginnt im Jahr 1991, aber eigentlich beginnt die Geschichte der Menschheit im Jahr 4.000 vor Christus. Bei beiden Daten würden Geschichtsforscher wohl kopfschüttelnd die Knochen-schaukel zerbrechen, aber richtig sind sie trotzdem: Denn 1991 erschien **Civilization**, und darin beginnt der Aufstieg eines Volks im Steinzeitjahr 4.000.

## Erst einer, dann Millionen

Der einsame Urzeit-Siedler, der beim Spielstart eine Stadt in einer unbekanntenen Gegend gründet, wird zum Stammvater einer Zivilisation, die rund 6.000 Jahre später ein Raumschiff zum Nachbarstern Alpha Centauri schicken soll. Bis dahin ist es jedoch ein langer Weg. **Civilization** vermengt – inspiriert vom gleichnamigen Brettspiel und vom Taktik-Klassiker **Empire** (1987) – einen ganzen Schwung von Spielkonzepten: Entdeckungstouren auf einer verdeckten Karte, strategische Kriege gegen Konkurrenzvölker, wirtschaftlicher Auf- und Ausbau der eigenen Städte, technologischer Fortschritt in einem Forschungsbaum. Was komplex klingt (und ist), wird vom Spiel vorbildlich vermittelt: Hilfenfenster begleiten die ersten Schritte, Ratgeber machen Bauvorschläge. Alle Menüs sind leicht erreichbar und vorbildlich gegliedert; die Grafik ist nicht schön, aber durch ihre klare Symbolik perfekt zu überschaubar. Dazu gibt's viele grafische Rückmeldungen und Belohnungen. Stadtansichten zeigen alle Gebäude, erfolgreiche Herrscher bauen nach und nach Flügel und Stockwerke an ihren Pa-

last. Wer architektonisch schmerzfrei ist, mischt dabei antike Säulen mit mittelalterlichen Burgzinnen und orientalischen Minaretten.

## Panzer gegen Phalanx

**Civilization** war auch deshalb ein so nachhaltiger Erfolg, weil es seinerzeit an der Perfektion kratzte. Dabei gab's allerhand kuriose Fehler: Die deutsche Übersetzung etwa, ziemlich vermässelt, bei der Handelsrouten aufgeschlossen und Städte festgenommen wurden. Oder die schlechte Balance der Kämpfe: Die erste fahrende Einheit – der Streitwagen – war so stark, dass tumbe »Chariot Rushes« zur populären Welteroberungs-Strategie wurden.



Die **Stadtansicht** zeigt alle Gebäude und Wunder – in Corinth steht Michaelangelos Kapelle (Mitte).



Nicht schön, aber zweckmäßig: der sinnvoll gegliederte **Stadtbildschirm**. Corinth ist arg verschmutzt.

Zudem kam es immer mal wieder vor, dass Schlachtschiffe von einer Einheit Bogenschützen versenkt wurden. Fast alle Schwächen wurden im Nachfolger **Civilization 2** verbessert. Wie aus **Civilization** eine Serie mit zahlreichen Ablegern wurde, erfahren Sie in unserem ausführlichen Historien-Video auf der GameStar-DVD. **CS**



Im Jahr 1892 nach Christus ziehen sich schwarze **Eisenbahnlisnien** durch das Land unserer Griechen-Zivilisation. Im Westen treffen Schützen der Römer (weiß) auf unseren Panzer.

## DESWEGEN LEGENDÄR

- epochales Spielkonzept
- ständige Fortschritte und Belohnungen
- Palastausbau in Einzelschritten
- klare Spielführung, viele Hilfen
- Civilopädie als Nachschlagwerk
- »Zulus festnehmen Große Mauer«

## CIVILIZATION GLOBAL-STRATEGIE

PUBLISHER: Microprose  
 ENTWICKLER: Microprose  
 QUELLE: Ebay  
 SPRACHE: Deutsch

ORIGINALRELEASE: 1991  
 CA. PREIS: 5-10 Euro  
 USK: ab 6 Jahre

HARDWARE MINIMUM:  
 386er mit 33 MHz, 2 MB RAM

### SO LÄUFT'S:

Zum Spielen unter Windows XP brauchen Sie zusätzlich VDM-Sound > [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 620](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/620) oder DOSBox in der aktuellsten Version 0.65 > [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 630](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/630).

FAZIT: FAST PERFEKTER GRUNDSTEIN EINER EPOCHALEN SERIE.

