



Satelliten helfen bei der Aufklärung. Oder bombardieren orbital den Gegner.

# Civilization Beyond Earth

Geschichte war gestern: Das neue Civilization erobert den Weltraum und weckt nostalgische Erinnerungen an einen legendären Klassiker. Von Jochen Gebauer

## Angeschaut

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Take-Two** Entwickler: **Firaxis (Civilization 5, GS 01/14: 90 Punkte)**  
Termin: **3. Quartal 2014** Status: **zu 75 % fertig**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

**B**eim Namen **Alpha Centauri** geraten altgediente Rundenstrategen reihenweise ins Schwärmen. Das 1999 veröffentlichte Sid-Meier-Spiel, ein **Civilization** im Weltraum gewissermaßen, gilt bis heute als Meilenstein in der Vita des bekannten Designers, als eines der besten PC-Spiele seiner Generation. Einen Nachfolger allerdings blieb Entwickler Firaxis bislang schuldig; nicht zuletzt, weil die Namensrechte an **Alpha Centauri** beim damaligen Publisher EA liegen, während Firaxis inzwischen über Umwege bei Take-Two gelandet ist. Entsprechend heißt das zweite **Civilization** im Weltraum also nicht **Alpha Centauri 2** – obwohl der Titel gerechtfertigt wäre, denn es

Die Ausgangslage ist schnell erzählt: In einer fernen Zukunft leidet die Menschheit unter den Folgen einer massiven Überbevölkerung. Hinzu gesellt sich ein verhängnisvolles, aber bislang noch nicht näher erklärtes Ereignis: »der große Fehler«. Als Lösung

für den ganzen futuristischen Schlamassel bleibt lediglich die Kolonisation von fremden Planeten – und schon kommen wir ins Spiel. Bevor wir nämlich auf der schönen neuen Welt landen, legen wir in einem Zivildisambaukasten die Rahmenbedingun-

weckt genau die richtigen Erinnerungen an sein legendäres Vorbild. Und ganz nebenbei könnte es ein verflüxt gutes Strategiespiel im Stile der modernen Civ-Ableger werden.



Zu Spielbeginn erforschen wir den fremden Planeten noch ganz alleine.

## + Stärken

- + Civilization im Weltraum
- + spannende Affinitäten
- + Satelliten klingen toll ...

## - Schwächen

- ... aber kommt die KI mit ihnen auch irgendwie klar?

**Terraforming** soll eine wichtige Rolle spielen, aber noch gibt es keine Details dazu.



Je nach Affinität freunden wir uns mit der **Alien-Tierwelt** an – oder pusten sie weg.

gen fest. Insgesamt gibt es acht verschiedene Sponsoren für unsere Expedition ins Weltall, jeder davon mit einem einzigartigen Anführer und speziellen Boni. So weit, so **Civilization 5**. Im Gegensatz zur Hauptserie sind aber nicht alle Boni automatisch an das »Staatsoberhaupt« gekoppelt: Vor dem Spielstart bestimmen wir außerdem detailliert die Zusammensetzung der Expedition, also etwa den Typ des Raumschiffs, die mitgeführte Fracht oder die Kernkompetenz der Kolonisten (wollen wir lieber qualifizierte Arbeiter, um schneller Gebäude zu bauen, oder ausgebildete Soldaten, um uns die außerirdische Fauna vom Hals zu halten?). Auf die Weise sollen bei jeder Partie unterschiedliche Startbedingungen und -strategien gewährleistet werden – wie sich das für ein **Civilization** gehört.

Nach der Landung sind wir übrigens die einzige Fraktion auf dem neuen Hexfeldplaneten. Die menschlichen Konkurrenten treffen zeitversetzt ein, sodass wir zu Beginn tatsächlich das Gefühl haben sollen, eine fremde Welt alleine zu entdecken. Je nach den gewählten Einstellungen ist uns die außerirdische Tier- und Pflanzenwelt dabei wahlweise neutral ge-

stimmt – oder gleich so feindlich wie ein Hornissennest, das kennt man ja von den Barbaren aus **Civiliza-**

**tion 5**, auch wenn die eher selten mit lila Tentakeln um die Ecke kamen. Landet nach 15 oder 20 Runden der erste Konkurrent, dann erhält er (so wie alle weiteren Konkurrenten) handfeste Boni, um die verlorene Zeit wieder auszugleichen, und es kommt zur Diplomatie – über die Firaxis bislang noch schweigt – oder zum bewaffneten Konflikt. **Beyond Earth** übernimmt die »Nur eine Einheit pro Hexfeld«-Regel aus **Civilization 5**, eine weise Entscheidung, weil sich die Schlachten so taktischer spielten als in den Ablegern mit ihren Massenstapeln.

Was **Beyond Earth** hingegen nicht übernimmt: den bekannten Technologiebaum. So zentral der Baum aus historischen Gründen in einem normalen **Civilization** auch ist (ohne Bergbaukenntnisse wird es mit der Steinmetzkunst nun mal schwierig), so

überflüssig wäre er im Science-Fiction-Szenario – und so einschränkend wäre sein linearer Aufbau. Stattdessen kommt ein sogenanntes Technologienetz zum Einsatz, bei dem wir uns von zentralen Kerntechnologien frei in die gewünschte Richtung entwickeln dürfen. Im Mittelpunkt stehen drei Grundkonzepte, auch Affinitäten genannt: »Harmony«, »Purity« und »Supremacy« (frei übersetzt: Vormacht). Die Affinitäten funktionieren ähnlich wie die Religionen und Ideologien aus **Civilization 5**. Anhänger der Harmony-Doktrin streben nach genetischer und spiritueller Einheit mit dem neuen Planeten, domestizieren beispielsweise die Tierwelt und halten überhaupt nichts vom Raubbau. Puristen wiederum wollen sich ihre Menschlichkeit erhalten und die fremde Welt in eine zweite Erde verwandeln – wenn dabei das lokale Ökosystem auf der Strecke bleibt, dann hat es eben Pech gehabt. Die Supremacy-Lehre schließlich geht davon aus, dass die Zukunft der Menschheit im technologischen Fortschritt liegt: Alte Zöpfe (etwa organische Gliedmaßen) werden abgeschnitten, es lebe der kybernetische Körper. Während es übrigens möglich sein soll, die verschiedenen Affinitäten zu

mischen, hat jede davon ihre eigene Siegbedingung. Die Harmoniker etwa streben nach einem neuen Bewusstseinszustand

(die sogenannte »Transzendenz«, eine Hommage an die gleiche Siegbedingung aus **Alpha Centauri**), Puristen übersiedeln die Bevölkerung der alten Erde in die neue Heimat und Supremacy-Fans »befreien« die daheimgebliebene Erdbevölkerung von der Last ihrer organischen Körper. Darüber hinaus lässt sich eine Partie noch auf zwei weitere Arten gewinnen. Indem wir Spuren einer außerirdischen Intelligenz finden und als Erste mit ihr in Kontakt treten oder die anderen Fraktionen ganz schnöde-altmodisch vom Antlitz des Planeten fegen.

In welche Affinitätsrichtung wir uns entwickeln, wird unter anderem in Quests entschieden, die gleichzeitig eine übergreifende Geschichte erzählen sollen. Klingt komisch für ein **Civilization**-Spiel, eine (übrigens tolle) Story gab es aber auch schon in **Alpha**

**Centauri**. Neu hingegen sind die Satelliten. Im Spielverlauf dürfen wir nämlich eine ganze Reihe davon in den Orbit schießen, mit unterschiedlichen Vorteilen. Die Bandbreite reicht vom Spionage-Satelliten (der übrigens geostationär ist, also nur ein festgelegtes Gebiet aufklärt, anstatt in einer Umlaufbahn zu kreisen) über Unterstützung beim Terraforming bis hin zum orbitalen Flächenbombardement. Endlos können die Helfer aber nicht am Himmel bleiben, nach einer Weile stürzen sie automatisch ab, außerdem lassen sich unliebsame Konkurrenz-Satelliten bei Bedarf auch kurzerhand wegpusten. Was spätestens jetzt die Frage nach der künstlichen Intelligenz aufwirft, schließlich war die KI schon immer das Sorgenkind der **Civilization**-Reihe und fand allenthalben eine diebische Freude daran, ihre Einheiten auf raffinierte Weise in den sicheren Tod zu schicken. Wenn nun mit den Satelliten noch eine weitere Kriegsbau- stelle hinzukommt, sind diesbezügliche Zweifel durchaus angebracht. Indes: Falls **Beyond Earth** das klassisch-unverwüstliche Spielprinzip mit der gewohnt hohen **Civ**-Qualität ins All katapultiert, könnten Fans wohl auch mit der serientypisch bildungs-fremden KI leben. Und wer weiß? Vielleicht bügelt Firaxis die alte Schwachstelle ja im Weltraum endlich mal aus. **JG**

## Organische Gliedmaßen kommen ab



### Ein bisschen gehypt

Jochen Gebauer  
Leitender Redakteur  
jochen@gamstar.de

Auch wenn ich Geschichte spannender finde als Science-Fiction und mir dementsprechend ein **Civilization 6** gewünscht hätte: Das Konzept von **Beyond Earth** klingt so schlüssig, erweitert die Mechaniken der Serie so sinnvoll und erinnert auf eine so wunderbare Weise an **Alpha Centauri**, dass ich mindestens ein bisschen gehypt bin. Hoffentlich erlaubt der Zivilisationsbaukasten zu Spielbeginn tatsächlich viele (!) Möglichkeiten, denn acht Fraktionen klingen im Vergleich mit **Civilization 5** ziemlich dürftig. Wobei – **Alpha Centauri** hatte in der Ursprungsversion ja auch »nur« sieben Parteien und war trotzdem ganz großes Rundenstrategie-Kino. Wann ist Herbst?