

Elisabeth

Die Königin der Engländer bekommt Boni für ihre Marineeinheiten.

Alexander

Der junge Grieche führt in Civ 5 unter anderem Hopliten ins Feld.

Civilization 5

Eine sehr alte Serie bekommt eine moderne Neuinterpretation. Civilization 5 verändert sich stärker als all seine Vorgänger. Das steht dem Spiel überraschend gut. Von Christian Schmidt



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2k Games** Entwickler: **Firaxis (Civilization 4, GS 12/05: 90 Punkte)**
Termin: **24.9.2010** Spieler: **1-12** Sprachen: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7024 Auf DVD: Test-Video

Sollen wir die Straße bauen, diese verdammte Straße? Im Westen hat sich Ramses, der Gottkönig der Ägypter, mit der Inselstadt Asyut bis nah an unser Festland herangeschoben, im Ozean kreuzt bereits seine Flotte. Aus Vorsicht haben wir den Küstenstreifen zugekauft, für den letzten Rest der Staatskasse, aber wir brauchen einen Sicherheitskordon für unsere Fregatten. Besorgt beobachten wir die Lande-

struktur Geld, und exzessiver Straßenbau ist einer der schnelleren Wege in den Ruin. Es ist eine kleine Änderung, aber sie zwingt Serienkenner zum Umdenken. Und sie bleibt nicht die einzige: Das neue **Civilization** ist ganz eindeutig **Civ**, und dennoch der größte Schritt für die Serie seit 19 Jahren.

Civilization fußt auf der Idee, in einer Art riesigem Brettspiel Zug um Zug die Weltgeschichte nachzuerzählen, indem man eine

Nation vom Nomadenstamm der Steinzeit ins Weltraumzeitalter führt. Der Werdegang des Volks hat mit echter Historie ungefähr so viel zu tun wie **CSI** mit Polizeiarbeit, denn **Civilization** reduziert die menschliche Entwicklung auf Versatzstücke: Da erkundet man unbekannte Regionen, gründet Städte und errichtet Bauwerke, bearbeitet das Land, macht umwälzende Erfindungen wie die Schrift oder den Verbrennungsmotor und erschließt damit ganz neue Möglichkeiten

Facts

- ★ 18 Völker
- ★ 7 Zeitalter
- ★ 74 Technologien
- ★ 82 Einheiten
- ★ 54 Gebäude
- ★ 38 Weltwunder
- ★ 27 Rohstoffe
- ★ 28 Stadtstaaten
- ★ 60 Sozialpolitiken
- ★ 8 Schwierigkeitsgrade

wir **Civilization**-Veteranen rufen. Ach Freunde, wenn's nur so wäre wie gewohnt! Ihr hättet dabei sein sollen, als wir unser erstes Reich in den Sand gefahren haben, weil sein herrliches Wegenetz die Staatsfinanzen implodieren ließ. In **Civilization 5** kostet Infra-

fahren mit den ägyptischen Streitwagen. Die Invasion ist nur noch ein Frage der Zeit, vielleicht acht Runden, vielleicht sechs. Wir müssten unsere Armee an die Küste verlegen, Katakulte in Stellung bringen, Schwertkämpfer verschieben. Dabei wäre eine Straße zum Meer hilfreich. »Ja, dann bau sie doch!«, hören



Im übersichtlichen Interface lassen sich Hilfen zuschalten, hier die Anzeige der Rohstoffvorkommen.

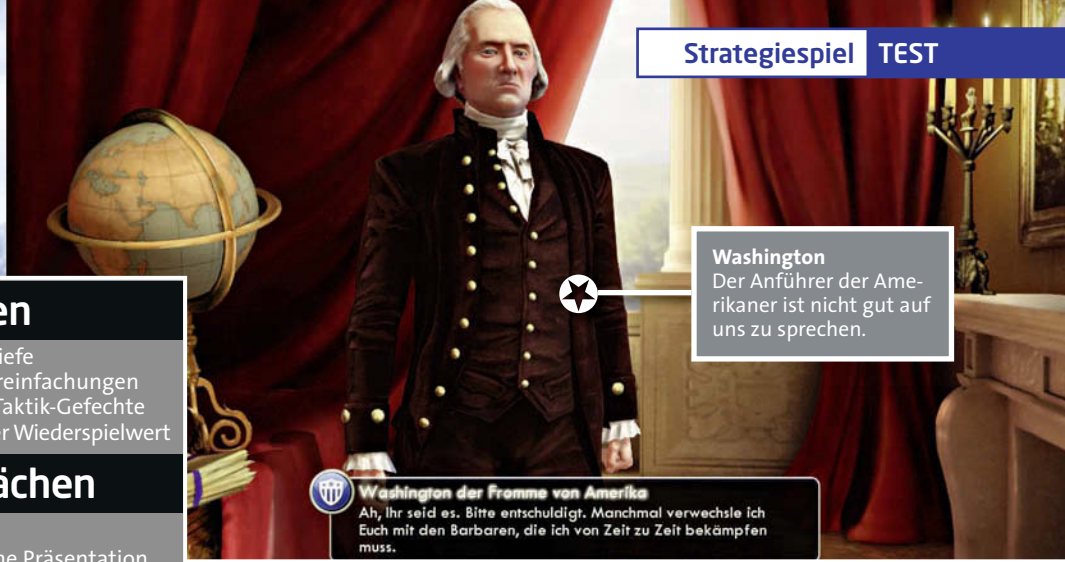


➕ Stärken

- + große Spieltiefe
- + sinnvolle Vereinfachungen
- + spannende Taktik-Gefechte
- + extrem hoher Wiederspielwert

⊖ Schwächen

- mäßige KI
- teils schwache Präsentation



Washington

Der Anführer der Amerikaner ist nicht gut auf uns zu sprechen.



Washington der Fromme von Amerika

Ah, ihr seid es. Bitte entschuldigt. Manchmal verwechsle ich Euch mit den Barbaren, die ich von Zeit zu Zeit bekämpfen muss.

(Bibliotheken! Panzer!), stößt auf fremde Nationen, handelt mit ihnen oder führt Krieg. Das Verdienst von **Civilization** ist, dass es diese Bausteine zu einem genialen Ganzen von großer strategischer Entscheidungsbreite zusammenfügt. Wie unter stolzen Augen ein Weltreich entsteht, wie sich ganz ohne Handlung Geschichten schreiben (die Stadt in der Wüste, um deren Überleben wir uns sorgen, der Wettlauf mit England um die letzte unbesiedelte Insel ...), das erschafft einen ungeheuren Sog der Motivation. Dies wird verstärkt durch den rundenbasierten Ablauf, bei dem jeder Schritt gleichsam den nächsten fordert: Nur noch eine Runde, mal schauen, was passiert! Kaum eine andere Serie hat von GameStar so konsistent Spitzenwertungen erhalten (ab Teil 2: 90, 91, 90).

Civilization 5 tut gut daran, am Grundkonzept nichts zu ändern. Aber es verschiebt einige der Mechanismen, nach denen die Reihe bisher funktionierte. Die augenfälligste Neuerung ist der Abschied vom Schach-

brett. Die Weltkarte besteht nun aus Sechsecken, so genannten Hexfeldern. Das bedeutet zwar eine leichte Reduktion der Bewegungsmöglichkeiten, von acht Richtungen aus einem Viereck (samt Diagonalen) auf sechs. In der Praxis spielt das aber kaum eine Rolle, es gibt nach wie vor genügend taktischen Spielraum. Wie üblich führen Hexfelder mit ihren Schräglinien zu einer gewöhnungsbedürftigen Übersicht (»Wo muss ich jetzt hinziehen?«), deshalb lassen sich Hilfslinien einblenden. Für die Optik bewirken die Sechsecke aber Wunder. Die Landschaften sehen in **Civilization 5** weit weniger geschachtelt aus als im Vorgänger.

Firaxis hat die **Civilization**-Serie für den fünften Teil verschlankt. Die Spielregeln sind in vieler Hinsicht vereinfacht, was in manchen Fällen bedeutet: eingekürzt. Religion zum Beispiel, die in **Civilization 3** Einzug hielt, gibt es nicht mehr, eben sowenig wie

die Gesundheit der Bevölkerung oder Umweltverschmutzung. Im Vergleich zu **Civ 4** hat Firaxis zwölf Technologien, acht Weltwunder und sieben Ressourcentypen eingespart. Zwei grundlegende Spielkonzepte funktionieren nun anders als gewohnt: Finanzen und die Zufriedenheit der Bevölke-

Dieser Teil ist der größte Schnitt für die Serie seit 19 Jahren.

rung. Vor allem beim Geldfluss werden Veteranen verwundert feststellen, dass ihnen bewährte Funktionen zum Ausgleich der Staatskasse fehlen. Der Steuersatz ist gestrichen, Städte können keine Gebäude mehr verkaufen. Dazu frisst jeder Geländeausbau, von Farmen bis Straßen, Unterhalt. Wer ins Minus rutscht, dem streicht das Spiel erst seine Forschungsausgaben zusammen, dann löst es Einheiten auf. Das hat den interessanten Effekt, dass Bauvorhaben mit



Luxusressourcen wie das Weingut (rechts) heben die Zufriedenheit unseres Volks, einer der wichtigsten Werte im Spiel (oben).

Sidon ist ein unabhängiger Stadtstaat, mit dem wir uns verbünden können. Oder ihn bekriegen.

Große Icons weisen darauf hin, was unsere Aufmerksamkeit braucht. Das ist sehr hilfreich.

Der General ist eine der seltenen **Großen Persönlichkeiten**, die durch besondere Leistungen entstehen und Vorteile bringen, hier Kampfboni für unsere Armee.

Blick aufs Staatssäckel vorausschauender geplant werden müssen. Die Abwägungen entlang der Einnahmengrenze sind hochspannend. Braucht Athen wirklich noch eine Mine? Was ist wichtiger, ein zusätzlicher Armbrustschütze an der Front oder ein Arbeitstrupp im Hinterland? In Krisenzeiten führt die verzweifelte Suche nach Geld zu sittenwidrigen Deals mit anderen Nationen, um nur irgendwie noch 20 Gold zusammenzukratzen, bis Sparta die rettende Bank baut.

Wer mit alten Civ-Strategien losprescht, steht schnell vor einem Scherbenhaufen.

Noch dramatischere Auswirkungen hat die Unzufriedenheit der Bevölkerung, die gleichzeitig zeigt, wie sinnvoll Vereinfachungen sein können. Ihre Bürger stören sich nur noch an einer einzigen Sache: der Größe des Reichs. Je mehr Städte und Einwohner, desto lauter der Unmut. Wer nach gelernter Civ-Strategie rapide expandiert, der steht in kürzester Zeit vor einem Scherbenhaufen, denn das Volk murren schnell. Zwar kann man mit Unzufriedenheit genau wie mit Finanznot durchaus weiterspielen, aber dann stagniert das Wachstum, die Konkurrenznationen ziehen davon. Sie müssen deshalb auf vielfältige Art für Ausgleich sorgen, Unterhaltungsgebäude errichten, Luxusressourcen erschließen, Handelswege errichten. Dazu kommt die Interaktion mit den neuen neutralen Stadtstaaten, deren Freundschaft Sie sich erkaufen oder durch Erfüllung konkreter Aufgaben (»Vernichte Stadt X«, »Baue Weltwunder Y«, »Erschaffe die Große Persönlichkeit Z«) erarbeiten. Im Gegenzug profitieren Sie von Ressourcen oder Einheiten, die ein so gewonnener Freund bereitstellt.

Steam & Hinweise

- ✚ Civilization 5 verwendet die Online-Plattform Steam als Kopierschutz. Zur Freischaltung ist ein Internet-Zugang notwendig, danach kann das Spiel offline gespielt werden. Da Civ 5 an ein Steam-Konto gebunden werden muss, lässt es sich danach nicht mehr weiterverkaufen.
- ✚ Civilization 5 unterstützt die Steam-Cloud. Das bedeutet, dass Sie Ihre Spielstände (optional!) im Internet speichern und dann von jedem beliebigen Computer aus aufrufen können, um dort weiterzuspielen.
- ✚ Civilization 5 ist sehr mod-freundlich. Alle Regeldaten des Spiels inklusive Verhaltensweisen der KI liegen als unverschlüsselte XML-Dateien vor. Seltsamerweise enthält das Spiel aber (im Gegensatz zu Civ 4) keinen Karteneditor. Der wird möglicherweise als Patch oder DLC nachgeliefert.
- ✚ Civilization 5 unterstützt DirectX 11 (siehe Technik-Check, Seite 65).

Diese Anpassungen verändern die Art, wie man **Civilization** spielt, und das macht den fünften Teil zu einer überraschend frischen Erfahrung, ähnlich wie es der Ableger **Call to Power** 1999 schon einmal geschafft hat. Althergebrachte Strategien funktionieren nicht mehr zwangsläufig, sich neue ausdenken motiviert beträchtlich, zumal die Entscheidungsbreite unverändert groß ist. An manchen Stellen hat **Civilization 5** sogar zugelegt, statt der 25 Regierungsformen gibt es nun zum Beispiel 60 (!) durchweg nützliche Formen der Sozialpolitik, die Sie mit Kulturpunkten kaufen.

Der Zwang zu stärker vorausschauender Planung führt aber Einsteiger schneller in eine Abwärtsspirale. Wer rettungslos verschuldet ist, vom Volk gehasst oder an einer ungesicherten Grenze vom Feind überrascht wird, für den gibt es keine schnellen Problemlösungen. Ihm bleibt oft nur der Neustart. Ärgerlich zumal, dass die Zusammenhänge im Spiel nur unzureichend erklärt werden; die Zivilopädie bleibt an vielen Stellen dünn, die Tutorials funktionierten in unserer Test-



Zeitmaschine

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Gleich in zwei Richtungen reise ich mit Civ 5 durch die Zeit: Einerseits katapultiert mich das vertraute Spielgefühl zurück durch die letzten zwei Jahrzehnte, in denen ich jeden Serienteil exzessiv gespielt habe. Dieses Gefühl einer Zeitverschiebung schafft sonst nur Musik. Andererseits wirft mich die Beschäftigung mit diesem Titel in die Zukunft. »Häh, wieso ist denn jetzt schon morgen?«, sagte ich regelmäßig mit Blick auf die Uhr während der fast 40 Stunden, die ich allein während der Beta-Phase in Civ 5 verbracht habe – in meiner Freizeit. Ein größeres Kompliment kann es für ein Spiel kaum geben.

version nicht. Für das traditionell größte Problem der Serie findet auch **Civ 5** keine Lösung: Im Endspiel, wenn die Karte vollständig aufgedeckt ist, die Bautrupps auf Automatik stehen und die Städte ihre Auftragslisten abarbeiten, bleibt kaum noch etwas zu tun. Es sei denn, Sie führen Krieg.



Auf jedem Sechseckfeld darf nun nur noch eine Einheit stehen. So bilden sich Schlachtreihen.



Vor jedem Angriff schätzt das Spiel den Schlachtausgang ab. König Zufall spricht trotzdem mit.

Das ist neu

- ✦ Hexfelder
- ✦ nur eine Einheit pro Feld erlaubt
- ✦ Stadtstaaten
- ✦ Sozialpolitiken
- ✦ Naturwunder
- ✦ Siam, Songhai, Irokesen, Osmanen

Das ist verschwunden

- ✦ Religion
- ✦ Gesundheit der Bevölkerung
- ✦ UN-Resolutionen
- ✦ Wilde Tiere
- ✦ Filme für Weltwunder
- ✦ Karteneditor
- ✦ Spanien, Mali, Mongolen, Inkas

Weltwunder präsentiert Civ 5 lediglich als hübsche, aber statische Bilder.



Nach wie vor gehören die Auseinandersetzungen mit anderen Nationen zu den spannendsten Elementen des Spiels; in **Civilization 5** sind sie noch einen Tick taktischer, einfach weil nun auf jedem Kartenfeld nur noch eine Einheit stehen darf. Das gilt auch für Städte. Die Zeiten, in denen man darin Riesenarmeen verstecken konnte, sind vorbei, Heeresanhäufungen zeigen sich direkt auf der Karte. Beim Zusammenstoß zweier Armeen bilden sich Schlachtreihen, und Sieg oder Niederlage hängen von wohl abgewäg-

ten Manövern ab. Welche Einheit ist besonders effektiv gegen welchen Gegnertyp? Wie nutze ich Wälder und Hügel zu meinem Vorteil? Wie beschütze ich meine Fernkämpfer, die jetzt bis zu drei Felder weit schießen können? Ist es das Risiko wert, eine Bresche in die Gegnerfront zu schlagen und zu dessen Artillerie durchzubrechen, auch wenn meine Kavallerie dann im nächsten Zug aufgerieben wird? Weil das Erfahrungssystem aus **Civilization 4** weiter besteht, lassen sich kampferprobte Einheiten spezialisieren, so-

dass sie sich etwa besonders gut für Angriffe in offenem Gelände oder Belagerungen eignen. Dank seiner Truppenvielfalt, den neuen Regeln und vielen Wechselwirkungen bietet **Civilization 5** die mit Abstand besten Gefechte der Seriengeschichte.

Sie könnten freilich noch besser sein, wenn die Computergegner eine größere Herausforderung wären. Aber die Qualität der KI stagniert. Zwar hat sich Firaxis Mühe gegeben, die Anfänger der 18 Völker im Spiel in

Technik-Check civilization 5

Technik-Tipps

- Civilization 5 gibt sich auch mit mehreren Jahre alter Hardware zufrieden. Selbst mit einem Mittelklasse-Rechner müssen Sie keine grafischen Einschränkungen hinnehmen.
- Nutzen Sie auch mit DirectX-10-Karten den DirectX-11-Modus, um Kantenglättung

aktivieren zu können. Auf andere DX11-Funktionen müssen Sie natürlich verzichten.

- Beim Scrollen fällt die Framerate oft auf 20 fps. Wenn die Kamera stillsteht, läuft's einwandfrei.
- Mit 2,0 GByte RAM dauert das Laden von Savegames 25 Prozent länger als mit 4,0 GByte. Wartezeiten zwischen Runden betrifft das nicht.

Checkliste

- Zweikern-Prozessor
- 1,0 GByte Arbeitsspeicher
- 5,0 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- Windows XP, Vista, 7
- DirectX 9.0c

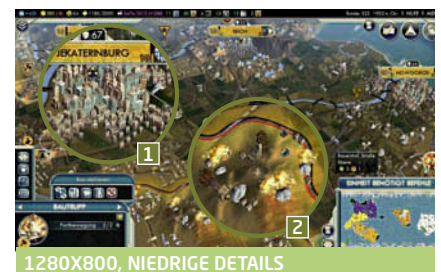
NG

So läuft Civilization 5 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX							
		Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX							
		Geforce 200		GTX 250	GTX 260	GTX 250	GTX 280	GTX 285	GTX 295			
		Geforce 400				GTX 460	GTX 465	GTX 470	GTX 480			
		Radeon HD 4000		HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2			
		Radeon HD 5000			HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970		
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640					
		Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9650	X4 9950						
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	965	X6 1090T	
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650X4			
		Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 960	
3		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x800 Minimale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 Hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 Maximale Details
		ruckelt stark			



Schatten **1** fehlen ebenso wie eine richtige Spielwelt-Ausleuchtung. Unzählige Details fehlen **2** und Texturen sind niedrig aufgelöst.



Hohe Details bieten bei Beleuchtung, Schatten **1** und Texturen **2** deutlich mehr. Das kleinere Interface bietet mehr Übersicht.



Statt Regierungsformen gibt's nun **Sozialpolitiken**, die Sie in zehn Mini-Bäumen freischalten.

wirklich schicken 3D-Dioramen in Szene zu setzen. Aber die Interaktionsmöglichkeiten bleiben eng begrenzt, die wenigen Reaktionsschablonen im diplomatischen Austausch langweilen nach kürzester Zeit. So



4 > 5

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Ja, ich werde auch Civ 5 nächtelang spielen. Weil mir das neue Kampfsystem gefällt. Und weil ich die Serie einfach liebe. Aber ach, der fünfte Geschichtskoloss hätte noch so viel besser werden können. Denn viele Änderungen sind, nun ja, fragwürdig. Das Sozialsystem? Dämlich, weil ich einmal gewählte Gesellschaftsformen nie mehr ändern darf. Die Stadtstaaten? Prinzipiell nett, aber kaum mehr als Statisten. Außerdem fehlen mir das Religions- und das Gesundheitssystem, die dem Vorgänger mehr Tiefe verliehen. Keine Frage, Civ 5 ist eine gute Fortsetzung. Der beste Serienteil bleibt aber der vierte.



Ein Civ
unserer Zeit

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Civilization 5 beweist den Mut, das Spielprinzip der Serie an einigen Stellen radikal zu vereinfachen, um dadurch grundsätzlichen Entscheidungen mehr Bedeutung zu verleihen. Wer jetzt »Oh nein! Casualisierung!« befürchtet, der sei beruhigt: Civ 5 ist immer noch ein komplexes Spiel, in den Kämpfen sogar taktischer als je zuvor, und es ist ohne Zweifel ein reinrassiges Civilization. Für mich hat der fünfte Serienteil sogar mehr Daseinsberechtigung als der vierte. Das hier ist eine neue, spannende, schöne Variante von Civilization, ein Kind unserer Zeit: geradliniger, polierter und, in diesen für den PC kommerziell schweren Zeiten, mit weniger Aufwand produziert. Das ist das einzig wirklich Bedauernswerte.

entwickeln die Abziehbild-Anführer weder Charakter noch Eigenständigkeit, in ihren Taktiken unterscheiden sie sich nur minimal. Ja, die Araber forschen bevorzugt, Ägypten errichtet ein Weltwunder nach dem anderen, aber im Großen und Ganzen reagiert eine Nation so vorhersehbar wie die andere. Bei Grenzkonflikten kommt es früher oder später zwangsläufig zu Krieg, da können die diplomatischen Beziehungen noch so gut sein. An Land verbreiten sich alle Nationen rasant, über See dagegen träge, was Archipel-Karten (also in kleine Inseln zersplitterte Spielwelten) zu einfach macht. In höheren Schwierigkeitsgraden wird die KI nicht intelligenter, sondern bekommt vom Spiel lediglich massive Vorteile. Zuweilen reagieren Computergegner arg konfus. In einer Partie erklärten uns Perser und Amerikaner aus heiterem Himmel gleichzeitig den Krieg. Es dauerte eine Weile, bis wir die Zusammenhänge begriffen: Persien wollte einen Stadtstaat in seiner Nachbarschaft angreifen, mit dem waren wir aber verbündet. Also führte der Angriff zwangsläufig zur Kriegserklärung gegen uns, und Amerika als Bündnispartner von Persien musste mitziehen. Keines der beiden Länder war ansatzweise für einen Krieg gegen uns gerüstet, die Front stand leer. Wir fielen müheles ein.

Bei aller Brillanz und Motivationskraft, die dem Spiel nicht abzusprechen ist, werden Veteranen eine Enttäuschung verkraften müssen: Man merkt es **Civ 5** an, dass Firaxis und der Publisher Take 2 bei der Präsentation einen sparsamen Weg eingeschlagen haben. All die optischen Rückmeldungen über den Spielerfolg, die die vorherigen Serienteile auszeichneten, sind verschwunden, anstelle von opulenten Belohnungsfilmchen für erbaute Weltwunder oder die separate Stadtansicht rücken spröde Texttafeln und Menüs, und selbst zum Spielende gibt's nur ein Standbild. Für ein Programm, das so sehr von Neugierde und Stolz auf das Erreichte lebt, ist diese Lieblosigkeit schmerzhaft. Unter dem Strich kann aber auch diese Einschränkung dem unverwundlich genialen Spielprinzip nichts anhaben.

TERMIN 24.9.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Civilization 5

Rundenstrategie

Publisher 2K Games
Entwickler Firaxis
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch nur als PDF
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS: »Schwächtelt civ-typisch im Endspiel, aber motiviert ansonsten grandios!«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Offenes Spiel (12) **SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER Nein **SERVERVERSUCHE** GameSpy
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden **WERTUNG** Gut

»Macht gegen Menschen prinzipiell mehr Spaß als gegen die KI, sofern man die Wartezeiten und die lange Dauer in Kauf nimmt.«

GRAFIK

- schöner Miniaturen-Look
- detaillierte Karte
- hübsch animierte Einheiten
- schicke 3D-Anführer
- mitunter unübersichtlich

SOUND

- Anführer reden in ihrer Landessprache
- stimmungsvolle Soundkulisse
- verschiedene Musikstücke je nach Nation ...
- ... die nichtssagend bleiben und zum Teil nerven

BALANCE

- acht Schwierigkeitsgrade
- sinnvoll austarierter Einheiten
- Ratgeber und Zivilpädie
- einige Konzepte schlecht erklärt
- Abwärtsspirale
- im Endspiel fehlen Herausforderungen

ATMOSPHERE

- gewaltige Motivation
- ständig neue Herausforderungen
- hochspannende Kriege
- keine Belohnungsfilmchen, dürre Präsentation

BEDIENUNG

- alles bequem mit der Maus zu steuern
- großes, übersichtliches Interface
- durchdachte Bildsprache
- viele Hinweise und Warnungen
- Meldung für neu errichtete Gebäude fehlt

UMFANG

- massenhaft Inhalte
- Zufallskarten
- immenser Wiederholungswert
- Völker mit individuellen Vorteilen
- Karteneditor fehlt

STARTPOSITIONEN

- immer guter Ort für die erste Stadt
- Völker weitgehend fair verteilt
- Verteilung der Luxusgüter ermuntert Handel
- auf Inselkarten entscheidet Anfangsglück über den Spielerfolg

KI

- Völker mit leicht unterschiedliche Schwerpunkten
- KI expandiert rasch
- teils unsinniges Verhalten
- cheatet auf höheren Schwierigkeitsgraden
- konzentriert sich meist auf eine Front

EINHEITEN

- Land, Wasser, Luft
- große Vielfalt
- Upgrade-Möglichkeit
- Erfahrungssystem und Spezialisierungen
- Große Persönlichkeiten

ENDLOSSPIEL

- Reise durch sieben Zeitalter der Menschheitsgeschichte
- Stadtstaaten als Auftraggeber
- fünf sehr unterschiedliche Siegmöglichkeiten
- jede Partie verläuft anders

