

Alte Meister rosten nicht

Civilization 3

Das Sucht erregende Strategiespiel von Sid Meier geht in die nächste Runde. Mit Kultur, Kommerz und Kriegsgerät greifen Sie nach der Weltherrschaft.

Der weise Spruch »Die Geschichte wiederholt sich nicht« ist in der Spielewelt außer Kraft gesetzt. Bei der fünften Auflage des Rundenstrategie-Klassikers **Civilization** (CivNet sowie **Test of Time** mitgezählt) lenken Sie wieder mal die Entwicklung einer Nation vom Jahr 4000 v. Chr. bis ins 21. Jahrhundert. In einem stilvoll eingerichteten Kabäuschen auf der E3 mit Sarkophag und Kerzenständer konnten wir **Civilization 3** erstmals in Aktion erleben.

Das neue Remake des Sid-Meier-Klassikers will es sich offensichtlich nicht mit den Gewohnheiten und Hardware-Anforderungen der alten Fans verschmerzen. An der Spielidee, die Konkurrenz Activision zuletzt bei **Call to Power 2** aufwärmte, hat sich im Prinzip nichts geändert. Sie gründen Städte, produzieren Einheiten und Gebäude, erforschen Technologien und verhandeln mit den lieben Nachbarn. Die Grafik verwendet keine 3D-Engine, ist gegenüber der Isometrie-Schlichtheit von **Civilization 2** aber ein deutlicher Fortschritt. Jede Einheit soll nun

rund 160 Frames individueller Animationen für Bewegungen und Kämpfe haben.

Ran an die Rohstoffe

Beim erweiterten Ressourcen-System müssen Sie auf eine möglichst vielfältige Belieferung mit Luxusgütern achten, damit die Untertanen schön bei Laune bleiben. Noch wichtiger sind acht Produktions-Rohstoffe wie Öl oder Eisen, ohne die sich bestimmte Einheiten nicht bauen lassen. Handel und Diplomatie werden dadurch noch wichtiger. Friedliebende Nationen können beispielsweise durch ein Embargo die Kriegsgeräte-Produktion eines aggressiven Nachbarn ausbremsen. Rohstoff-Vorkommen erscheinen neuerdings erst dann auf der Landkarte, wenn Ihr Volk die entsprechende Abbau-Technologie erforscht hat.

Je oller, desto doller

Ein gänzlich neuer Wert bei der Beurteilung Ihrer Zivilisation ist die Kultur, deren Stärke durch den Bau von Bildungsstätten und Weltwundern wächst. Je älter solche Einrich-

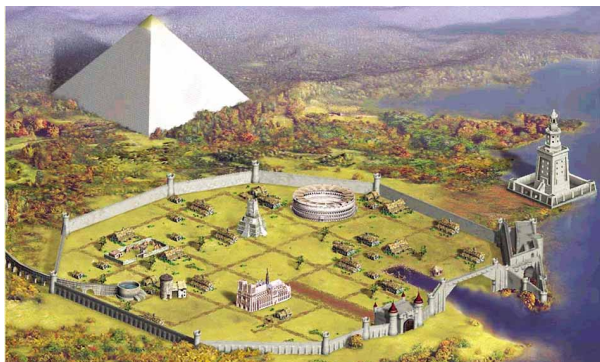


Mit genug Kulturpunkten auf dem Konto erweitern sich die **Grenzlinien** (blaue und rote Punkte), wodurch Sie Ihrem römischen Imperium Rohstoffe und Nachbarstädte einverleiben.

tungen sind, desto mehr Punkte schaufeln sie Runde für Runde auf eine spezielle Balkenanzeige. Bei jeder Auffüllung erweitern sich Ihre Grenzlinien um jeweils ein Feld. Dadurch geraten nicht nur immer mehr Ressourcen-Felder in Ihr Einzugsgebiet, Sie können auch Städte von weniger kultivierten Nationen sanft übernehmen.

Wer lieber altmodisch mit Waffengeklirr bei seinen Nachbarn einfällt, darf per (seltenem)

General bis zu vier Einheiten zu einer Armee zusammenfassen. Das vorderste Mitglied der Truppe kämpft dann so lange, bis es schwer angeschlagen ist, und übergibt rechtzeitig vor dem Exitus an einen unversehrten Kollegen, der die Schlacht weiterführt. Weitere geplante Detailverbesserungen: Jede der 16 Zivilisationen bekommt eine exklusive Spezialeinheit, und das diplomatische System erlaubt komplexeste Vertragswerke. **HIL**



Die neue **Stadtansicht**: In dieses Bild werden Ihre frisch gebauten Errungenschaften wie Gebäude oder Weltwunder (beachten Sie die Pyramide) platziert.

Civilization 3

Genre: Strategiespiel
Termin: 4. Quartal 2001

Entwickler: Firaxis
Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Die Suchtwirkung der Vorgänger habe ich noch in bester Erinnerung. Civilization 3 verspricht leicht verdauliche Planung, die grafisch allerdings keine Bäume ausreißt. Das wirkt eher wie ein Rundum-Update als ein richtig neues Spiel, aber die cleveren Detail-Ideen machen einen guten Eindruck.«