

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-Inter-
view 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.

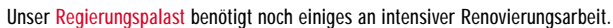
Die Zeitalter-abhängigen Vorteile der einzelnen Völker zwingen Firaxis, auch das Punktesystem zu überarbeiten. Künftig bewertet ein so genannter Histogramm zu jeder Zeit Ihre Sünden und Erfolge. Es reicht also nicht mehr, sich erst kurz vor Spielende schnell noch um die Umweltverschmutzung zu kümmern.

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.





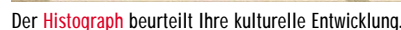
A 3D rendering of the Space Shuttle Challenger during launch, viewed from a low angle. The shuttle is white with black and grey details. To the right of the shuttle, a status display lists various systems, each with a green progress bar and the word 'COMPLETED'.

System	Status
Start Charge	COMPLETED
Monitor Cycle	COMPLETED
Power/Fault Logic	COMPLETED
Effluent Cleanup	COMPLETED
COASTING	
Fixed Data	COMPLETED
Life Support System	COMPLETED
MODES	
Reaction	COMPLETED
Release	COMPLETED
Tracking File	COMPLETED
Orbits	COMPLETED

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



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.



Einer der wenigen Kritikpunkte an **Civilization 2** waren die viel zu preiswerten Siedler. Erfahrene Spieler konnten innerhalb von wenigen Zügen die Karte mit Städten zugpflastern. 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.

HK

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 Vorwänger jedoch ausnahmsweise mal lieber.«