



Civilization 5

Für viele Fans ist die Civilization-Serie der Inbegriff von Perfektion. Was will man da noch verbessern? Firaxis versucht's trotzdem wieder. Diesmal im Brennpunkt: die Kämpfe.

DVD
Trailer

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6769

Es ist so weit: **Civilization** und **Panzer General** verschmelzen zu einem Spiel. Während Spielerveteranen nun wonnetrunken vom Stuhl gleiten, ziehen wir Nachgeborene erst mal durchs historische Taufbecken: **Civilization** (1991) und **Panzer General** (1994) sind beides Rundenstrategiespiele, aber das eine dreht sich darum, wie man aus einem Grüppchen Steinzeitsiedler im Verlauf von 6.000 Jahren Menschheitsgeschichte eine Raumfahrtnation macht, das andere darum, wie man auf einem Weltkriegsschlachtfeld Truppen siegreich einsetzt. **Panzer General** ist Krieg ohne Politik, und **Civilization** ist Politik mit simpel gestrickten Kriegen. **Panzer General** ist außerdem tot. **Civilization** dagegen lebt noch, der großartige vierte Serienteil liegt allerdings auch schon fünf Jahre zurück (GS 12/05: 90 Punkte). Aber **Civilization 5** kommt. Schon diesen Herbst. Und damit wären wir wieder bei **Panzer General**, denn aus

dessen Nachlass borgt sich das jüngste **Civ** seine beiden zentralen Neuerungen.

Die Landschaft

Bislang waren die Landkarten von **Civilization** als Schachbrettmuster angelegt, also mit Viereckfeldern. Das Konzept hat ausgedient, stattdessen halten die Hexfelder, also Sechsecke von **Panzer General** und anderen klassischen Kriegsspielen Einzug. Das bedeutet, dass jedes Feld nun sechs statt vier Kanten zu angrenzenden Regionen hat. Also ein Drittel mehr Verbindungen? Nein. Was wie eine taktische Erweiterung klingt, ist in Wirklichkeit eine Vereinfachung. Denn während jedes Schachbrettfeld in **Civilization** bislang acht direkte Nachbarn hatte (vier gerade, vier diagonal), sind es nun nur noch sechs. Der Vorteil der Hexfelder liegt darin, dass sie eine flexiblere, glaubwürdigere Landschaftsgestaltung erlauben, weil nicht mehr alles rechteckig abgezirkelt liegt. Im

Prinzip sieht das neue **Civilization** damit aus wie eine Riesenversion des Brettspiels **Die Siedler von Catan**. Dank des Sechserasters schlängeln sich vor allem Bergketten und Flüsse eleganter durchs Terrain. Die Wasserstraßen dürften nun endlich auch von Schiffen befahren werden.

Nach wie vor gehören Felder rund um die Städte zu deren Einzugsgebiet, hier sorgen Farmen, Minen und andere Infrastruktur für Wachstum in der Siedlung. Allerdings wachsen diese Einflusskreise nun in Trippelschritten. Alle paar Runden (abhängig wohl von der kulturellen Strahlkraft) annektiert eine Stadt ein neues Feld im Umland, das dann bebaut werden kann. Angeblich sollen die Stadtgebiete in **Civilization 5** wesentlich größer ausfallen als bislang, weil sie anstelle von zwei gleich drei Ringe umfassen. Das wären 37 Felder im Vergleich zu 21 in den früheren Spielen.

Die Kämpfe

Generell heißt das Konzept für **Civilization 5** wohl: weniger, dafür wichtiger. Also: weniger Städte, dafür ist jede einzelne bedeutender und entwickelt sich umfassender weiter. Das Gleiche gilt für die Kriegsführung. **Civilization-**

Spieler sollen nicht mehr Truppenmassen in Schlachten verheizen, sondern kleinere, dafür wohlgeordnete Heere antreten lassen. Das ist die zweite Anleihe bei **Panzer General**: mehr taktische Tiefe in Kriegen. Denn die individuellen Einheiten, die Erfahrung gewinnen, Boni erhalten, Veteranenstatus erlangen können, bilden eine wertvolle Kernarmee, die sich über die Jahrhunderte technologisch aufrüsten lässt. Entsprechend lohnt es sich, sie vorausschauend in Gefechte zu führen und möglichst auch wieder heraus. Vor allem aber will **Civilization 5** die Schlachten stärker über die Karte ausbreiten. In der Serie trafen sich Armeen bislang in riesigen Truppenhaufen an Schlüsselpunkten, oft Engstellen oder um Städte, und schlugen abwechselnd aufeinander ein. Das soll nun allein schon deshalb nicht mehr funktionieren, weil auf jedem Kartenfeld nur noch eine Einheit stehen darf. Größere Armeen müssen deshalb zwangsläufig breite Schlachtreihen und lange Trosse bilden. Wenn sich Heere treffen, sollen Frontlinien entstehen. Wer durchbrechen will, muss Breschen schlagen. Dabei spielt auch die zweite Reihe eine Rolle, weil Fernkämpfer erstmals in der



Das Grundraster sind nun nicht mehr Vierecke, sondern **Sechsecke**. Das erinnert an Panzer General.



Städte erweitern ihren **Einflussradius** peu à peu und nicht gleichmäßig, sondern auf wichtige Ressourcen zu.



Pro Kartenfeld kann nun nur noch **eine Einheit** stehen, in Städten gar keine mehr. Die Siedlungen verteidigen sich selbst, je nach Entwicklungsgrad und Stadtausbauten mehr oder weniger gut.

Serie über Distanz angreifen dürfen. Wenn etwa Bogenschützen noch dazu auf einem Hügel stehen, erhöht sich ihre Kampfkraft zusätzlich. So entscheiden nicht nur Zusammenstellung und Macht einer Armee über Sieg oder Niederlage, sondern in großem Maß auch ihre Aufstellung. Für die taktisch bislang eher simpel gestrickte **Civilization**-Serie ist das eine spannende Neuerung.

Die Diplomatie

Natürlich sind Sie nicht allein auf der Welt. Wie gehabt fechten andere Nationen mit um die Vorherrschaft auf dem Erdball, in **Civilization 5** werden derer 18 dabei sein. Neben der traditionsreichen Kunst des Gegenseitig-Totschlagens enthielt die **Civilization**-Reihe schon immer Diplomatie, und seit jeher funktioniert die nur mäßig: Man beäugt sich misstrauisch, tauscht ein paar Technologien, und irgendwann gibt's Krieg. Aber ohne diplomatisches Parkett geht's scheinbar auch nicht, und so schraubt Serienteil Nummer 5 wieder am Austausch der Staatsmänner herum, um ihm mehr Relevanz zu verpassen. Religionszugehörigkeit spielt nun keine Rolle mehr (die Glaubensgegensätze hatten in **Civilization 4** nur zu verhärteten Fronten geführt), direkter Technologietausch wird abgeschafft und durch Forschungsvereinbarungen ersetzt, und generell sollen gute Beziehungen zwischen Völkern attraktive Boni geben – welcher Art ist noch nicht bekannt. Der Joker heißt aber:

Stadtstaaten. Jede **Civilization**-Partie verstreut eine Handvoll neutrale Siedlungen über die Kontinente, die computergesteuert wachsen und expandieren, ohne aber eigene Reiche zu bilden. Diese Stadtstaaten hocken gern auf wertvollen Rohstoffen oder an strategisch bedeutsamen Punkten. Natürlich darf man sie erobern, aber lohnender soll es sein, sie als Verbündete zu gewinnen. Denn dann liefern Stadtstaaten regelmäßig Ressourcen, Technologie oder Truppen. Der Effekt soll in **Civilization 5** eine Art diplomatisches Tauziehen um diese unabhängigen Völkchen sein, deren Bündnisse wiederum die Beziehungen der Großmächte untereinander belasten können.

Der Rest

Für **Civilization**-Verhältnisse ist das schon eine respektable Menge an Neuerungen, auch wenn das grundlegende Spielprinzip – hier seien Veteranen beruhigt – unverändert bleibt. Aber die erste Vorstellung des Spiels im März in San Francisco hat noch viele Fragen offen gelassen. Dass es wieder Forschung geben wird, steht fest, aber auch hier sind Änderungen angedeutet; so soll es nun einen Entwicklungsbaum für das Staatswesen geben. Wie das funktioniert, ist ungewiss. In welcher Form man die Städte und ihre Umgebungen ausbaut, bleibt bislang offen. Sicher ist aber, dass die Weltwunder wieder mit von der Partie sind, also einmalige Prunkgebäude mit wertvollen



Schick: Die **Anführer** anderer Nationen, hier der deutsche Kanzler Bismarck, laufen bei Audienzen 3D-animiert durch ihr Staatszimmer und sprechen jeweils in ihrer eigenen Landessprache.

Vorteilen für das Volk, das sie errichtet. Neu im Sortiment befinden sich der Londoner Big Ben und unter anderem die Jesusstatue aus Rio de Janeiro. Wie Schiffe und Flugzeuge in die neuen taktischen Kämpfe mit ihren Schlachtreihen eingreifen, dazu hat sich der Entwickler Firaxis noch nicht geäußert. Einen Multi-

player-Modus wird es ebenso geben wie eine direkt ins Spiel integrierte Austauschplattform für Karten, Mods und Extras aus der Community, Details zu beiden stehen noch aus. Es dürfte also noch einiges zu klären sein, bis die große alte Rundenstrategieserie im Herbst auf den PC zurückkehrt. Die Erwartungen sind hoch. **CS**

Civilization 5

► **Angeschaut** ► Genre **Rundenstrategie** ► Termin **4. Quartal 2010**
► Hersteller **Firaxis / 2K Games** ► Status **zu 70% fertig**

Christian Schmidt: Wenn man die Bilder auf diesen Seiten ansieht, mag man es nicht glauben, aber in Bewegung soll Civilization 5 toll aussehen. Versichern mir die Kollegen, die es in San Francisco gesehen haben. Das wäre das Sahnehäubchen, aber die Optik ist bei Civilization (für mich zumindest) zweitrangig. Wichtiger wäre immense Spieltiefe. Die angekündigten Neuerungen gefallen mir in dieser Hinsicht hervorragend.



christian@gamestar.de