

Süchtig nach Staaten

CIVILIZATION 4

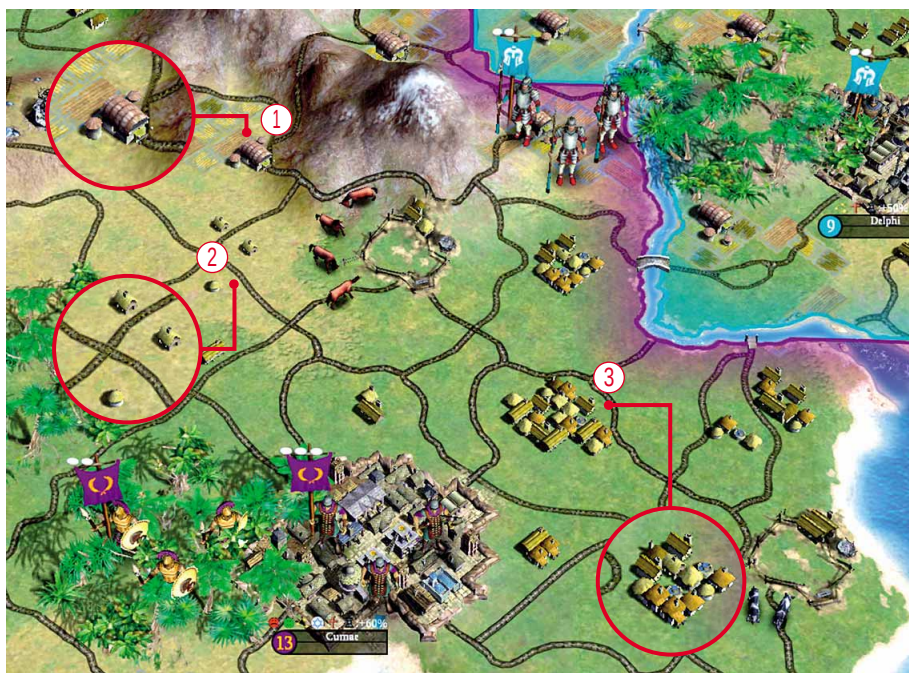
Wird's ein Spiel, das auf die Geschichte eingeht? Oder ein Spiel, das in die Geschichte eingeht? Wir haben's gespielt und wissen mehr.

Es war einmal ein Weltreich. Das wurde regiert vom herzlosen Diktator Micha, der das Volk mit eiserner Faust unterdrückte und nach der Weltherrschaft strebte – halt! So erzählt man doch keine Gute-Nacht-Geschichte! Nächster Versuch: Es war einmal ein Weltreich. Das wurde regiert vom friedliebenden Präsidenten Micha, der dem Volk Rede- und Religionsfreiheit zugestand und auf die Vereinten Nationen hörte. Klingt besser? Mag sein, in **Civilization 4** können wir jedoch beide Varianten in die Tat umsetzen. Denn die Rundenstrategie-Hoffnung soll sowohl mili-

tärisches als auch friedliches Vorgehen belohnen. Nur eine Gute-Nacht-Geschichte werden wir beim Spielen wohl nicht brauchen, denn eines haben wir beim Ausprobieren einer **Civ 4**-Version gemerkt: Die ausgeklügelte Spielmechanik sorgt wieder für schlaflose Nächte.

Julius und die Fischer

Für unsere Probepartie dürfen wir eines von 18 Völkern übernehmen, darunter England und Deutschland. Weil jedes Volk eine starke Spezialeinheit aufstellt, wählen wir die Römer. Denn die führen mächtige Schwertkämpfer ins Feld, die Prätorianer. Zudem verfügt jedes Volk über zwei mögliche Vorteile bringen. In unserer Version können wir jedoch nur Julius Caesar zum Kaiser krönen. Macht nichts, denn Caesar gilt als »philosophisch« und »industriell«. Ersteres verdoppelt die Geburtsrate großer Persönlichkeiten (Helden, die gewaltige Vorteile bringen) und das Bautempo von Bi-



Farmen ① bringen die Nahrung, Häuser ② werfen Geld ab und entwickeln sich im Spielverlauf zu Dörfern ③.

bliotheken und Unis. Das industrielle Talent beschleunigt den Bau von Wundern um 50% und den Bau von Fabriken um 100%.

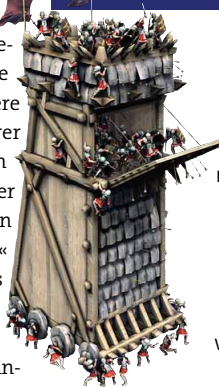
Civ-typisch starten wir mit einem Siedler, der das erste Dorf errichtet. Kreise zeigen passende Orte für die Siedlung – eine Hilfestellung, die wir per Optionsmenü aktivieren. Bautrupps (errichten Geländeverbesserungen wie Straßen) dürfen wir automatisieren, damit sie sich selbstständig um den

Ausbau des Reiches kümmern. Das klappt bestens, spart viel Mikromanagement und macht **Civ 4** einsteigerfreundlich. Unsere Arbeiter verbessern zunächst das Umland von Rom. Neu: Mit der Technik »Fischfang« können Bauschiffe Fangnetze vor der Küste auslegen. Auch auf dem Land gibt's neue Verbesserungen, etwa Häuschen, die zu Kleinstädten heranwachsen und so für steigende Steuereinnahmen sorgen.

Hässliche Soldaten

Am auffälligsten sind jedoch nicht spielerische, sondern grafische Neuerungen. **Civ 4** bietet als erster Serienteil 3D-Grafik mit detailverliebten Landschaften. Windmühlen drehen sich, Flüsse strömen zum Meer. Wälder bestehen aus einzelnen modellierten Bäumen, die sich im Wind wiegen. Wenn wir eine Einheit in einen Forst schicken, flattern manchmal sogar kleine

VÖLKERKUNDE



Civilization 4 setzt eine ruhmreiche Reihe fort, die Kultdesigner Sid Meier 1991 mit dem ersten Teil ins Leben rief. Wir listen alle Episoden samt zwei wichtigen Ablegern auf, verzichten aber auf Addons.



Civilization Sid Meiers 2D-Meisterwerk erschien 1991, vier Jahre später schob Microprose den grafisch veralteten, spielerisch gleichwertigen Multiplayer-Ableger CivNet nach.

Colonization Der Titel von 1994 drehte sich um die Besiedlung Amerikas und erinnerte spielerisch an die Civilization-Serie – kein Wunder, denn er stammte von Sid Meier.



Vögel empor. Dieser Idylle stehen allerdings die hässlichen Einheitenmodelle gegenüber, die 3D-Truppen wirken detailarm. Beim Kampf zoomt **Civ 4** auf die beiden Kombattanten, die ruckelig animierte Schläge und Schüsse austauschen.

Das Interface unserer **Civilization 4**-Version will Firaxis noch überarbeiten, dennoch sind uns schon einige Neuerungen aufgefallen. So fehlt das Berater-Icon aus **Civ 3**, Militär- oder Kul-

turbefragter sind nur noch über die F-Tasten erreichbar. Städten hingegen können wir direkt über die Übersichtskarte neue Produktionsaufträge erteilen, indem wir per Klick auf den Namen der Siedlung ein kleines Baumenü aufrufen. Per Doppelklick auf die Stadt gelangen wir zum Stadtbildschirm mit Informationen über errichtete Gebäude und Zufriedenheit der Bürger. Diese Ansicht ist allerdings noch zu unübersichtlich.

Beherrscher des Glaubens

Während unser Reich wächst, forschen unsere Gelehrten fleißig. Der Technologiebaum ist nun jedoch nicht mehr in Epochen à la **Civ 3** aufgeteilt, so dass wir Forschungsziele auch mal überspringen können. Durch Forschung schalten wir zudem »Civics« frei, die Regierungsbausteine von **Civ 4**. Denn wie in **Alpha Centauri** setzen wir unsere Staatsform aus 25 Elementen

in fünf Kategorien zusammen: Regierung, Gesetzgebung, Arbeit, Wirtschaft und Religion. Wie wär's zum Beispiel mit einem umweltfreundlichen Polizeistaat samt Redefreiheit, Kastensystem und fester Staatsreligion? Jedes Element bringt bestimmte Vor- und Nachteile, die Armee eines Polizeistaats etwa sammelt mehr Erfahrung. Dafür müssen wir für jeden Regierungs-Baustein pro Runde Unterhaltskosten bezahlen.



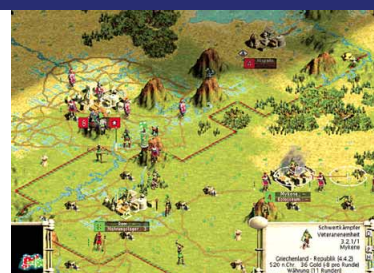
Civilization 2 Nach CivNet erschien 1996 der rechtmäßige Nachfolger, den viele Fans bis heute für den besten Teil der Reihe halten – trotz marginaler spielerischer Neuerungen.



Alpha Centauri Der komplexe Ableger von Firaxis führt 1999 die Civ-Historie auf der Welt Alpha Centauri fort. Mit Regierungs-Baukasten, U.N. und kluger KI, aber grausiger Grafik.



Civilization: Call to Power Activision kaufte die Civ-Lizenz und schuf 1999 diesen umfangreichen Ableger. 2001 erschien Call to Power 2, dann sicherte sich Firaxis die Serienrechte.



Civilization 3 Kam 2002 von Firaxis und führte das Kultursystem ein, das Ländergrenzen bestimmt. Die Kämpfe zwischen nett animierten 2D-Truppen liefen aber oft zu zufällig ab.



In der Moderne kämpfen amerikanische Navy Seals und Infanteristen.

Durch neue Technologien kann unser Reich außerdem eine oder mehrere von sieben Religionen begründen. Da unsere Römer als erstes Volk die Theologie erfinden, gelten sie als Schöpfer des Christentums; eine unserer Siedlungen wird zur heiligen Stadt der Christen. Fortan dürfen wir das Sichtfeld aller christlichen Städte weltweit einsehen. Durch Missionare tragen wir unseren Glauben in verbündete Städte, damit deren Einwohner glücklicher werden. Zudem breitet sich die Religion allmählich in Städten anderer Nationen aus.

Krieg um Beförderungen

Glaube ist eine Sache, Gewalt eine andere. Weil die an sich friedlichen Ägypter den Hinduismus

über die Welt verbreiten und unser Christentum so Einfluss entziehen, erklären wir Pharao-nin Kleopatra den Krieg. Denn wir haben Prätorianer und Speerträger gebaut, die in Ägypten einfallen. Das Kampfsystem hat sich geändert: Trupps haben keine Angriffs- und Verteidigungswerte mehr, sondern einen allgemeinen Stärkewert. Zudem hat fast jede Einheit Spezialfähigkeiten, unsere Speerträger etwa kämpfen effektiver gegen Reiter.

Wenn Einheiten Siege davontragen, steigen sie bis zu 20 Mal im Level auf. Der Clou: Nach jedem Rangaufstieg dürfen wir die Truppen per Beförderung spezialisieren. Nach und nach erhöhen wir so zum Beispiel den Stärkewert unserer Prätorianer oder ihren Verteidigungsbonus in Wäldern. Das motiviert, zumal die Kämpfer ihre Beförderungen behalten, wenn wir sie zu moderneren Truppentypen upgraden.

Civ 4 kennt jedoch nicht nur militärische Einheiten, sondern auch zivile Helden. Jede Stadt sammelt pro Runde »Persönlichkeiten-Punkte«. Wenn genügend davon auf dem Konto sind, erschafft die Stadt einen Künstler, Ingenieur, Händler oder Propheten. Diese Helden haben mächtige Talente. Ingenieure etwa stellen ein Weltwunder in nur einer Runde fertig, lösen sich dabei aber auf. Alternativ verbrauchen wir zwei Helden, um ein goldenes Zeitalter zu beginnen, das die Produktion aller Städte acht Runden lang erhöht.

Glück und Gesundheit!

In **Civ 4** gibt's zwar keine sichtbare Umweltverschmutzung



In den 3D-Städten erkennen wir nun sogar errichtete Gebäude.

mehr, jede Siedlung hat aber einen Gesundheitswert. Der verschlechtert sich, wenn die Siedlung wächst und dreckige Gebäude wie Fabriken baut. Wenn die Bürger kränklich sind, erwirtschaftet die Stadt weniger Nahrung. Also sorgen wir für Wohlbefinden, indem wir den Speiseplan der Einwohner bereichern und Nahrungsquellen wie Fische und Kühe per Straße mit den Städten verbinden.

Neben der Gesundheit gibt's die aus den Vorgängern bekannte Unzufriedenheit: Wenn Städte zu groß werden oder wir Kriege führen, sind die Bürger unglücklich. Mit Gebäuden wie Tempeln besänftigen wir sie wieder – denn unglückliche Einwohner wollen nicht arbeiten. Zu Aufständen kommt's nur, wenn Siedlungen vom Militär erobert werden oder eine fremde Kultur zu viel Einfluss gewinnt. Bei der kulturellen Übernahme schließen sich die Bürger nach einer mehreren Runden langen Revolte einem anderen Reich an. Während des Aufstands können wir aber Gegenmaßnahmen ergreifen und etwa Truppen in die Stadt schicken. Das ist fairer als in

Civ 3, wo Städte ohne Vorwarnung die Seiten wechselten.

Hör' auf die UN!

Wir erobern die ägyptischen Städte aber lieber militärisch und handeln schließlich einen Friedensvertrag mit den geschwächten Feinden aus. Das Diplomatiesystem funktioniert wie in **Civ 3**: Wir schnüren Verhandlungspakete, etwa einen Technologietausch samt Verteidigungsbündnis. Spät im Spiel kommen die Vereinten Nationen hinzu: Wie in **Alpha Centauri** stimmen die Völker über globale Themen ab. Wir könnten zum Beispiel eine Resolution einbringen, die den Regierungsbaustein Sklaverei zur Pflicht für alle macht. Wenn der Vorschlag durchkommt, erklärt die UN allen Ländern den Krieg, die gegen den Sklaverei-Zwang verstoßen. Zudem stimmen die Vereinten Nationen gegen Spielende ab, ob wir zum Herrscher der Welt gekrönt werden sollen. Dieses Happy End können wir nur erreichen, wenn wir stets freundlich und friedlich waren. Wenn das keine schöne Gutenacht-Geschichte ist.

GR



Die Technologien sind nicht in Epochen unterteilt.



Diplomatie läuft genau wie in Civilization 3 ab.

CIVILIZATION 4

micha@gamestar.de

Genre: **Rundenstrategie**
Termin: **Oktober 2005**

Entwickler: **Firaxis / Take 2**
Status: **zu 90% fertig**

Michael Graf: »Nach nächtelangem Probespielen bin ich mir sicher: Firaxis verbessert Civilization 4 an den richtigen Stellen. So bringen Religionen, Regierungs-Baukasten sowie Truppen-Beförderungen mehr strategische Tiefe und haben dennoch verständliche Auswirkungen. Neben der, ähm, zweckmäßigen Einheiten-Grafik stört mich nur der unübersichtliche Stadtbildschirm. Doch da Firaxis das Interface noch überarbeitet, könnte Civ 4 sogar meinen Liebling Civ 2 übertreffen.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

