

Civilization 5 Brave New World

➕ Stärken

- + mehr Wege zum Sieg
- + späte Spielphase aufgewertet
- + interessante neue Nationen
- + mehr Wege zum Sieg

⊖ Schwächen

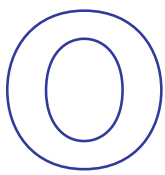
- Diplomatie-Einfluss mächtiger Nationen zu hoch
- Ressourcenverteilung noch immer sehr ungleich
- Sackgassen möglich

Brave New World zeigt, wie man ein großartiges Rundenstrategiespiel beinahe perfekt abrundet: mit neuen Handelsrouten und Archäologen. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Strategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis (XCOM: Enemy Unknown, GS 12/12: 85 Punkte)**
Termin: **12.7.2013** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8386

Auf XL-DVD: Test-Video



O b **Civilization 5** wohl zur Völkerverständigung beiträgt? Obwohl das Rundenstrategie-Epos weltweit Millionen Anhänger fesselt, scheinen Zweifel

angebracht. Denn wer hat sich nach einer ausgedehnten Partie noch nicht über diese vermaledeiten Griechen aufgeregt, die sich mal wieder die einzige Ölquelle auf dem Kontinent unter den Nagel gerissen haben? So gesehen bietet **Brave New World** noch mehr Gelegenheiten, sich zu ärgern – schließlich führt das zweite Addon zu **Civilization 5** gleich neun zusätzliche Nationen ein, darunter Portugal, Brasilien und Venedig. Alle Neuankömmlinge bringen eigene Spezialeinheiten, Gebäude und Boni mit.

Die frischen Völker von **Civilization 5: Brave New World** sind allerdings eher als Dreingabe zu betrachten – sie gehören zu einem **Civ**-Addon traditionell einfach dazu. Weit größeren Einfluss auf den Spielverlauf nehmen die Neuerungen bei Kommerz, Kultur und Politik. Füllten Staatschefs ihr Säckel im

Hauptprogramm vor allem indirekt über Steuern, Luxusgüter und Einrichtungen wie Banken, müssen sie dank **Brave New World** nun aktiv Handel dafür treiben. Gelegenheit dazu bietet sich bereits früh in der **Civilization**-Zeitskala. Sobald die Tierzucht entdeckt ist, lassen sich die ersten Karawanen anfordern. Diese pendeln dann automatisch als sichtbare, aber nicht steuerbare Einheit zu einer ausgewählten fremden Stadt und generieren damit Einnahmen. Dabei sind die Handelsrouten keine Einbahnstraßen, der Partner profitiert ebenfalls von der Verbindung. Neben Gold werden auch Forschungs- und Glaubenspunkte ausgetauscht, und zwar in beide Richtungen. Ohne Handel herrscht bald Ebbe in der Kasse. Das kann in unglücklichen Partien durchaus in eine Sackgasse führen, etwa wenn man nach ein paar Runden merkt, dass man als einziger Spieler auf einer Insel startet und weit und breit keinen Partner findet. Oder wenn die schutzlosen Karawanen von Barbarenhorden geplündert, respektive von verfeindeten Nationen überfallen werden. Ab dem Mittelalter sind solche Verluste



leichter zu kompensieren, auch weil dann mehr Routen offenstehen und sich Handelschiffe mit größerer Reichweite zu den Land-Karawanen gesellen.

Der zweite Bereich, in den **Brave New World** eingreift, ist die Kultur. Die war freilich bereits im ursprünglichen **Civilization 5** ein wesentliches Spielelement, wurde nun aber

Unsere neuen Lieblingsvölker



Indonesien

Anführer: Gajah Mada

Vorteil: Die ersten drei indonesischen Städte auf anderen als dem Startkontinent bringen einzigartige Luxusgüter.

Spezialeinheit: Kris-Schwertkämpfer

Spezialgebäude: Candi

Warum wir sie mögen: Weil der dicke Onkel Gajah einfach grundsympathisch ist und weil die einzigartigen Candi-Strukturen unseren Glauben enorm stärken.



Marokko

Anführer: Ahmad al-Mansur

Vorteil: Mehr Gold und Kultur für jede Handelsroute mit einem anderen Volk.

Spezialeinheit: Berber-Kavallerie

Spezialgebäude: Kasbah

Warum wir sie mögen: Weil wir als Marokkaner aufgrund der massiven Karawanen-Boni bald nur so im Geld schwimmen und mit der Kasbah schon recht früh im Spiel die Wüste urbar machen.



Schoschonen

Anführer: Pocattello

Vorteil: Neugegründete Städte beanspruchen ein deutlich größeres Gebiet.

Spezialeinheit: Pfadfinder

Spezialeinheit: Komantschen-Reiter

Warum wir sie mögen: Weil die Jagd nach Ruinen mit Pfadfindern gleich doppelt so viel Spaß macht und die erweiterten Stadtgrenzen schon sehr früh zu einem zusammenhängenden Staat führen.



Schöne neue Welt

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Vom ersten Addon Gods & Kings war ich etwas enttäuscht, vor allem die Spionage wirkte reichlich aufgepöppelt. Brave New World umfasst dagegen nicht nur die Zusatzmechaniken des ersten Addons (!), sondern führt deutlich sinnvollere Verbesserungen ein. Der Handel verlangt mir echte Entscheidungen ab: Verzichte ich auf ein paar Goldstücke und tausche lieber mit meinem schwächlichen Nachbarn, um seine Forschung aufzupäppeln, oder handle ich für mehr Gewinn mit dem dominanten Imperium, öffne dabei aber deren Religion Tür und Tor? Dass der Start aufgrund der geringen Reichweite der ersten Karawanen mitunter holprig verläuft, lasse ich mal dahingestellt. Auch die Weltpolitik eröffnet mir interessante neue Optionen, selbst wenn ich als Veteran der Serie die meisten schon aus dem vierten Teil kenne. Civilization-Fans brauchen das Addon sowieso. Wer sich bislang noch nicht für das Runden-Epos erwärmen konnte, schlägt eben beim nächsten Schlussverkauf zu, wenn es das Hauptprogramm inklusive Addons für wenig Geld gibt.

deutlich aufgebohrt. Das beginnt damit, dass die Kultur nun nicht mehr nur ein abstrakter Wert wie die Forschungspunkte ist. Vielmehr erfreuen uns einheimische Künstler dann und wann mit großen Werken nach historischem Vorbild wie Gemälden, Büchern oder Musikstücken. Die Kunstwerke dürfen wir anschließend in Museen, Gilden und anderen Einrichtungen ausstellen, was wiederum unserem Land international Prestige einbringt und uns zum begehrten Ziel für Touristen macht. Wenn wir es schaffen, unseren Einfluss so weit auszudehnen, dass wir alle anderen Nationen dominieren, erringen wir einen Kultursieg. Dabei erweitern sich in späteren Spielperioden unsere Möglichkeiten noch durch die Archäologie. Wir schicken Forscher (eine neue Spezial-

heit) zu Ausgrabungsstätten, die ähnlich wie natürliche Ressourcen auf der Karte zu finden sind. Dort lassen wir die Wissenschaftler nach Artefakten buddeln, die wir anschließend als Touristenmagneten ausstellen oder in Kulturpunkte verwandeln können. Das frische Kultursystem von **Brave New World** greift zwar nicht ganz so tief ins Spielgeschehen ein wie der Handel, stellt aber insbesondere in den mittleren bis späten Abschnitten einer Partie einen netten zusätzlichen Zeitvertreib und eine Alternative zum üblichen Wettrüsten in Militär und Technik dar.

Weitgehend der finalen Spielphase vorbehalten bleiben die Änderungen in der Politik. Die zehn Sozialpolitik-Bäume des Hauptprogramms haben die Entwickler um Ästhetik (erhöht den Kulturausstoß) und Erkundung (am besten für Seefahrernationen) erweitert. Dafür sind die drei Gesellschaftsordnungen Ordnung, Freiheit und Autokratie nun zu sogenannten Ideologien mutiert, die das Ringen der politischen Großmächte im 20. Jahrhundert nachstellen sollen. Wer sich für einen der drei Pfade entscheidet, macht sich damit nämlich Staaten, die einer anderen Ideologie anhängen, fast automatisch zum Feind. Das spielt vor allem auch dann eine große Rolle, wenn schließlich der Weltkongress ins Spiel kommt. Dieser kann diverse Resolutionen verabschieden, die teils gravierende Auswirkungen haben. So können die Mitglieder etwa ein Handelsembargo verhängen, Strafsteuern auf Armeen erheben oder Nuklearwaffen verbieten. Dabei besitzen die mächtigsten Mitglieder die meisten Stimmen, wodurch

auch Einzelgänger gezwungen sind, sich Alliierte zu suchen – wahlweise durch Geschenke oder Erpressung und Spionage.

Wer es schafft, genügend Verbündete zu gewinnen, kann sich zum Weltpräsidenten wählen lassen und damit einen diplomatischen Sieg beanspruchen. Das ist übrigens längst nicht mehr so schwierig wie noch im Hauptspiel, denn die KI verhält sich nun berechenbarer. Kämpfen tut sie aber immer noch mies. Rüdiger Steidle / JG

Alternative zum üblichen Wettrüsten



Steampflicht

Brave New World muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Ein Weiterverkauf ist anschließend unmöglich. Zum Spielen braucht man das Hauptprogramm, aber nicht das erste Addon.

TERMIN 12.7.2013 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

Civilization 5
Brave New World

Publisher 2K Games
Entwickler Firaxis
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten
Handbuch, Technologie-Poster
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (12), Pitboss (12)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 25 Stunden
WERTUNG Befriedigend

»Aufgrund des immens hohen Zeitaufwands eigentlich nur für Masochisten.«

GRAFIK

übersichtliche Kartendarstellung abwechslungsreiche Geländegrafik
hübsch animierte Einheiten gelungene Anführerportraits
teils etwas matschige Texturen kaum Spezialeffekte

SOUND

Staatschefs reden in Landessprache eingängiger Soundtrack
stimmungsvolle Atmosphäreffekte zu wenig Abwechslung bei der Begleitmusik

BALANCE

Schwierigkeitsgrade von leicht bis extrem hart einzigartig Spezialfähigkeiten der Nationen viele Wege zum Sieg
es kommt mitunter zu Sackgassen unzureichendes Tutorial

ATMOSPHÄRE

historische Begleitinformationen filmreifes Intro jede Partie verläuft anders
in Bodennähe etwas leblos dürre Präsentation

BEDIENUNG

große Menüs und Schaltflächen Steuerung schnell erlernt
informative Tooltips »drängelnde« Automatikauswahl
einige der neuen Menüs (Weltkongress) wirken etwas aufgesetzt

UMFANG

Endlosspiel bringt (beinahe) endlos Spaß freies Spiel nach Belieben anpassbar guter Kartengenerator
interessante neue Völker wenige Szenarien

STARTPOSITIONEN

erste Stadt fast immer gut gelegen viele, ausgefallene Spieler-Maps
keine allzu großen Vorteile für Rivalen strategische Ressourcen oft ungleich verteilt

KI

Anführer haben unterschiedliche Persönlichkeiten
Computergegner expandieren schnell schummelt auf höheren Schwierigkeitsstufen ist mit den Kämpfen überfordert

EINHEITEN

Archäologen als neue Einheit frische Völker mit neuen Spezial-einheiten
neue Sozialpolitiken und Kulturoptionen zusätzliche Gebäude
Einheiten der letzten Spielperioden allzu tödlich

ENDLOSSPIEL

der Rundenstrategieklassiker schlechthin
Stadtstaaten spielen nun eine größere Rolle
motivierendes Kultursystem inklusive Tourismus

