

Herrschen mit Komfort

Civilization 3

Politik der ruhigen Hand: Mit behutsamen, aber durchdachten Verbesserungen macht Altmeister Sid Meier seinen Strategie-Klassiker fit für das neue Jahrtausend.



Auf Video-CD:
Video-Special



Auf DVD:
Exklusiv-Interview mit
Sid Meier

Ein Computerspiel verändert die Geschichte: Im 18. Jahrhundert balgen sich römische Phalangen mit deutschen Panzern zwischen Pyramiden und der chinesischen Mauer um die Weltherrschaft. Was bei Historikern heftiges Stirnrunzeln hervorruft, gehört für Millionen von **Civilization**-Fans seit einem Jahrzehnt zum Alltag. Ab November dürfen sie in der vierten Neuauflage (**CivNet** und **Test of Time** mitgezählt) des Rundenstrategie-Klassikers ihr Volk erneut vom Jahr 4.000 v. Chr. bis ins 21. Jahrhundert führen. Bei unserem Besuch in Maryland demonstrierte uns Designer-Legende Sid Meier höchstpersönlich die vielen kleinen Verbesserungen am altbewährten Spielprinzip.

Goldene Zeiten

Aufbau, Handel, Forschung, Diplomatie und Kampf sind wie



Im neuen **Diplomatiemenü** schachern wir mit Kleopatra um Waren.

schon vor zehn Jahren die Werkzeuge, mit denen Sie eins von 16 Völkern rundenweise einem von (neuerdings) sechs Spielzielen näher bringen. So kämpfen Sie um die Weltherrschaft oder sollen als Erster einen entfernten Planeten erreichen. Die Wahl Ihrer Schutzbefohlenen

hat dabei deutlich mehr spielerische Auswirkungen als in den Vorgängern. Jede Kultur verfügt neben zwei besonderen Stärken über eine Spezialeinheit, die zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel besonders stark zuhaut. Während die Azteken mit ihren Impi-Kriegern in der Antike na-

hezu unschlagbar sind, führen die Deutschen in der Moderne den Panzer als gewichtiges Argument ins Feld. Sobald eine Ihrer Spezialeinheiten eine Schlacht gewinnt, bricht für Ihr Volk ein goldenes Zeitalter an, das Sie für 20 Züge mit deutlich mehr Ressourcen versorgt. Sehr praktisch, zumal Sie in **Civilization 3** nicht nur die bekannten »Produktionsschilde«, sondern auch Rohstoffe zum Bau von Einheiten benötigen.

Die Zeitalter-abhängigen Vorteile der einzelnen Völker zwingen Firaxis, auch das Punktesystem zu überarbeiten. Künftig bewertet ein so genannter Histogramm zu jeder Zeit Ihre Sünden und Erfolge. Es reicht also nicht mehr, sich erst kurz vor Spielende schnell noch um die Umweltverschmutzung zu kümmern.

Rotationsprinzip

Am Kampfsystem hat sich prinzipiell nicht viel verändert. Immer noch beschießen sich verfeindete und benachbarte Einheiten so lange direkt auf der Karte, bis Sieger und Besiegter feststehen. Und immer noch hat ein gewaltiger Flugzeugträger die gleiche Anzahl an Hitpoints wie ein einzelner mickriger Soldat. Allerdings scheint auch ein Sid Meier die Programme der Konkurrenz genau zu beobachten. Wie bei den **Civilization**-Klonen der **Call to Power**-Reihe von Activision sollen Sie Truppen in Armeen zusammenfassen dürfen. Bis zu vier Einheiten sammeln sich unter einem Anführer und tauschen im Gefecht untereinander den Platz an der Front, sobald die gerade kämpfende angeschlagen ist. Ob es sich bei den Anführern um besonders

Indien in der Moderne: Fast alle **Rohstoffe** sind mittlerweile sichtbar und ermöglichen den Bau von Panzern und mächtigen Zerstörern.



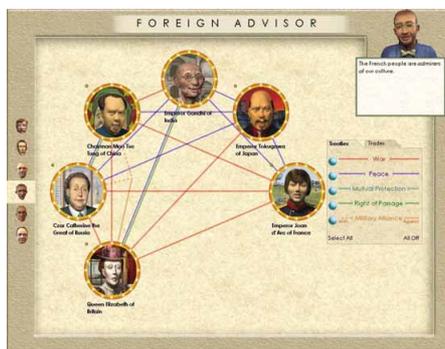


Unser Regierungspalast benötigt noch einiges an intensiver Renovierungsarbeit.

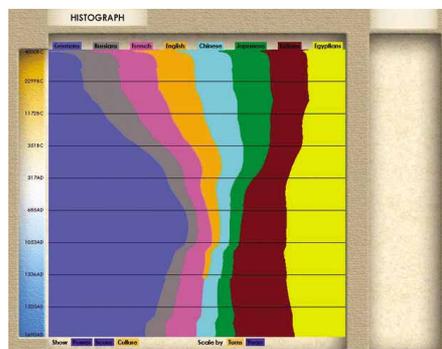


Den neuen Stadtbildschirm hat Firaxis deutlich übersichtlicher als im Vorgänger gestaltet.

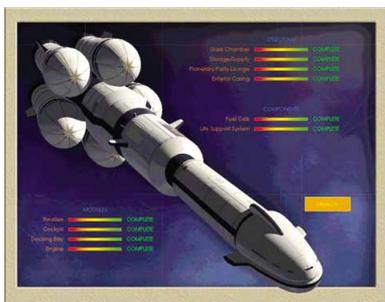
teure Zivilisations-spezifische Helden oder um eine aufgerüstete Variante der altbekannten Veteranen handelt, steht derzeit noch nicht fest. Ebenfalls ursprünglich eine Idee der Activision-Kollegen: Bestimmte Einheiten wie der Zerstörer können in **Civilization 3** über mehrere Felder feuern. Mit Luftschlägen zerstören Sie im späteren Spielverlauf in der Stadtansicht sogar ganz gezielt ausgewählte Gebäude. Das Erobern verfeindeter Städte bringt der eigenen Zivilisation allerdings nicht nur Vorteile: Überlebende Einwohner behalten ihre Nationalität und reagieren dementsprechend sensibel auf Ihre politischen Entscheidungen.



Ihr Außenminister informiert über Vertragsbeziehungen.



Der Histogramm beurteilt Ihre kulturelle Entwicklung.



Ein voll ausgebautes Raumschiff benötigt viel Zeit und Unmengen an wertvollen Rohstoffen.

Kulturelle Eroberung

Nicht nur aggressive Zeitgenossen haben bei **Civilization 3** Erfolgsaussichten. Friedliebende Naturen können ihre Landesgrenzen gewaltlos erweitern, indem sie ihren kulturellen Einfluss erhöhen. Spezielle Bau-

werke wie Bibliotheken, Theater und natürlich die Weltwunderschaukeln je nach Alter mehr oder weniger »Kulturpunkte« auf ihr Konto. Erreicht dieses einen bestimmten Schwellenwert, vergrößert sich Ihr Reich, und neue Ressourcen geraten in Ihr Einflussgebiet. Sehen können Sie diese allerdings erst, wenn Sie die passende Abbau-Technologie bereits erforscht haben. Befinden sich die Rohstoffe außerhalb Ihrer Staatsgrenzen, müssen Sie auf dem Feld eine Kolonie errichten und sie per Straße oder Bahn mit Ihren Städten verbinden.

Auch gegnerische Nachbarstädte lassen sich durch die Verbreitung Ihrer Kultur übernehmen. Dass das die Herrscherkollegen nicht sonderlich gern sehen, will Ihnen Firaxis mit einer gegenüber **Alpha Centauri** nochmals verbesserten Gegner-KI deutlich vor Augen führen. Sechs Vertragswerke laden zu knallharten Verhandlungen ein.

Comeback der Gouverneure

Einer der wenigen Kritikpunkte an **Civilization 2** waren die viel zu preiswerten Siedler. Erfahrene Spieler konnten innerhalb von wenigen Zügen die Karte mit Städten zapflastern. Im Nachfolger müssen Sie für die Städtegründer das Doppelte ausgeben. Um die weiteren klassischen Siedleraufgaben, wie Straßenbau und Kultivierung des Umlandes, soll sich künftig die neue Arbeiter-Einheit kümmern – auf Wunsch auch automatisch.

Allgemein fiel uns beim Probe-spielen auf, dass sich Firaxis viel Mühe bei der Verbesserung der Bedienung gegeben hat. Größter Komfort-Gewinn: Die exzellenten Gouverneure aus **Alpha Centauri** feiern ihr Comeback in **Civilization 3** und übernehmen nach Ihren Vorgaben die Stadtverwaltung. Beim Einheitenbau können Sie komplette Produktionsketten festlegen, was die Anzahl der aufpoppenden Info-Fenster drastisch reduziert. Nur ab und zu verrät einer Ihrer Berater sinnvolle Tipps zur aktuellen Spielsituation. **HK**

Civilization 3

Genre: Strategiespiel **Entwickler:** Firaxis
Termin: November 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heiko Klinge: »Firaxis verpasst dem bewährten Strategie-Oldtimer eine ordentliche Portion spielerisches Feintuning. Eine Revolution wird Civilization 3 vor allem grafisch sicher nicht auslösen. Sid Meiers Politik der ruhigen Hand ist mir als überzeugter Fan der Sucht erzeugenden Vorgänger jedoch ausnahmsweise mal lieber.«