



Bei Verhandlungen sehen wir den rivalisierenden Anführer (hier den Araber **Suleiman**) als Renderfigur.



Wir freundet uns mit dem **Stadtstaat Wien** (links) an, indem wir ihn ans Straßennetz anschließen.

Civilization 5

Mit Hexfeldern und einem grandiosen Kampfsystem startet die altherwürdige Strategieserie ins neue Jahrzehnt. Doch nicht jede Neuerung überzeugt uns.

DVD-XL
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6915

Ein neues **Civilization** zu entwickeln, das muss ungefähr so sein, wie die Sockenmode fürs kommende Jahr zu entwerfen: Man hat erstmal keine Ahnung, was man ändern soll. Denn Socken sehen immer gleich aus, und **Civilization** folgt stets demselben Spielprinzip: Rundenweise lenken Sie eine Nation durch die Weltgeschichte, erforschen Technologien und führen Kriege. Dementsprechend müssen die Designerköpfe geraucht haben, als bei Firaxis die Arbeiten an **Civilization 5** begannen. Herausgekommen sind dabei gelungene Neuerungen, aber auch weniger brauchbare. Wir klären, welche Änderung funktioniert – und wel-

che nicht. Denn wir haben den Rundenstrategie-Hoffnungsträger erstmals ausführlich gespielt.

Mehr Ecken

Firaxis betreibt bei **Civilization 5** Landschaftsgärtnerei. Denn die Weltkarten bestehen nicht mehr aus viereckigen, sondern aus sechseckigen Geländefeldern, wodurch das Terrain echter, lebendiger wirkt. Städte beackern nicht mehr bis zu 21, sondern maximal 37 Bodenkacheln, auf die wir im Stadtbildschirm Arbeiter verteilen. Wegen der krümeligen Ertragssymbole (Nahrung/Produktion/Gold) ist das allerdings umständlich – hier muss Firaxis noch nachbessern (oder

eine Lupe beilegen). Glücklicherweise lässt sich die Bürgerverteilung automatisieren.

Mehr Taktik

Die wichtigste Neuerung von **Civilization 5** ist allerdings nicht die Hexfeld-Landschaft, sondern das Kampfsystem. Wie in Runtentaktik-Klassikern à la **Panzer General** kann auf jedem Geländefeld nur noch eine einzige Einheit stehen, Truppenstapel sind passé. Das erhöht den taktischen Tiefgang, weil wir erstmals in der Seriengeschichte überlegen müssen, wie wir unsere Armee formieren.

So stellen wir robuste Nahkämpfer wie Schwertkämpfer, Musketiere oder Panzer (je nach Epoche) an die Front. Dahinter platzieren wir Fernkämpfer, etwa Bogenschützen, Katapulte oder Kanonen. Distanzwaffen feuern nämlich nun zwei oder mehr Felder weit. Okay, dass Bogenschützen über ganze Städte hinweg schießen, ist nicht realistisch. Trotzdem profitiert der taktische Anspruch davon.

Denn einerseits knipsen wir Feinde so aus sicherer Distanz aus, andererseits müssen wir uns selbst vor Fernangriffen hüten. Zudem sollten wir unsere Flanken schützen, damit der Feind unsere zerbrechlichen Schützen nicht mit schneller Reiterei überrennt. Dabei spielt auch das Terrain eine Rolle: Weil Fernkämpfer nicht über

Wälder oder Hügel hinweg schießen können, müssen wir sie an Ebenen platzieren – die feindliche Reiterei rasch überwinden kann.

Blöd nur, dass die KI in unserer Vorab-Version nicht immer klug kämpfte und gerne mal Schützen in die erste Reihe stellte. Dafür fielen die Schlachtergebnisse stets nachvollziehbar aus, die berühmten »Speerräger schlägt Panzer«-Situations aus den Vorgängern haben wir in **Civilization 5** nicht erlebt.

Mehr Spannung

Ein Kapitel für sich sind Attacken auf Städte, die sich erstmals selbst verteidigen: Jede Siedlung hat einen Kampfwert und kann Feinde in Reichweite beschießen. Insbesondere große Metropolen richten dabei beachtlichen Schaden an, sodass wir zu ihrer Einnahme große Armeen brauchen. Dabei kommt's zu regelrechten Belagerungsschlachten: Mit Fernkämpfern (bevorzugt Katapulten und Kanonen, die bei Städten mehr Schaden anrichten) beschießen wir die Siedlung so lange, bis ihr »Lebensbalken« auf nahezu null gesunken ist. Dann geben wir ihr mit einer Nahkampf-Einheit den Rest. Gleichzeitig sollten wir natürlich die gegnerische Armee abwehren, wobei wir bei mächtigen Feinden ganz schön ins Schwitzen kommen können – so spannend und for-



Wir würden im **Stadtbildschirm** gerne Arbeiter auf die umliegenden Geländefelder verteilen, können die krümeligen Symbole aber kaum auseinanderhalten. Das erschwert die effektive Bedienung.

Total ☹️ Unhappiness level of the empire is 3
 Cities will only grow at 1/4 normal speed while empire is ☹️ unhappy!

178 total ☹️ Happiness from all sources.

- 40 from having AT LEAST ONE source of the following Luxury Resources:
 - +5 from 🍷 Gold
 - +5 from 🍷 Silver
 - +5 from 🍷 Gems
 - +5 from 🍷 Spices
 - +5 from 🍷 Silk
 - +5 from 🍷 Cotton
 - +5 from 🍷 Wine
 - +5 from 🍷 Horses
- 2 from Social Policies.
- 123 from Buildings.
- 1 from discovery of Natural Wonders.
- 12 from Difficulty Level.

181 total ☹️ Unhappiness from all sources.

- 26 generated from number of Cities.
- 155 generated by 🍷 Population.

Die **Zufriedenheit** der Bürger misst Civilization 5 landesweit. Bei schlechter Stimmung wachsen Städte nur noch schleppend, schwere Unruhen senken sogar die Produktion der Siedlungen und die Kampfkraft Ihrer Einheiten. Um unsere Schützlinge zu beschäftigen, errichten wir in den Städten Unterhaltungsgebäude wie Theater oder beschaffen begehrte Luxus-Ressourcen, zum Beispiel Edelsteine.

Wie in Civilization 3 gibt's **strategische Ressourcen**, die wir zum Einheiten- und Gebäudebau benötigen – ohne Kohleminen (rechts) keine Fabriken. Neu ist, dass jede Rohstoffquelle einen bestimmten Ertrag liefert, etwa vier Pferde. Damit können wir dann genau vier Reiter rekrutieren.



Wie in Civilization 4 entstehen in Städten **Persönlichkeiten**, hier ein Großer General (links). Der kann eine Festung errichten, die den Verteidigungswert einer Einheit verdoppelt.



Regierungsformen sind passé, in Civilization 5 schalten Sie **gesellschaftliche Grundsätze** à la »Frömmigkeit« und »Ordnung« frei, die jeweils spielerische Boni bringen. Eine neue Maxime dürfen Sie immer dann wählen, wenn Sie genügend Kulturpunkte angehäuft haben.



Da aufgrund des neuen Kampfsystems auf jedem Geländefeld nur noch eine Einheit stehen darf, spielen **Fernkämpfer** eine wichtige Rolle. Denn sie können über einen Trupp hinweg schießen. Hier dezimieren wir die Feinde mit unserer Artillerie, die wir mit Infanteristen absichern.

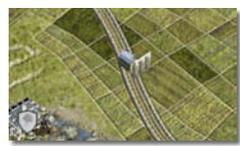
Vor jedem Kampf zeigt Civ 5 die **Erfolgschance** an. Gegen unsere Kavallerie haben die rückständigen französischen Krieger erwartungsgemäß keine Chance: Von zehn Anträgern wird keiner überleben, unsere Reiterei verliert keinen einzigen Mann.



Dass die Landschaften von Civilization 5 nun aus sechseckigen Geländefeldern bestehen, erkennt man am besten in der **2D-Ansicht**. Symbole markieren hier Einheiten und Rohstoffe. So behalten wir den Überblick, die 3D-Grafik hingegen kann im späteren Spielverlauf unübersichtlich werden.



Wie in den Vorgängern errichten wir mit **Arbeitstruppen** Gelände-Verbesserungen wie Straßen.



Verkehrswege kosten nun allerdings Unterhalt. Große Straßen- oder Eisenbahnnetze belasten unser Staatsbudget erheblich.



Wir starten eine **Invasion von See** in Indien, rechts nahe bereits unsere zweite Welle. Neu in Civilization 5: Landeinheiten brauchen keine gesonderten Transportpötte für die Reise über das Meer mehr, sondern können sich selbst zu Schiffen »verpacken«.



Civ-Nostalgie: Unsere Schwertkämpfer stürmen ein **Barbarenlager**.



Unsere Einheiten haben den **Berg Fuji** entdeckt! Solche neuen Naturwunder heben die Stimmung unserer Bevölkerung.

dernd waren die Schlachten in der **Civilization**-Geschichte noch nie!

Weniger Regierung

Weniger spannend ist das neue Regierungssystem. Indem wir Kulturpunkte anhäufen (etwa durch Gebäude wie Tempel), erweitern wir nicht nur unsere Landesgrenzen, sondern schalten auch gesellschaftliche Fortschritte frei. Dann dürfen wir jedes Mal wählen, ob wir einen neuen Pfad beschreiten (etwa »Ordnung« oder »Tradition«) oder einen bestehenden vertiefen. Jede Option bringt andere Vorteile, »Frömmigkeit« etwa macht unsere Bürger glücklicher. Einige Grundsätze schließen sich gegenseitig aus, unser Staat kann nicht gleichzeitig »autokratisch« und »freiheitlich« sein. Blöd nur, dass wir die Gesellschaftsnormen nie mehr ändern dürfen – einmal fromme

Diktatur, immer fromme Diktatur. Die Regierungs-Baukästen aus **Civilization 4** und vor allem **Alpha Centauri** waren deutlich flexibler und dadurch reizvoller.

Kleine Länder

Bei der Forschung hat sich in **Civilization 5** nichts getan, also springen wir gleich zur Diplomatie. Neben vollwertigen Konkurrenzvölkern, mit denen wir Rohstoffe handeln und Allianzen schmieden, gibt's nun auch kleine Stadtstaaten. Bei diesen Kleinstländern schleimen wir uns ein, indem wir ihnen Geld oder Einheiten schenken. Außerdem können wir Aufträge für sie erfüllen, etwa unliebsame Rivalen ausschalten.

Das lohnt sich, befreundete Stadtstaaten bringen uns nämlich zusätzliche Kulturpunkte (und damit schnelleren gesellschaftlichen Fortschritt) sowie Rohstoffe (dazu gleich mehr). Insgesamt haben die Mini-Nationen keinen weltbewegenden Einfluss auf die Kräfteverteilung, doch sie machen die Partien immerhin abwechslungsreicher. Schade allerdings, dass Firaxis die Religionen aus **Civ 4** wieder gestrichen hat. Glaubensfreund- und Feindschaften hätten die Diplomatie noch vielfältiger gemacht.

Gute Laune

Die Laune unserer eigenen Bevölkerung misst **Civilization 5** nicht mehr für jede Stadt einzeln, sondern landesweit. Das wirkt sich aus: Fröhliche Bürger beschern uns zusätzliche Kulturpunkte. Wenn die Volkslaune hingegen sinkt, wachsen unsere Städte nur

noch schleppend. Bei schweren Unruhen schwinden sogar die Produktion unserer Metropolen und die Kampfkraft unserer Einheiten.

Die wichtigsten Gründe für Unzufriedenheit sind Überbevölkerung und rebellische Bürger in eroberten Feindstädten. Letztere beschäftigen wir, indem wir Gerichtsgebäude hochziehen. Oder wir besetzen Beutesiedlungen nicht, sondern machen sie zu Marionettenstaaten. Dann bleiben die Einwohner glücklich, allerdings können wir die Produktion der Puppenstädte nicht selbst festlegen. Stattdessen bauen sie Gebäude nach Gutdünken.

Unglückliche Bürger beruhigen wir wieder mit entsprechenden Gebäuden, etwa Theatern, die sich nun ebenfalls landesweit auswirken. Alternativ erobern oder erhandeln wir Luxus-Rohstoffe wie Gold und Weihrauch. Insgesamt funktioniert das Zufriedenheits-System gut, zumal Eroberungskriege dank der rebellischen Städte endlich richtig schwierig werden.

Mehr Bedarf

Wo wir gerade bei den Rohstoffen sind: Gemäß der jüngeren Serientradition (seit **Civ 3**) gibt's auch wieder strategische Ressourcen, die wir zum Bau von Einheiten und neuerdings auch Gebäuden benötigen. Nun spuckt allerdings jede Rohstoffquelle einen bestimmten Ertrag aus, eine Mine etwa drei Einheiten Kohle. Damit können wir dann genau drei Fabriken errichten. Wenn wir mehr wollen, müssen wir zusätzliches Brennmaterial besorgen – durch Handel oder Eroberung. Das kurbelt den Rohstoffbedarf an, in unseren Vorab-Partien schlugen wir später heftige Kriege um Öl. Was ja auch in der echten Welt hin und wieder vorkommen soll.

Apropos Fabriken: Umweltverschmutzung spielt in **Civ 5** keine Rolle mehr, was Veteranen ärgern mag. Schließlich war das »Putzen« verseuchter Geländefelder bis **Civilization 3** eine zwar nervige, aber durchaus realistische Herrscherpflicht. Und hey, Sockendesign muss noch schlimmer sein. **GR**

Civ 5 News-Ticker

+++ Die 18 Nationen haben wieder individuelle Einheiten +++ Anführer-Namen lassen sich nicht ändern +++ Es gibt wieder Fallschirmjäger +++ Das Terraforming aus Civilization 2 fehlt immer noch +++ Arbeitsboote errichten Fischernetze auf See +++ Landeinheiten brauchen keine Transporter mehr, sondern können sich zu Schiffen »verpacken« und übers Meer segeln +++ Das Flugzeug-System entspricht dem von Civ 3: Flieger bewegen sich nicht frei, sondern starten von Städten oder Trägern +++ In Siedlungen entstehen wieder Persönlichkeiten, die goldene Zeitalter auslösen oder spezielle Gelände-Verbesserungen errichten +++ Statt Weltwunder-Filmen sehen Sie unspektakuläre Bildchen +++ Die Mod-Tools konnten wir noch nicht in Augenschein nehmen +++

Civilization 5

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **24.9.2010**
 ► Hersteller **Firaxis / 2K Games** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Graf: Allein schon wegen des tollen Kampfsystems habe ich die Vorab-Version von Civilization 5 nächtelang gespielt. Die Gretchenfrage »Ist dies das beste Civilization aller Zeiten?« muss ich im Moment verneinen, dafür sind die Neuerungen noch nicht durchdacht genug. Civ 5 ist bisher »nur« ein sehr gutes Civilization. Und das bislang schönste – ich fiebre dem Test entgegen.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut