



Im **Unabhängigkeitskrieg** wehrt Neuengland das Königsheer ab. Zu Beginn sind die Kolonisten noch chancenlos und müssen auch mal Städte aufgeben (hier Plymouth). Doch im Konfliktverlauf steigt ihr Rebellions-Kampfbonus. Nun rücken die Rottröcke auf Roanoke vor, Neuengland steht ein harter Kampf bevor. Denn die feindliche Armee besteht aus:

- 5 Berufssoldaten:** besonders effektiv beim Angriff auf Städte.
- 10 Berufsdragonern:** noch effektiver beim Angriff auf Städte.
- 24 Artillerien:** stärkere Variante der normalen Kanonen.

3 Kriegsschiffe: Die Königspötte versenken locker koloniale Frachter, Fregatten und Linienschiffe.



Civilization 4 Colonization

Firaxis erneuert die Neue Welt: Der Sid-Meier-Klassiker kehrt im neuen Grafikgewand zurück und schickt Sie abermals in den motivierenden Kolonialkampf um Amerika.

DVD
-Video-Special

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5324

Win Vista 32 Bit
-läuft

Eine Unterschrift ist Sekunden-sache: einfach ein Liniengewirr krakeln, das aussieht wie die Grobskizze einer zerhäckselten Mangroven-Kreischeule – fertig. Trotzdem haben Unterschriften oft gewichtige Folgen. Etwa jene Signaturen unter dem Versailler Vertrag, die den Ersten Weltkrieg beendeten. Autogramme von Elvis beförderten öde Plattenhüllen zu weiterhin öden Plattenhüllen, die man aber für ein Heidengeld auf Ebay verscherbeln kann. Und sein Namenszug unter einem Redakteursvertrag verschaffte dem Schreiber dieser Zeilen die Stelle als Schreiber dieser Zeilen. Auch in **Civilization 4: Colonization** geht es um folgenschwere Unterschriften, nämlich auf der Unabhängigkeits-Urkunde der Vereinigten Staaten von ... nein, nicht

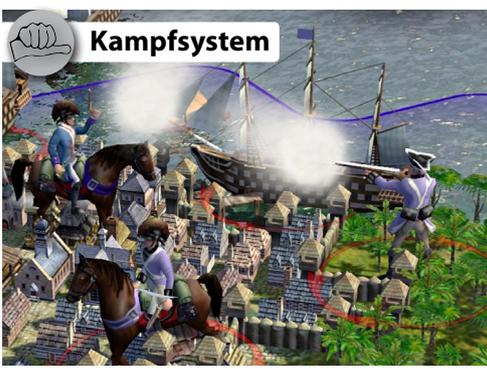
Amerika, sondern Neuspanien, Neuengland, Neuholland oder Neufrankreich – je nachdem, welche Kolonialmacht Sie in die Freiheit führen. Vor der Rebellion besiedeln Sie rundenweise die Neue Welt, gründen Städte, verarbeiten Rohstoffe und plaudern mit Indianern. Das kommt Ihnen bekannt vor? Zurecht, bereits 1994 veröffentlichte Sid Meier seinen Klassiker **Colonization**; die heutige Neuauflage basiert auf dem Grafikerüst von **Civilization 4**, läuft aber ohne das Hauptprogramm. Meier selbst war daran nicht direkt beteiligt, sein Namenszug prangt lediglich auf der Schachtel. Wobei diese Unterschrift ausnahmsweise wenig ändert, stattdessen bleibt alles gleich: **Colonization** ist wieder ein gutes Strategiespiel – aber kein perfektes.

Technik fürs Remake
Es gibt dieses schöne, alte Redakteursklischee: Manche Klassiker, heißt es in Spieletester-Kreisen, müsste man einfach nur mit verschönerter Grafik neu auflegen, und sie würden automatisch im jeweiligen Genre direkt wieder die Spitze stürmen. **System Shock 2** etwa, **Diablo 2** oder **Master of Orion 2**. Schwingt da ein Quäntchen nostalgische Verklärung mit? Womöglich, daher hat sich der Entwickler Firaxis nicht auf dem »Früher war alles besser«-Sofa ausgeruht, sondern versucht, **Colonization** sinnvoll zu verbessern. Eine gute Idee, zumal's mit dem modernen Anstrich nicht ganz klappt: Die Kolonialhutz sieht dank der aufpolierten Wassereffekte etwas schicker aus als **Civilization 4** und erbt zu-

dem dessen detaillierte Welt und die stufenlose Zoomfunktion, dafür wirken die polygonarmen 3D-Modelle, verwaschenen Texturen und drögen Effekte insgesamt nicht mehr zeitgemäß.

Berufe für Bürger
Doch die Grafik ist hier zweitrangig, weil der strategische Anspruch in Ordnung geht. Das neue **Colonization** setzt nämlich auf die ausgeklügelte Wirtschaftsmechanik des Originals; alles dreht sich ums Ernten und Verarbeiten von Rohstoffen. In Städten verteilen Sie Bürger auf Sammelberufe und Betriebe. Holzfäller bringen Bretter, die Zimmerleute im Sägewerk zu Baumaterial verarbeiten. Tabakpflanzler beliefern Zigarrendreher, Baumwolle verspinnen die Weber zu Stoffballen. Solche

Die wichtigsten Neuerungen



Anders als im ersten Colonization werden unterlegene Einheiten nicht mehr degradiert – das vereinfacht die Gefechte, ist aber kein Ärgernis.



Veteranen spendieren Sie durch Beförderungen Spezialtalente – das motiviert! Nach Siegen entstehen manchmal Große Generale (rechts).



Auf den Karten gibt es mehr Stammesdörfer, zudem wirkt sich der Umgang mit den Ureinwohnern stärker auf den späteren Spielverlauf aus.



Unser neuspanisches Königreich legt sich mit den Azteken an. (1680x1050)

Fertigwaren schippen Sie zum Verkauf nach Europa, wo Sie auch Ressourcen (Waffen, Pferde, etc.) erstehen, Auswanderer einladen oder besonders produktive Berufsspezialisten anheuern, etwa meisterhafte Rumbrenner. Wer das Original-Colonization nicht kennt, sollte auf einem niedrigen Schwierigkeitsgrad einsteigen, um erstmal die Wirtschaftsketten zu durchblicken – unterstützt von rudimentären Tutorial-Tipps und dem traditionellen Zivilopädie-Lexikon. So weit, so durchdacht.

Falls Sie den Rohstofftransport automatisieren möchten, müssen Sie sich allerdings durch umständliche Menüs plagen. Um etwa Felle von einer Siedlung zum Mantelmacher in der nächsten zu befördern, befehlen Sie den Städten zunächst im jeweiligen Übersichts Bildschirm den Export be-

ziehungsweise Import der Nerze. Danach weisen Sie dem Handelsweg ein Schiff oder einen Planwagen-Zug zu. Berufungsvergabe und Gebäudebau können Sie automatisieren; die besten Ergebnisse erzielen Sie aber per Hand – was in Mikromanagement ausartet.

Umgang für Indianer

Die Rohstoffschieberei alleine wäre keine allzu harte Herausforderung, würde Ihnen die Neue Welt nicht einige Stolpersteine in den Weg legen. Der erste sind die Indianer, von denen es deutlich mehr gibt als im ersten Colonization. Wie Sie mit denen umgehen, wirkt sich entscheidend auf den Spielverlauf aus. Um die Ureinwohner nicht zu verärgern, sollten Sie Städte in höflichem Abstand zu ihren Dörfern gründen oder ihnen (teures) Land abkau-

fen. Außerdem können Sie den Eingeborenen Waren verhöökern oder schenken. Und aus missionierten Tipi-Siedlungen strömen willige Winnetous als Arbeitskräfte in Ihre Städte. In den Dörfern können Sie Ihre Bürger zudem zu Berufsspezialisten fortbilden lassen, etwa zu erfahrenen Bauern. Das geht auch in Schulen, in denen nun sogar konvertierte Indianer den Beruf eines Meisters in derselben Stadt »abschauen« dürfen. Wie Sie mit den Ureinwohnern umgehen, hängt zudem von Ihrer Fraktion ab: Frankreich freundet sich leicht mit Stämmen an; die Spanier kämpfen besonders geschickt gegen sie, fackeln Dörfer ab und plündern Schätze.

Der zweite Stolperstein in der Neuen Welt sind die drei anderen Kolonialmächte, die sich aber häufig zu passiv verhalten. Kriege

Der alte Reiz

Christian Schmidt: Außer der Grafik hat sich im neuen Colonization kaum etwas geändert – für mich der beste Beweis dafür, wie durchdacht schon das Original war. Die paar spielmechanischen Änderungen sind fast durchgehend sinnvoll, eine Chance hat Firaxis aber verpasst: das Mikromanagement zu entschärfen. Ist mir letztendlich aber egal – ich habe den Klassiker bis heute jedes Jahr gespielt, ab jetzt wird's die Neuauflage sein!



christian@gamestar.de

haben auf allen sieben Schwierigkeitsgraden Seltenheitswert – es sei denn, Sie beginnen selbst welche. Auf kleinen Karten siedeln die Gegner zudem häufig arg dicht beieinander und breiten sich kaum aus, auf größeren star-



Heute schauen die Schüler Berufe ab, früher mussten die Meister selbst lehren – und konnten derweil nicht arbeiten. Das war fordernder.



Jede Fraktion wählt zwischen zwei Gouverneuren mit individuellen Vorteilen, das erhöht die strategische Vielfalt und den Wiederspielwert.



Die Politiker schalten Sie nun durch das Sammeln von Punkten in fünf Kategorien frei – deutlich interessanter als im ersten Teil.



Auf dem **Stadtbildschirm** verteilen Sie Bürger auf **Sammelberufe** ❶ sowie **Betriebe** ❷ und behalten die **Rohstoffvorräte** im **Auge** ❸.



Pixelpracht: So sah 1994 das **erste Colonization** aus.



Bevor die Galeone den Seeweg nach Europa erreicht (schraffierte Fläche rechts), wird sie von einem **Freibeuter** versenkt.

ten sie an unterschiedlichen Enden und kommen nie in Kontakt. Die Rivalen verkommen also oft zu Statisten, zur Mitte einer Partie gibt's mangels direkter Konkurrenz teils Leerlauf. Aber aufgepasst: Die Freibeuter der anderen Fraktionen sind gefährlich, weil sie ständig Frachtschiffe jagen. Wo der Feind lauert, ist auf der kreisrunden Minikarte jedoch teils schwer zu erkennen, weil das Terrain am unteren und oberen Rand zusammengequetscht wird.

Glocken für Väter

Der größte Neue-Welt-Stolperstein ist allerdings – die Alte Welt! Der König Ihres Heimatlandes zieht nämlich die Steuerschraube immer fester an, sodass Sie beim Warenverkauf in Europa weniger und weniger verdienen. Darum gehen Sie nun Ihrerseits auf Kon-

frontationskurs: Wenn Sie in Ihren Städten Gotteshäuser hochziehen, dürfen Sie dort Hetzprediger einsetzen, die religiöse Unruhen in der Alten Welt schüren und dadurch Auswanderer anlocken. In Rathäusern wiederum erbimeln Ihre Kolonisten Freiheitsglocken. So verdienen Sie Politikpunkte, mit denen Sie Gründerväter freischalten. Diese historischen Persönlichkeiten bringen individuelle Vorteile, James Madison etwa erhöht die Musketenproduktion. Für die »Geburt« der meisten dieser Politiker brauchen Sie zusätzlich Erkundungs-, Militär-, Handels- oder Religionspunkte; Letztere häufen Sie unter anderem durch den Kathedralenbau an. Wenn Sie einen Abgeordneten anwerben, verlieren Sie jedoch alle bis dahin geernteten Punkte, folglich müssen Sie ab-

wägen: Reicht Ihnen der Bonus des aktuell verfügbaren Politikers? Oder lehnen Sie ihn ab, um weiter zu punkten und den nächst mächtigeren Vorteil freizuschalten? Wenn Sie sich zu viel Zeit lassen, kann Ihnen ein Kolonialrivale die Persönlichkeiten wegschnappen. Insgesamt erweist sich das Gründerväter-System damit als vielfältiger und interessanter als im ersten **Colonization**.

Krieg für Rebellen

Die Freiheitsglocken erhöhen zudem den Anteil an Unabhängigkeits-Befürwortern in den Siedlungen. Dadurch steigt die Warenproduktion – und wenn die Hälfte Ihrer Kolonisten der Rebellion zustimmt, dürfen Sie sich sogar von Ihrem Heimatland abspalten. Dann bestimmen Sie neuerdings die Eckpfeiler Ihrer Verfas-

sung. Wer etwa die Sklaverei legalisiert, sammelt mehr Rohstoffe; wer dagegen die Leibeigenschaft ächtet, bekommt zwei Zusatzbürger pro Stadt. Dumm nur, dass der König dem Rebellentreiben nicht tatenlos zusieht und Welle um Welle seiner Soldaten in die Neue Welt entsendet: Der Unabhängigkeitskrieg dient als motivierend-knifflige Feuertaufe für Ihre Jungnation. In unseren Testpartien griffen die restlichen Kolonialmächte allerdings nicht in den Konflikt ein – hier verschenkt das neue **Colonization** Potenzial.

Selbst wenn Sie bis dahin Kriege gegen Indianer und andere Kolonialmächte vermieden haben, kommt spätestens jetzt das Kampfsystem zum Tragen. So gibt's nur drei Einheitentypen: Soldaten, berittene Dragoner sowie Kanonen. Letztere sind be-

Die wichtigsten Neuerungen



Wachstum
Städte wachsen schneller, sodass mehr Kolonisten entstehen. Folglich müssen Sie weniger Kirchen bauen, um Auswanderer anzulocken.



Bauarbeiter
Pioniere errichten Straßen, Bauernhöfe und neuerdings Minen (steigern die Erzproduktion). Das kostet keine Werkzeuge mehr, sondern Geld.



Pferde
Rösser vermehren sich nicht mehr automatisch, sondern müssen von Ranchern gezüchtet werden – ein zusätzlicher Wirtschaftsfaktor.



Die **Kolonialmächte** sind oft nur Statisten. Wer Kriege will, muss sie selbst beginnen.

sonders nützlich beim Sturm auf Städte; die Geschütze können Sie bauen oder in Europa kaufen. Ein verteidigungsstarker Soldat entsteht, wenn Sie einen Kolonisten mit Musketen ausrüsten. Für einen Dragoner setzen Sie den Soldaten schließlich auf ein Pferd; der Reiter kämpft besonders gut gegen Artillerie. Im Gegensatz zum ersten **Colonization** werden die Truppen nach Niederlagen nicht degradiert. Ein Soldat etwa schrumpft nicht zum unbewaffneten Kolonisten, sondern stirbt sofort. Ein Bevölkerungsmangel entsteht dadurch aber nicht, weil die Städte schneller wachsen.

Die Kampfergebnisse sind meist nachvollziehbar, nur selten gewinnt der eigentlich unterlegene Trupp. Wie in **Civilization 4** dürfen Sie erfahrene Veteranen befördern, indem Sie ihnen neue Talente spendieren. Beispielsweise kämpft ein Dragoner mit der Fähigkeit »Formation« fortan geschickter gegen Feindreiter. Außerdem entsteht nach Siegen manchmal ein großer General, der sich einem Trupp anschließen kann, um allen Einheiten im selben Geländefeld eine Extraportion Erfahrung zu verschaffen.

Strategien für Spieler

Wenn Sie alle Truppen des Königs besiegt haben, gewinnen Sie

schließlich den Unabhängigkeitskrieg – und damit das Spiel. Dafür haben Sie 300 Runden Zeit, an einem Regenonntag können Sie eine **Colonization**-Partie locker bestehen. Doch der Wiederpielwert ist enorm: Dank der Zufallskarten stoßen Sie stets auf andere Rohstoffe und Kontinente, mal besiedeln Sie Festland, mal Inselketten. Dabei stehen Ihnen viele strategische Möglichkeiten offen, die Indianer etwa können Sie bekriegen, umgarnen oder missionieren. Jede Fraktion bietet zudem zwei Anführer, die jeweils andere Vorteile bringen. Die Holländer etwa bauen unter Peter Stuyvesant schneller oder profitieren unter Adriaen van der Donck von niedrigeren Königsteuern.

Wer mag, stürzt sich mit bis zu 27 Mitstreitern in Mehrspieler-Gefechte über Internet, Netzwerk, Hotseat oder E-Mail. Dabei dürfen Sie jedoch nur Kolonialmächte anführen, keine Indianer. Außerdem dauern die Partien jeweils mehrere Stunden, selbst wenn alle Teilnehmer gleichzeitig ziehen. Die Multiplayer-Kolonialhatz eignet sich daher eher für eingefleischte Fans. **Colonization** ist eben vorrangig ein Einzelspieler-Titel. Die neue Neue Welt unterscheidet sich also doch nicht so sehr von der alten, äh, Neuen Welt ... Sie wissen schon. **GR**

Neue Welt neu entdeckt

Michael Graf: Mit dem neuen **Colonization** geht's mir wie mit dem alten: Ich werde es in den kommenden Jahren immer mal wieder aus der Archivkiste kramen, um dem schmierigen KI-König »Gebt mir die Freiheit oder gebt mir den Tod« entgegen zu brüllen. Die Unabhängigkeits-Feuertaufe zählt nämlich nach wie vor zu den spannendsten Kampagnen-Enden, die das Rundengenre je hervorgebracht hat. Das Wirtschaftssystem funktioniert sowieso, und auch die Neuerungen gefallen mir. Schade nur, dass die anderen Kolonialmächte immer noch auf Statistenniveau herumkriechen. Aber für 30 Euro erwarte ich auch keine Wunder, sondern ein motivierendes und forderndes Strategiespiel – und das ist **Colonization** allemal.



micha@gamestar.de



In **Europa** handeln Sie mit Rohstoffen, außerdem heuern Sie hier Auswanderer an.

CIV 4: COLONIZATION

RUNDENSTRATEGIE

ENTWICKLER Firaxis (Civilization 4, GS 12/05: 88 Punkte)
PUBLISHER 2K Games
SPRACHE Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 70 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.9.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 6 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

SPASS
 Nach dem Mikromanagement-Durchhängen motiviert der Unabhängigkeitskrieg.
 EINSTIEG: 1 HAUPTSPIEL: 2 ENDSPIEL: 3

GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch fiktiv
MASSTAB lokal global
SPIELSTIL Aufbau Kampf
EINHEITEN Individuen Masse
HANDLUNG einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER 1 2 3 **FORTGESCHRITTENER** 4 5 6 7 **PROFI** 8 9 10

EINSTIEG leicht schwierig
SPIELMECHANIK einfach komplex
SPIELTEMPO langsam schnell
HILFEN Tutorial-Tipps, Zivilopädie, sieben Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT
 Schnelle Reaktionen
 Orientierungsfähigkeit
 Logik & Überlegung
 Geduld
 Handeln unter Zeitdruck
 Vorausplanung
 Mikromanagement
 Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 **FÜR STANDARD-PCs** 4 5 6 7 **FÜR HIGHEND-PCs** 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3800+ AMD 2,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte

3D-GRAFIKARTEN
 Geforce 6600 GT
 Geforce 7600 GT
 Geforce 7800 / 7900
 Geforce 8600 GT / GTS
 Geforce 8800 GT / GTS
 Radeon X800 / X850
 Radeon X1800 / X1900
 Radeon HD 2600 XT
 Radeon HD 2900 XT
 Radeon HD 3850 / 3870

PROFIERT VON Surround-Sound
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (28)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet, E-Mail, Hotseat **SERVERSUCHE** Direct IP, Gamespy
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden
FAZIT Unterhaltsame, aber langwierige Kolonial-Wettkämpfe. Nur für eingefleischte Fans.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Spielwelt + stufenloser Zoom + verwaschene Texturen + polygonarme 3D-Modelle + schwache Effekte	6 / 10
SOUND	+ passender Soundtrack + Einheiten melden sich in Landessprache + ordentlicher Surround-Sound + größtenteils schwache Effekte	8 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Rohstoffe, Fertigwaren und Truppentypen + sieben Schwierigkeitsgrade + zur Mitte einer Partie teils Leerlauf	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvoller Unabhängigkeitskampf + Umgang mit Indianern wirkt sich aus + historische Persönlichkeiten als Gründerväter	9 / 10
BEDIENUNG	+ orientiert sich am Civ-4-Standard ... + dennoch viel Mikromanagement + umständliches Handelsrouten-Menü + Minikarte	8 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederpielwert dank strategischer Vielfalt und Zufallskarten + Mehrspieler-Modus + vergleichsweise kurze Partien	8 / 10
STARTPOSITIONEN	+ je nach Terrain andere Herausforderung + Kolonialmächte manchmal zu nah beieinander, manchmal zu weit voneinander entfernt	8 / 10
KI	+ nachvollziehbare Diplomatie + sinnvolle Interaktionsmöglichkeiten ... + aber wenige + andere Kolonialmächte meist zu passiv	7 / 10
EINHEITEN	+ ausgeklügeltes Wirtschafts- und Berufssystem + jede Einheit mit individuellen Vorteilen + Beförderungen und Große Generäle	10 / 10
ENDLOSSPIEL	+ kluger Mix aus Wirtschaft und Militär + Unabhängigkeitskrieg als Feuertaufe ... + ... aus der sich andere Kolonialmächte heraushalten	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Gelungene Neuauflage des Runden-Klassikers.

