



HALL OF FAME

Colonization

Wenige Spiele lehren so unterhaltsam Geschichtswissen wie dieser oft unterschätzte Civilization-Ableger.



Unsere Kolonie wird von **holländischen Soldaten** bedrängt.



In der **Stadtansicht** verteilen Sie Arbeiter auf die Gebäude.



Die **Eingeborenen** ärgern sich, wenn man ihr Land stiehlt.

Deswegen legendär

- Intelligente Variante von Civilization
- Erkundung und Eroberung der Neuen Welt
- Historischer Hintergrund wird vermittelt
- Abwechslungsreicher Spielablauf
- Großer Wiederspielwert, sehr motivierend

DVD

- Klassiker-Vollversion:
Colonization

im Heft

- Preview:
Colonization 4:
Colonization

Die Powhatan werden langsam lästig. Nach der Ankunft an der unbekannten Küste, die wir zu Ehren unseres Vaterlandes Neuengland taufen, hatten die bronzehäutigen Eingeborenen uns mit Freude begrüßt, hatten Tierfelle und Tabakblätter in unsere erste Siedlung Jamestown getragen und die bettelarmen Schuldknechte aus der Heimat das Geheimnis des Baumwollanbaus gelehrt. Seit kurzem jedoch murren sie, weil wir Straßen durch »ihr« Land legen und »ihre« Wälder für den Ackerbau rodeten, und immer öfter sieht man Reitergruppen vor unserer Palisadenwall vorbeiziehen, die Musketen griffbereit. Nicht weit von hier, in der Kolonie Neuholland, sollen die Apachen eine Mission niedergebrannt haben, und die fetten Wagenzüge der Handelsnation werden immer häufiger überfallen. Von den Spaniern im Süden dagegen hört man, dass sie mit ihren Dragonerheeren ein Indianerdorf nach dem anderen zerstampfen; randvoll mit Schätzen

sollen die Galeonen sein, die Richtung Europa segeln. Nur die Franzosen scheinen keine Handel mit den Eingeborenen zu haben, die in Scharen als Konvertiten in ihre Siedlungen strömen. Jedoch vermuten wir, dass die Franzosen hinter den Freibeutern stecken, die unsere Karavellen beschießen und die Handelsfracht für die Alte Welt plündern. Und nun also noch die Powhatan! Das wird kein gutes Ende nehmen, der Krieg wird kommen, und in den Siedlungen tuscheln die ersten Republikaner von Revolution...

Neues aus Altem

Die Geschichtsbücher lehren, dass die Revolution kam: 1776 sagten sich die Kolonien von der Krone los und besiegten 1781 England im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg. Aber es könnte auch schon 1688 passieren oder 1723, wenn Sie nämlich gut genug spielen – **Colonization** erzählt die Besiedlung Amerikas nach, aber deren Ausgestaltung liegt in Ihrer Hand. Geschichte und Spiel verschmelzen dabei auf intelligente Weise zu einer Einheit, bei der selbst der schläfrigste Geschichtslaien unmerklich Wissen sammelt. Was wir aus Sicht der Engländer im ersten Absatz berichten, ist reines Spielerlebnis, aber auf vereinfachte Weise auch historische Lektion. Denn der Überlebenskampf, der Kon-

flikt mit den Indianern, der Wettstreit der Nationen, der Unabhängigkeitsdrang, das alles entwickelt sich leicht und logisch aus der Mechanik des Strategiespiels. Die Entscheidungen, die Sie treffen, fußen auf dem Verständnis dafür, welche Zwänge, Konflikte und berauschenden Möglichkeiten sich den Siedlern offenbarten, denen die Neue Welt zu Füßen lag. Dass die Spanier gnadenlose Indianerschlächter waren, dass die Holländer formidable Geschäftstüchtigkeit entwickelten, so grundlegende Verständnisse von der Kraftkonstellation träufelt **Colonization** seinen Spielern unaufdringlich ein. Das gelingt, weil es in erster Linie ein durchdachtes, motivierendes Aufbau-Strategiespiel ist.

Altes aus Neuem

Colonization basiert auf dem 1991 erschienenen Microprose-Hit **Civilization**, doch es verändert dessen Grundfunktionen; die Reiche sind kleiner, die Siedlungen wich-

tiger, und Spieler kümmern sich um einzelne Einwohner, denen sie Berufe zuweisen. Das macht das Spielerlebnis überschaubar. Dennoch geschieht ständig Neues, vor allem am Anfang; erst gegen Ende hin schleicht sich Routine ein, zum Schluss durchbrochen vom spannenden Unabhängigkeitskrieg. Auch wenn der Name des **Civilization**-Designers Sid Meier die Packung krönt, erdacht hat das Spiel zum größten Teil sein Kollege Brian Reynolds (**Rise of Legends**). 1994 erschien das Original-Spiel für MS-DOS, ein Jahr später folgte eine Windows-Neuaufgabe. 13 Jahre später soll der Klassiker nun aufgefrischt werden, als eigenständiges Add-on für **Civilization 4**. Auch wenn sich Kenner Originaltreue wünschen – zumindest aus geschichtlicher Sicht wäre eine Ergänzung angebracht. Denn bei aller historischen Treue findet sich eines im Ur-**Colonization** nicht, das die Geschichte Amerikas stark bestimmt hat: die Sklaverei.

CS

COLONIZATION

STRATEGIESPIEL

PUBLISHER
ENTWICKLER
QUELLE
SPRACHE

Microprose
Microprose
Vollversion auf der Heft-DVD
deutsch

ORIGINALRELEASE
CA. PREIS
USK

1994
—
ab 6 Jahren

HARDWARE MINIMUM
SO LÄUFT'S

1,0 GHz, 512 MB RAM, Windows
Die Vollversion von Colonization auf unserer Heft-DVD läuft automatisch in einem DOSBox-Fenster und damit problemlos unter allen Windows-Versionen.

FAZIT Perfekte Kombination aus Geschichtslektion und Spielspaß.

