



# HALL OF FAME CIVILIZATION 2

Vom Suchen, Finden, und Erobern. Eine Wiederentdeckung von Civ 2.

**W**o ist denn jetzt diese verdammte Schachtel? Das war doch so ein Riesending mit kiloschwerem Handbuch drinnen. Und einem Wahnsinns-Forschungsbaum. Als Poster! Ah, da ist es. **Civilization 2** von Microprose. Eigentlich natürlich von Sid Meier. Der hat in seinem Leben ziemlich erfolgreiche Spiele gemacht: **Silent Service** (1985), **Pirates!** (1987), **Railroad Tycoon** (1990), **Civilization** (1991), **Colonization** (1994), **Alpha Centauri** (1999). Für viele ist die Krone Meier'scher Spieldesignkunst der zweite Teil von **Civilization**, kurz **Civ 2** genannt und Anwärter auf den Titel des begehrtesten Spiels für die einsame Insel.

## Old School

Ah, da ist die Schachtel. Auf der Packung ein goldener Aufkleber mit (unter anderem) folgendem Zitat: »The best game of all time!« Oh Gott. Irgendwie war ich ja schon immer der Meinung, dass die **Civilization**-Titel zu den am stärksten überbewerteten Spielen überhaupt gehören. Klar, auch ich habe viele Stunden mit **Civilization** und insbesondere dem zweiten Teil verbracht. Aber alles zu seiner Zeit.

Ein paar Parameter wie Weltgröße, Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Völker festlegen, der Computer berechnet die Welt, und schwups, blinkt ein krümeliges Männchen einsam in einem winzigen erhellten Viereck. Mühevoll erkundet man mit diesem ersten aller urzeitlichen Siedler nach und nach rundenweise die umliegende Ödnis, um dann irgendwann zu den Sternen zu fliegen. Ob das Teil überhaupt unter Windows XP läuft? Schließlich ist es für Windows 3.1 geschrieben, also ein 16-Bit-Programm. Das hat mir gerade noch gefehlt.

## Süchtig. Süchtiger. Civ 2.

Also rein mit der CD ins Laufwerk. Kein Autostart, merkwürdige Menüs, alles schwer von gestern. Ob ich die animierten Herolde aktivieren will? Klar, machen wir. Ui, eine Warnung: Dazu braucht es mindestens 16 MByte RAM. Na, dann hab' ich ja immer noch schlappe 1008 MByte übrig – das riskier ich!

Überraschung: Die Menüs im Spiel wirken modern. Hatte ganz vergessen, dass **Civ 2** mit Fenstern arbeitet, die zudem frei arrangierbar sind – mit dem riesigen Zoombereich gibt das visuelle Freiheit kombiniert mit optimaler Übersicht.

Also los. Lauf, kleines Kerlchen. Sattes Trommeln aus der Surround-Anlage kündigt von einem frisch entdeckten Eingeborenstamm, der meine jung-

fräuliche Zivilisation um eine neue Siedlung bereichert. Und direkt dahinter, diese Bucht in satten Grün, mit den Symbolen für Büffelherden, Fischschwärme, Walfang und Erzvorkommen sieht so kuschelig aus. Da muss die Hauptstadt hin! Bleibe ich bei dem auf meine Nation abgestimmten historischen Namen, oder mache ich mir die Welt, wie sie mir gefällt? Cool, wie jedes Detail der Grafik eine spielrelevante Bedeutung hat, diese Komplexität aber hübsch zugänglich bleibt. Erst mal Soldaten bauen. Da kommt auch schon die erste Delegation einer konkurrierenden Nation. Wie nennt der mich? Ein Nichts? Na warte, dir zeig' ich's! Spätestens, wenn ich mein erstes Weltwunder fertig habe. Warum wird es eigentlich schon hell draußen? Verdammte ... MT



Oben drängen Zulus, unten drohen Engländer – aber wir besitzen Panzer!

## DESWEGEN LEGENDÄR

- = Welt und Zeit umspannendes Zivilisations-Epos mit gigantischer Freiheit
- = Komplexer Forschungsbaum vom Rad bis zum Supraleiter
- = Krieg und Diplomatie mit aggressiv expandierenden Gegnern
- = Fantastische Extras: Ratgeber, Wunder-Videos, Stadtansicht, Palastausbau
- = »Engländer festnehmen Große Mauer!«

## CIVILIZATION 2 STRATEGIE

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

ORIGINALRELEASE: 1996  
 CA. PREIS: 15 Euro  
 USK: ab 6 Jahren



HARDWARE MINIMUM:  
 CPU mit 33 MHz, 16 MByte RAM

SO LÄUFT'S:  
 Civilization 2 läuft problemlos unter allen gängigen Windows-Versionen inklusive Sound. Gerade frisch erschienen: das Open-Source-Projekt Freeciv 2.0 ([WWW.GAMESTAR.DE/QUIKLINK/848](http://www.gamestar.de/quiklink/848)).

FAZIT: SUCHTBILDENDES STRATEGIE- UND AUFBAUSPIEL.