Nach »Sid Meier sein Pirates« und »Sid Meier sein Railroad Tycoon« kommt jetzt Sid Meier sein Colonization als Remake. **Wir haben es angespielt.**

Civilization 4 Colonization

DVD
- Vollversion: Colonization

gamestar.de
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5324

im Heft
- Hall of Fame: Colonization (S. 138)

Heutzutage sind US-Amerikaner und Engländer ja kaum noch auseinanderzuhalten – mal abgesehen von so unwichtigen Unterschieden wie zwischen American Football und Rugby, Baseball und Cricket oder Paris Hilton und Camilla Parker-Bowles.

Dass beide Nationen mal so richtig aneinandergerasselt sind, davon zeugen heute höchstens noch Filme wie Mel Gibsons **Der Patriot**. Und eben **Colonization**, Sid Meiers rundenbasiertes Strategiespiel aus dem Jahre 1994. Mehr über den Klassiker erfahren Sie in unserer Hall of Fame auf Seite 138 – oder Sie spielen das Meisterwerk gleich selbst, denn auf der Heft-DVD steckt die Vollversion des genialen Oldies.

Landgang

Das Remake beginnt wie damals: Mit einem Segelschiff dümpeln wir Anno 1492 vor der Ostküste der Neuen Welt, frisch aus Europa eingetroffen, nur mit einem Pionier und einem Soldaten an Bord. Rundenweise ziehen wir unser Schiff auf quadratischen Feldern, suchen uns eine schöne Stelle an der Küste, laden die beiden Einheiten aus und gründen unsere erste Siedlung. Klingt sehr nach **Civilization**, ist es in vielen Punkten auch – aber trotzdem spielt sich **Colonization** ganz anders. Denn das Remake nutzt zwar die grundlegende Engine von **Civilization 4** (ist aber ohne das Hauptprogramm lauffähig) und sieht auf den ersten Blick wie eine Total Conversion mit neuem Interface aus. Doch auf den zweiten Blick offenbaren sich die Unterschiede: Die Spielwelt ist wesentlich dichter besiedelt, und selbst erfahrene **Civilization**-Regenten müssen sich plötzlich um Kleinkram wie Werkzeuge oder Lehrstellen für die Einwohner kümmern.

Der gefiederte **Sioux-Häuptling** bietet uns Gold sowie einen Ausbildungsplatz als Zuckerrohrpflanzer.

Seegang

Die ersten Runden beschäftigen wir uns mit unserer Kolonie. Rund um die Siedlung finden wir Rohstofffelder, die Nahrung, Holz, Eisenerz und so weiter liefern. Doch um die Ressourcen im großen Stil abzubauen, brauchen wir erfahrene Arbeiter und möglichst Produktionsstätten, die wir wiederum in der Siedlung errichten. Und schon geht's los: Werkzeug ist alle, Nahrung knapp, wir ersticken in Tabakblättern, aber unsere Neubürger sind zu doof, um sie zu Zigarren zu rollen.

Wir tun, was jeder junge Mensch macht, der gerade zu Hause ausgezogen ist und ratlos vor einem Berg Schmutzwäsche steht: Wir fahren wieder heim zu Mutti und holen Hilfe! Zuhause in Europa können wir nämlich spezialisierte Auswanderer abholen, in unserem Fall einen Meisterschmied, einen erfahrenen Bauern und einen Meister-Zigarrendreher. Noch etwas Werkzeug eingepackt, dann geht's zurück über den Atlantik. Solche Fahrten werden wir noch oft machen, um Fertigwaren nach Europa zu liefern und Spezialisten anzuheuern.

Wolfgang

Auf lange Sicht ist es natürlich günstiger, möglichst viel selbst zu produzieren und unsere Neu-Amerikaner gleich vor Ort auszubilden. Also jagen wir wilde Tiere und verarbeiten ihre Felle zu Mänteln. Wir schicken Kolonisten zu Indianerdörfern, die unseren Azubis je einen bestimmten Beruf beibringen. Im Gegenzug schließen sich uns zum Christentum übergetretene Indianer an, wenn wir sie mit Missionaren bekehrt haben.

Einen großen Teil des Spiels sind wir mit der Produktionsoptimierung beschäftigt: Die richtigen Leute müssen am richtigen Arbeitsplatz an der richtigen Rohstoffquelle werkeln! Das klingt komplizierter, als es ist: Im Stadtbildschirm ziehen wir einen Untertanen entweder auf ein Ressourcenfeld im Umland (etwa einen Zuckerrohrpflanzer auf ein Zuckerrohrfeld) oder auf ein Gebäude in der Stadt, sodass ein Meister-Rumbrenner den gewonnenen Zucker in der Rumbrennerei zu Hochprozentigem verarbeitet.

Rundgang

Erkunden ist unsere zweite Hauptbeschäftigung in der Neuen Welt.

Noch sind die Karten deutlich zu klein. Wir (Holland) siedeln quasi auf englischem und französischem Terrain. Hoffentlich dehnt Firaxis die Kartengrößen noch aus.

Unser Pionier hat auf dem Erzvorkommen eine **Mine** errichtet, dadurch erhöht sich die Ausbeute.

Neu-Amsterdam ist unsere erste Kolonie und gedeiht prächtig.

Schiffe bringen Fertigwaren wie Zigarren und Mäntel nach Europa und kehren mit Einwanderern und knappen Rohstoffen zurück.

Derzeit leben etwa zwei Millionen Indianer in Nordamerika. Ihre Zahl wächst.

Der **Stadtbildschirm**: Hier ziehen wir unsere Kolonisten auf Produktionsfelder oder -stätten. Ganz unten sehen wir die Rundenproduktion pro Rohstoff.

Weil wir günstige Rohstofffelder und Bauplätze für unsere Kolonien brauchen. Weil wir mit Eingeborenen handeln müssen, um zu überleben. Und weil wir so gelegentlich Schätze finden, die uns gerade anfangs einen willkommenen Batzen Gold bescheren – wenn wir sie denn unbehelligt in die nächste Kolonie schaffen.

Civilization-Spieler werden umdenken müssen: In unserer Preview-Version war die Welt dicht mit Indianerdörfern besiedelt, ein freier Fleck entsprechend selten. Die Kartengröße lässt sich zwar in fünf Stufen von »winzig« bis »riesig« einstellen, doch selbst bei der größten Zufallskarte lebten die ersten Nachbarn gleich um die Ecke. Allerdings kann es sein, dass Firaxis noch an der finalen Kartengröße schraubt – bei unserer 2005er Preview-Version von **Civilization 4** war das auch so. Wünschenswert wären riesige Karten auf jeden Fall, denn beim Probespielen hatten wir echt Platzangst, zumal die vier Nationen der Spanier, Franzosen, Engländer und Holländer sich gegenseitig das Siedlungsland der Neuen Welt streitig machen.

Waffengang

Colonization kommt wieder mit erstaunlich wenigen Truppentypen aus, die aber durch Kämpfe Erfahrung gewinnen und sich nach einer Beförderung taktisch leicht anders spielen. Wie bei **Civilization 4** greift ein Standardsoldat dann beispielsweise mehrfach pro Runde an, oder ein Schiff bekommt mehr Bewegungspunkte spendiert. Auch der »Große General« wurde aus dem Mutterspiel übernommen: Dieser Herr taucht auf, sobald Sie eine bestimmte Zahl an Schlachten gewonnen haben. Wenn Sie den General dann mit Ihren Truppen kombinieren, erhalten seine Untergebenen einen ordentlichen Schwung Erfahrungspunkte plus Zugriff auf spezielle Boni mit teils lustigen Namen, etwa »Büchsengeschoss III«, was einer Belagerungskanone 15 Prozent mehr Bumms gegen Musketenschützen spendiert.

Alleingang

Und das Ziel des Ganzen? Die Unabhängigkeit vom Mutterland! Denn unser europäischer Herrscher beobachtet unseren Einsatz in der Ferne mit Argusaugen. Solange wir brav jede Steuererhöhung schlucken, bei Geldforderungen in unsere stets knappe Kolonialkasse greifen und bei gehobenen Goldschätzen halbe-halbe machen, ist alles in Butter. Doch wehe, wir zahlen mal keine Einfuhrsteuer auf eine Ware wie, sagen wir mal, Zigarren: Nach unserer Weigerung dürfen wir die Rauchwaren fortan nicht mehr in Europa verkaufen. Das mag verschmerzbar klingen, doch weil unser Monarch die Steuerschraube immer fester zieht, erzielen wir irgendwann kaum noch Gewinne – oder haben keine Absatzmärkte mehr, weil der König den Handel verbietet. Anders ausgedrückt: Entweder bezahlen wir Mutti fürs Wäschewaschen immer mehr, oder wir dürfen ihr nur noch Socken und Unterwäsche bringen, aber keine Hosen und Hemden mehr.

Irgendwann knallt's dann: Wir revoltieren gegen den Herrscher, der uns prompt eine Expeditionsstreitmacht auf den aufsässigen Hals schickt. Welche Truppen da auf uns zukommen, können wir vorher anschauen. Wenn wir alle Landeinheiten besiegen, ist der Unabhängigkeitskrieg gewonnen. Gut, dass Mutti nie so weit gehen würde! *Martin Deppe/* CS

In **Europa** holen wir Auswanderer ab und verscherbeln Waren. Doch die Importsteuern werden immer deftiger!

Unser **Späher** (unten) hat einen Schatz geborgen (rechts), den wir entweder per Galeone selber verschiffen – oder den König informieren, der aber freche 50 Prozent Vermögenssteuer einbehält.

Civilization 4: Colonization

▸Angespielt ▸Genre **Strategiespiel** ▸Termin **26. September 2008**
▸Hersteller **Firaxis / Take 2** ▸Status **zu 95% fertig**

Martin Deppe: Die Neuauflage des Klassikers ändert kaum etwas am Spielprinzip – zum Glück! Mir reichen die kleinen, aber sinnvollen Verbesserungen völlig: etwa dass bei den Indianerdörfern jetzt immer angezeigt wird, welche Berufe sie ausbilden, oder dass ich den Handel automatisieren kann. Geschlagen gehören Sids Mannen nur für das hässliche (zum Glück ausblendbare) Interface.

redaktion@gamestar.de

Potenzial Sehr gut