



# Civilization 5 Collection



GameStar  
Platin-Award



GameStar  
für besondere Spieltiefe

Mit der Civilization 5 Collection veröffentlicht Firaxis gewissermaßen die endgültige Version des Rundenstrategiespiels. Und räumt im Kontrollbesuch die inzwischen hochverdiente 90er-Wertung ab. Von Jochen Gebauer

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis (XCOM: Enemy Unknown, GS 12/12: 85 Punkte)**  
Termin: **6.12.2013** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

**M**ontezuma hat gerade die Irokesen rasiert, Caesar verbreitet den Konfuzianismus in Wien, und auf dem Nachbarkontinent hätte man Attila besser nie von der Erfindung des Schießpulvers erzählt. Unterdessen tapeziert Ramses seine einsame Insel mit Weltwundern, während Gandhi Vatikanstadt vom Islam überzeugt. Der ganz normale **Civilization**-

Wahnsinn also – und höchste Eisenbahn für eine englische Intervention, denn in Gestalt der armen Elizabeth liegen wir abgeschlagen auf dem letzten Platz und konnten uns überhaupt nur

deshalb in die Renaissance retten, weil wir das anstürmende Azteken-Heer mit goldenen Argumenten davon überzeugten, dass Irokesenland doch auch ganz schön sei. Die erkaufte Zeit hat Elizabeth übrigens mit dem

Erforschen der Navigation verbracht. Und deshalb tuckern in diesem Augenblick sechs kleine Linienschiffe aus dem Hafen von London und nehmen Kurs auf Technotitlan. Zufällig liegt Ägypten beinahe auf dem Weg. Dort könnte man ja anstandshalber mal vorbeischnellen, wenn einem der Ramses schon so viele Wunder baut ... Sechs Stunden später: Die holde Elizabeth will gerade Attila rasieren, als Gandhi eine Atomrakete über York zündet – und gleich darauf

weitere über London, Technotitlan, Norwich und Theben. Als die englische Flotte ihren Kurs in Richtung Neu-Delhi korrigiert, haut die dicke Österreicherin im Raumschiff ab und gewinnt das Spiel. Schon wieder dieser verdammte Gandhi, denkt **Elisabeth** und nimmt sich felsenfest vor, den Inder nie wieder ins Atomzeitalter zu lassen – wenn der einen roten Knopf sieht, gehen regelmäßig die Gäule mit ihm durch. Aber die Linienschiffe waren wirklich fantastisch. Wenn

## Stärken

- + fesselt monatelang
- + taktisch enorm tief
- + jede Partie verläuft anders
- + Hauptspiel wurde nahezu perfekt erweitert

## Schwächen

- KI immer noch mit Schwächen



## Das ist drin

- ✦ Hauptspiel
- ✦ Addon Gods & Kings
- ✦ Addon Brave New World
- ✦ 43 Zivilisationen (inklusive DLC-Zivilisationen)
- ✦ 4 Szenario-Pakete (insgesamt 11 Szenarios)
- ✦ 5 Map-Pakete (insgesamt 45 Kartentypen)
- ✦ Technologiebaum-Poster
- ✦ Soundtrack (als Download)

man die beim nächsten Mal ein bisschen früher erforschen würde ... und der Wahnsinn beginnt erneut.

Und warum verschwenden wir nun Ihre wertvolle Lebens- und Lesezeit mit dieser Pseudo-Geschichtsstunde? Mit seinen beiden Addons **Gods & Kings** und **Brave New World** sowie dem Ende Oktober veröffentlichten Herbst-Update, das unter anderem die KI verbessert und aus den Deutschen eine schlagkräftige und durch das neue Hanse-Gebäude auch wirtschaftlich kompetente Nation macht, ist **Civilization 5** eine so großartige Fundgrube von tollen Geschichten geworden, dass wir die sehr gern erzählen. Und dass wir dem Gesamtpaket mit der Complete-Version auch gern einen Kontrollbesuch abstatten – und ihm bei dieser Gelegenheit gleich den inzwischen redlich verdienten Platin-Award verleihen. Man müsste in der Rundenstrategie-Geschichte lange zurückdenken – zu **Master of Magic** mit seinen unterschiedlichen Fantasy-Rassen vielleicht – um einen anderen Genre-Vertreter zu finden, der komplexe Mechaniken so perfekt mit einzigartigen Fraktionen verbindet, dass bei jeder Partie ein eigener Mikrokosmos entsteht, über den man stundenlang aufgeregt fachsimpeln könnte. In dieses **Civilization** kann man problemlos 300 Stunden versenken und immer noch neue Nuancen, neue Taktiken, neue Details entdecken, zumal sich sämtliche Zivilisationen tatsächlich anders spielen, wenn man ihre individuellen Eigenschaften, Gebäude und Einheiten korrekt einsetzt. Die Azteken beispielsweise sind nicht nur ideale Kriegstreiber, weil sich ihre antike



Spezialeinheit (die sogenannten Jaguar-krieger, die in Wäldern doppelte Bewegung genießen und sich beim Vernichten eines Gegners heilen) im Spielverlauf zu beängstigenden Schützen upgraden lässt, da die Boni beim Upgrade nicht verloren gehen – sie opfern nebenbei auch noch dem Huitzilopochtli und erhalten für jeden getöteten Feind wertvolle Kulturpunkte. Der Huitzilopochtli ist übrigens der Kriegs- und Sonnengott der Azteken, aber »Kriegs- und Sonnengott der Azteken« klingt längst nicht so imposant wie Huitzilopochtli. Als Montezuma sind wir also ständig auf der Suche nach neuen »Freiwilligen« für den aztekischen Opferaltar; gern auch in Form der sonst so lästigen Barbaren, die mit hübscher Regelmäßigkeit in unser Reich einfallen. Für alle anderen Völker sind diese Typen eine Landplage, für die Azteken sind sie ein Kulturregen.

Als Maya-Herrscher Pacal hingegen überbrücken wir die Steinzeit ganz zivilisiert. Für Kriege haben wir ohnehin keine Zeit – wir müssen dringend die Theologie erforschen. Dann nämlich legt unsere Spezialfähigkeit los: Alle 394 Jahre wird eine Große Persönlichkeit geboren, zum Beispiel ein Großer Wissenschaftler, der unseren Forschungs-

ausstoß massiv erhöht, oder ein Ingenieur, der mal eben in einer Runde den berühmten schiefen Turm von Chichen Itza baut (was normalerweise schon mal 20 Runden dauern kann). Als Schoschonen-Häuptling Pocatello wiederum beginnt jede neu gegründete Stadt mit einem erheblich erweiterten Einzugsgebiet, was eine schnelle Expansion fördert. In der Complete-Version

gibt's inzwischen 43 Zivilisationen, und jede einzelne davon erfordert andere Strategien; jedenfalls auf

den beiden höchsten Schwierigkeitsgraden, bei denen man sich – ähnlich wie beim Schach – langsam und methodisch vorarbeiten muss. Das galt zwar auch für das Hauptspiel, aber erst mit den Addons hat Firaxis die Balancing-Kurve gekriegt. Die in **Gods & Kings** eingeführten Religionen etwa unterstützen die passende Spielweise teil-

## Für Huitzilopochtli!

## Steam-Pflicht

Auch die Complete-Edition von **Civilization 5** nutzt Steam. Sie müssen dort ein Benutzerkonto anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Danach lässt sich der Weltgeschichte-Simulator nicht mehr weiterverkaufen.



Wenn Zulu-Herrscher Shaka in die Nachbarschaft zieht, ist ein Krieg quasi vorprogrammiert. Vom friedlichen Rumbauen hält der nicht viel.



Drei englische Linien-schiffe schießen das schoschonische Agaidika sturmreif. Kommt davon, wenn uns die Schoschonen zum Protestantismus konvertieren wollen.



**Das Beste seit Civ 2**

Jochen Gebauer  
Leitender Redakteur  
jochen@gamestar.de

Die Civilization-Reihe begleitet mich seit über 20 Jahren. Und eigentlich war ich davon überzeugt, dass Civilization 2 immer der spielerische Höhepunkt bleiben würde. Dass die Serie sich zwar inhaltlich weiterentwickelt, aber nie mehr jene damals perfekte Balance aus Komplexität und Suchtschikane erreicht, zumal ich mit Civilization 5 beim Release nie so richtig warm wurde. Im Mittelteil plätscherten die Jahrhunderte oft ereignislos vorbei, das Endspiel war kaum vorhanden. Mit den beiden Addons und dem jüngsten Herbst-Update hat sich das drastisch verändert: Auch nach 300 Stunden spielt sich noch ausnahmslos jede Partie anders – und spannend. Ich will nicht behaupten, dass Civilization 5 besser ist als der zweite Teil, da vernebelt die Nostalgie ein objektives Urteil, aber das Beste Civilization seit diesem zweiten Teil ist es inzwischen unbedingt.

weise enorm; sofern wir anfangs Ressourcen opfern, um überhaupt eine Religion abzukriegen. Die Handelsrouten von **Brave New World** geben vermeintlich schwachbrüstigen Völkern indes die Gelegenheit, weitgehend unbeschadet aus den Startlöchern zu kommen, weil die benachbarten Computergegner nur ungern ihre Handelspartner sabotieren. Und die seit dem Release des Hauptspiels signifikant verbesserte KI stellt auch kriegerische Völker wie die Zulus oder Hunnen vor eine gewisse Herausforderung, zumal die Computergegner inzwischen auch Seeschlachten halbwegs kompetent beherrschen. Wohlgermerkt: halbwegs. Denn bei der Truppenplatzierung auf den Hexfeld-Karten bauen die Computergeneräle immer noch gern Mist, schicken Fernkämpfer an die Front, während die Nahkämpfer dahinter schlummern. Ja, schlaue im herkömmlichen Sinne ist die KI immer noch nicht und muss die fehlende Intelligenz mit teils massiven Boni wieder wettmachen, aber im Ge-

**Ein Pazifist mit Atombomben**

gensatz zu anderen Strategiespielen ist **Civilization 5** auf den entsprechenden Schwierigkeitsgraden tatsächlich schwierig – aber nie unfair. Zumal alle KI-Herrscher unterschiedliche Persönlichkeiten besitzen. Wenn wir uns zu Beginn neben Attila wiederfinden, dann resultiert das unweigerlich im Krieg, entsprechend unwichtig werden also die Kornspeicher – mit Weizen kann man schließlich nicht schießen, mit Bogenschützen schon. Hocken wir hingegen zwischen Holland und Siam, dann befinden wir uns quasi in einer demilitarisierten Zone und können wahrscheinlich in Seelenruhe vor uns hin bauen. Im Laufe mehrerer Partien entwickeln sich auf diese Weise wunderbare Animositäten. Mit der hinterhältigen Dido von Karthago haben wir zum Beispiel noch einige Hühnchen zu rupfen, nachdem uns die dumme Gans schon mehrfach in den Rücken gefallen ist. Gandhi wiederum reagiert regelmäßig sehr verschupft, wenn wir ihm aus heiterem Himmel den Krieg erklären, damit er in zweitausend Jahren keinen atomaren Unsinns anstellen kann. Und dem armen Haile Selassie aus Äthiopien hetzen wir schon aus Prinzip jede andere Nation auf den Hals (notfalls sogar den Siamesen), weil der uns dauernd die Wunder vor der Nase wegbaut. Wobei: Wichtig ist ja nicht unbedingt, wer die Dinger baut. Sondern wem die Stadt gehört, in der sie stehen ...

Und schon geht der Wahnsinn wieder von vorn los: Wir wollten doch eigentlich mal mit Spanien und seinen Konquistadoren (die ersetzen die üblichen Ritter und können auf fremden Kontinenten Städte gründen) eine Terra-Karte spielen: Dort beginnen alle Zivilisationen auf einer zufällig zusammengewürfelten Alten Welt und entdecken gewissermaßen Amerika neu. Aber dann kam uns diese Montezuma-Partie in die Quere – und der Umstand, dass das von uns nahezu fertig gebaute Brandenburger Tor plötzlich in Stockholm stand. Bevor wir uns also den Spaniern widmen, müssen wir Gustav Adolf noch mit Huitzilopochtli bekannt machen. Der ist nämlich sehr hungrig. **JG**



Auf hügeligen Karten kommen die einzigartigen **Terrassenfarmen** der Inkas voll zur Geltung: Pro angrenzendem Berg gibt's einen Nahrungsbonus.

TERMIN 6.12.2013 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

**Civilization 5 Collection** Rundenstrategie

Publisher: 2K Games  
Entwickler: Firaxis  
Sprache: Deutsch, Englisch  
Ausstattung: DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch

Kopierschutz: Steam

**GENRE-CHECK RUNDENSTRATEGIE**

»Jede Partie ist ein eigener, spannender Mikrokosmos.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPASS	[Progress bar]		
SZENARIO	realistisch		fiktiv
MASSSTAB	lokal		global
SPIELSTIL	Aufbau		Kampf
EINHEITEN	Individuen		Masse
HANDLUNG	einfach		komplex

**MULTIPLAYER**

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (12)  
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein  
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden  
WERTUNG Gut

»Immens hoher Zeitaufwand, eine Sache für sehr, sehr geduldige Strategen.«

**GRAFIK**

- übersichtliche Kartendarstellung
- hübsches Gelände
- schön animierte Einheiten
- stilvolle Führerportraits
- teils schwache Texturen
- wenige Effekte

8/10

**SOUND**

- Anführer plaudern in ihrer Landessprache
- stimmungsvolle Effekte
- passende Musik zu jeder Zivilisation ...
- ... die sich auf Dauer wiederholt

9/10

**BALANCE**

- Siegwege für jeden Spielstil
- acht Schwierigkeitsgrade
- auf hohen Stufen fordernd
- grundsätzlich ausbalancierte Zivilisationen
- Einsteiger werden hoffnungslos erschlagen

9/10

**ATMOSPHÄRE**

- jede Partie verläuft anders
- historische Begleitinformationen
- unterschiedliche KI-Persönlichkeiten
- spannende Situationen im Weltkongress

10/10

**BEDIENUNG**

- aussagekräftige Menüs
- gute Tooltips
- bleibt immer übersichtlich
- einfache Kartennavigation
- Automatikfunktionen nicht immer perfekt

9/10

**UMFANG**

- 43 Zivilisationen
- etliche Kartentypen und Szenarien
- Endlosspiel quasi endlos spielbar
- viele Einstellmöglichkeiten

10/10

**STARTPOSITIONEN**

- sehr guter Kartengenerator
- Ressourcen lassen sich optional ausbalancieren
- Zivilisationen werden entsprechend ihrer Fähigkeiten platziert

9/10

**KI**

- geht je nach Persönlichkeit unterschiedlich vor
- auf hohen Schwierigkeitsgraden aggressiv
- kämpft inzwischen anständig ...
- ... aber nicht perfekt
- baut gelegentlich sinnfreie Wunder

7/10

**EINHEITEN**

- etliche Spezialeinheiten und -gebäude
- Archäologen pegen das Mittelspiel auf
- Sozialpolitiken sinnvoll überarbeitet ...
- ... aber manche Bäume zu schwach

9/10

**ENDLOSSPIEL**

- Stadtstaaten prima integriert
- immer wieder andere Strategien erforderlich
- lädt zum Experimentieren und Optimieren ein

10/10

**Das momentan beste globale Strategiespiel**

90 SPIELSPASS Preis/Leistung: Sehr gut SPIELZEIT 300 Stunden

ANFORDERUNGEN: ANFÜHRER: EINSTEIGER

MINIMUM: Core 2 Duo E6300 Athlon II X2 4400Q, 1,0 GB RAM, 50 GB Festplatte

FOKTIGESCHRITTENE: PROFIS

STANDARD: Core 2 Duo E6600 Phenom II X2 260, GeForce 8800 GT, 2,0 GB RAM, 6,0 GB Festplatte

OPTIMUM: Core 2 Quad Q6600 Phenom II X2 550, Radeon HD 4770, 4,0 GB RAM, 50 GB Festplatte