

Staats- oder Geniestreich?

CIVILIZATION 4

Sei schön unkompliziert und achte deinen Glauben. Ein mittelalterliches Kirchendogma? Mag sein, aber auch ein Leitsatz für den neusten Spross der legendären Rundenstrategie-Reihe.

Mein König, was darf's heute sein? Atomkrieg gegen die Indianer? Ach nee, dafür müssten wir zuerst die Kernspaltung erfinden. Bündnis mit Napoleon? Nein, dem Wicht vertrauen wir nicht. Dann überrennt unsere Kavallerie eben die japanischen Speerkämpfer! Aber wird sie danach nicht von englischen Panzern aufgerieben? Und die Bürger des Reiches rebellieren auch schon wieder! Ach, so viele Probleme! Forschung, Diplomatie, Krieg – an Vielfalt und Tiefgang hat's der **Civilization**-Serie noch nie gemangelt, der vierte Teil macht keine Ausnahme. Als einsamer Herrscher lenken Sie in **Civilization 4** eines von 18 Völkern rundenweise durch die Geschichte, etwa Deutschland oder die Azteken. Neben neuen Technologien, Einheiten und Gebäuden plant Entwickler Firaxis auch spielerische Änderungen.

Die Welt ist eine Kugel!

Was muss ein Spiel haben, um modern zu sein? Na klar, 3D-Grafik! Deshalb sind jetzt auch die **Civilization 4**-Welten keine flachen 2D-Karten mehr, sondern dreidimensionale Planeten, um die Sie die Kamera stußenlos drehen und zoomen.

Einheiten bestehen aus flüssig animierten 3D-Soldaten – deren Anzahl den Lebenspunkten des Trupps entspricht. Allerdings wirkt die Grafik recht farbarm. Zudem werden die Karten kleiner sein als in **Civ 3**. Dafür soll der hohe Detailgrad auch spielerische Zwecke erfüllen: Stadtausbauten erkennen Sie direkt auf der Strategiekarte. Wenn zum Beispiel Rom das Weltwunder »Pyramiden« baut, steht auf der 3D-Karte eine Mini-Pyramide neben der Ewigen Stadt.

Einfach versklaven

3D-Grafik mag nett sein, wirklich einschneidend sind jedoch die spielerischen Änderungen. Laut Senior Producer Barry Caudill von Firaxis soll **Civilization 4** das »zugänglichste Civilization aller Zeiten« werden. Das heißt: Firaxis setzt die Schere an bei vielem, was die Vorgänger kompliziert



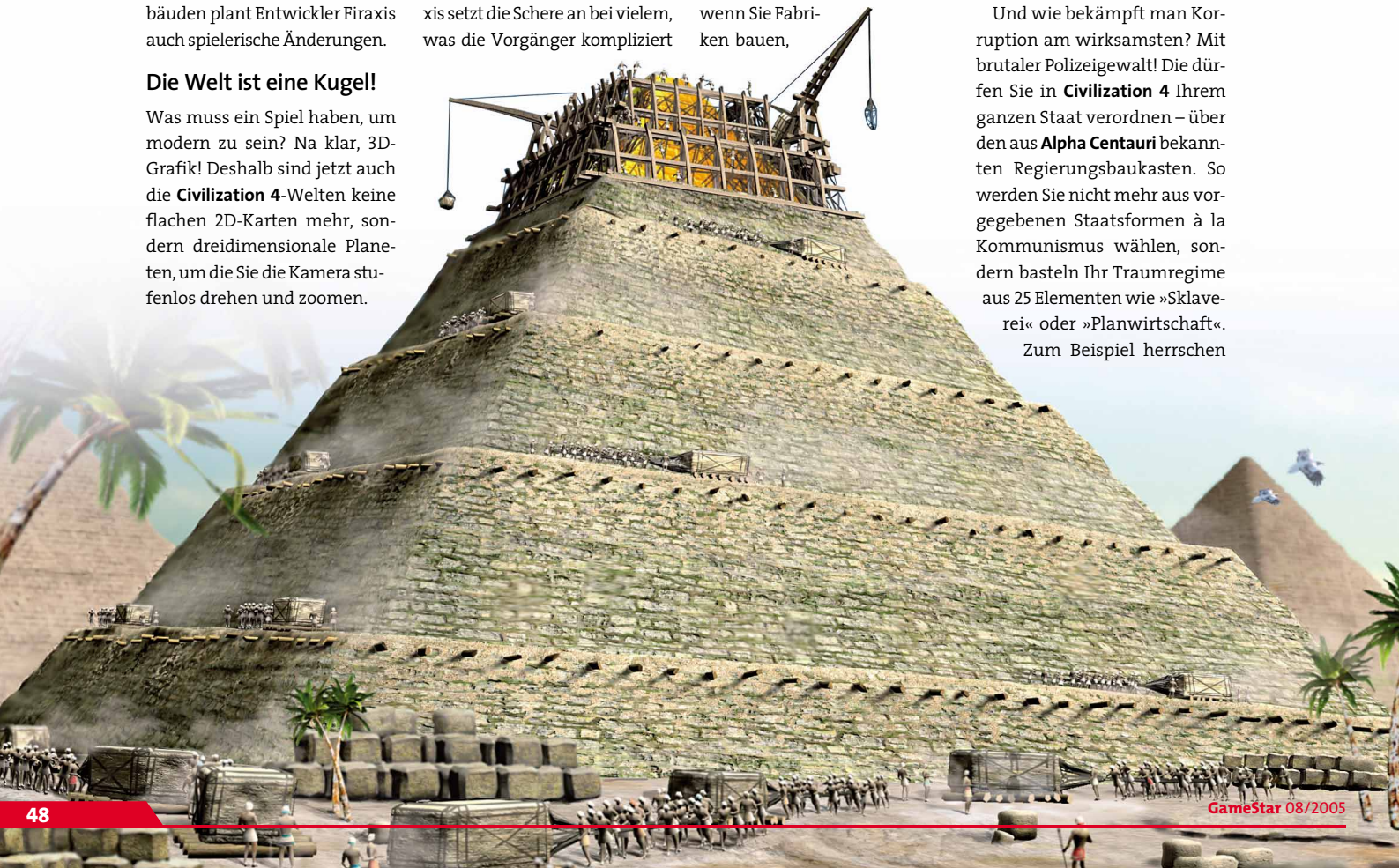
Weit herausgezoomt behalten Sie locker den Überblick über die Reichsgrenzen.

und pflegeaufwändig machte. So gibt's keine verschmutzten Areale mehr, die Sie mit Ingenieuren entseuchen müssen. Stattdessen hat jede Stadt einen Gesundheitswert. Der fällt, wenn Sie Fabriken bauen,

und steigt, wenn die Einwohner bestimmte Nahrungsmittel bekommen. Korruption (Ressourcenverschwendung) regeln Sie nun global, nicht mehr durch den Bau einzelner Gerichtshöfe.

Und wie bekämpft man Korruption am wirksamsten? Mit brutaler Polizeigewalt! Die dürfen Sie in **Civilization 4** Ihrem ganzen Staat verordnen – über den aus **Alpha Centauri** bekannten Regierungsbaukasten. So werden Sie nicht mehr aus vorgegebenen Staatsformen à la Kommunismus wählen, sondern basteln Ihr Traumregime aus 25 Elementen wie »Sklaverei« oder »Planwirtschaft«.

Zum Beispiel herrschen



MINI-FAQ

Muss ich Civilization-Veteran sein, um den vierten Teil der Serie spielen zu können?

Nein, Entwickler Firaxis plant Tutorials und ausführliche Tooltips, die das Spiel auch Einsteigern verständlich machen sollen. Das wird jedoch schwierig, da komplexe Spielelemente viel Erklärungsbedarf aufwerfen – etwa die taktischen Auswirkungen und Kombinationen der 25 Regierungsbausteine).

Spielt sich Civ 4 genau wie die Vorgänger?

Laut Firaxis soll das Spiel flotter sein, da nerviges Mikromanagement wie das Entseuchen von Gelände entfällt. Eine gute Idee – aber nur, wenn Komplexität und Spielbalance nicht darunter leiden.

Wird es Editoren und Multiplayer geben?

Ja, die Designer wollen Mod-Tools mitliefern, zudem wird Civilization 4 mit Mehrspieler-Modi aufwarten – rundenweise oder in Echtzeit.

Sie über eine bürokratische Monarchie mit Religionsfreiheit. Religion? Stimmt, auch der Glaube spielt in **Civ 4** eine Rolle.

Ach Gott, diese Helden!

Ihre Gesellschaft kann sich einer von sieben Weltreligionen anschließen, etwa dem Buddhismus. Dann dürfen Sie auf der Weltkarte alle feindlichen Städte mit demselben Glauben einsehen – zumindest, wenn Sie die heilige Stadt Ihrer Religion besitzen. Wenn Sie in Städten religiöse Gebäude wie Tempel bauen, sind die Einwohner zufriedener. Andersgläubige Siedlungen werden Sie mit Missionaren zu Ihrer Religion bekehren, um Ihren Einfluss auszuweiten.

Das Forschungssystem, Kernstück von **Civilization**, will Firaxis überarbeiten. Die Technologien sind nicht mehr in Epochen à la **Civ 3** unterteilt, sondern stehen wie in **Civ 2** jederzeit zur Verfügung; wer will, kann sich vom Rad zum Panzer forschen, ohne zwischendurch Segelschiffe erfinden zu müssen. Im Spielverlauf treffen Sie zudem berühmte Forscher wie Isaac Newton. Der gehört zu den »Persönlichkeiten« – das sind (ähnlich wie die Anführer in **Civilization 3**) Helden, die auftauchen, wenn Sie in einer Stadt viele Bauten eines Typs errichten – in Newtons Fall wissenschaftliche Gebäude. Die Heroen können unter anderem den Bau eines Wunders beschleunigen.

Panzer gegen Napoleon

Civilization 4 können Sie wie gewohnt friedlich durch den Bau eines Raumschiffs oder kulturel-



Kriege spielen eine große Rolle. Hier kämpfen Indianer gegen Briten: Die Rothäute führen Reiter ① und Bogenschützen ② ins Feld; England kontert mit Kriegern ③ und Axtkämpfern ④, die besonders effektiv unter feindlicher Infanterie aufräumen.



Städte haben einen Einzugsradius (blau) für Ressourcen. Unten zieht ein Händler los, um lukrative Warenrouten einzurichten.



Die japanische Armee samt Flotte versammelt sich an der Küste. Alle Einheiten sind flüssig animierte, detaillierte 3D-Modelle.

le Überlegenheit gewinnen. Per Diplomatienmenü führen Sie Verhandlungen, tauschen Rohstoffe und schmieden Bündnisse. Dabei ist die Persönlichkeit Ihrer Gegenspieler wichtig: Jedes Volk kann einen von zwei Anführern haben; unter Napoleon reagieren die Franzosen anders als unter Ludwig XIV. Die KI-Gegner sollen weniger heftig schummeln als in **Civilization 3**.

Wenn Diplomatie scheitert, müssen jedoch die Waffen sprechen. Dann kommt das neue Kampfsystem zum Tragen: Einheiten haben keine getrennten Angriffs- und Verteidigungswerte mehr, sondern einen ge-

nerellen Stärkewert; Berge, Hügel und Wälder geben wieder Verteidigungsboni. Viele Trupps verfügen über spezielle Talente; Speerkämpfer etwa fechten besonders effektiv gegen Reiterei. Durch Siege sollen die Truppen Erfahrung sammeln und im Le-

vel aufsteigen. Bei jeder Beförderung dürfen Sie dem Trupp eine von 41 Belohnungen spendieren, etwa mehr Lebenspunkte oder neue Talente à la »Flankieren«. Wie in **Civilization 3** stellt jedes Volk eine Spezialeinheit auf, die Römer etwa Legionen. **GR**

CIVILIZATION 4

Genre: Rundenstrategie
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Firaxis / Take 2
Status: zu 50% fertig

Michael Graf: »Nach dem leicht verkorkten Civilization 3 könnte der vierte Teil endlich wieder ein echtes Suchtspiel werden. Die spielerischen Neuerungen wie Religionen, Helden, Einheiten-Beförderungen und Regierungsbaukasten wirken durchdacht und stimmig. Und dass nervige Konzepte à la Umweltverschmutzung vereinfacht werden, ist eine gute Idee. Jetzt warte ich auf eine spielbare Version, um zu prüfen, ob Firaxis die großen Versprechen auch hält.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK F100