

Civilization Beyond Earth

Das Civilization 5-Spinoff wird kein neues Alpha Centauri, wohl aber ein clever verzahntes und motivierendes Kolonialwelt-Strategiespiel. Mit Riesenkraken! Von Michael Graf

⊕ Stärken

- + vielfältige Fraktionsboni, Tugenden und Affinitäten
- + Technogienetz ermöglicht freies Forschen
- + schon jetzt suchterregend

⊖ Schwächen

- simple Einheiten-Upgrades
- austauschbare Fraktionen
- stimmt das Spieltempo?

Vorsicht: Gelände-Aufbauten wie diese Mine können von Alien-Würmern zerstört werden.

Meere sind vor allem anfangs sehr gefährlich, weil sich hier starke Aliens herumtreiben – darunter Riesenkraken.

Angespielt

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis (Civilization 5, GS 01/14: 90 Punkte (Kontrollbesuch))**
Termin: **24.10.2014** Status: **zu 90 % fertig**

Auf DVD: Topspiel-Video

US-Grenzbeamte begrüßen ausländische Besucher meist mit der Herzlichkeit eines französischen Oberkellners: »Wer sind Sie, was wollen Sie hier, würden Sie bitte da drüben sterben gehen, damit ich Feierabend machen kann?« Doch als wir diesmal unserem Gegenüber beim Einreiseverhör den Grund unserer Reise mitteilen, blüht der junge Mann auf wie Duke Nukem im Stripclub: »Civilization? Mensch, das fünfte habe ich echt lange gespielt! Da gibt's ein neues? Cool, viel Spaß!« Danke, werden wir haben! Wir sind nämlich soeben in Washington gelandet, um im nahegelegenen Sparks (klingt wie ein Disney-Wunderhund, ist aber ein beschaulicher Vorort) den Entwickler Firaxis zu besuchen und Beyond Earth zu spielen,

das nächste Civilization. Und Civilization, das kennt eben irgendwie jeder; als eine der letzten großen PC-Serien bleibt es selbst im konsolenaffinen Amerika ein klangvoller Name, ein – in unserem Fall wortwörtlich – grenzübergreifendes Aushängeschild für unsere Lieblings-Spieleplattform. Für Firaxis bedeutet der große Name allerdings auch großen Druck, ein schlechtes Civilization kann und darf es nicht geben. Entsprechend gespannt reisen wir an, schließlich wagen die Entwickler durchaus Unerwartetes. Die Serie, die sich seit jeher um die Erdgeschichte dreht, verlässt nämlich – die Erde.

Beyond Earth verpflanzt das Serienprinzip »Führe eine Nation durch die Jahrhunderte« auf einen fernen Planeten, den die Menschheit nach ihrem Exodus von der überfüllten

Erde besiedelt. Klar, das gab's schon mal, nämlich 1999 in Alpha Centauri, dem Erstlingswerk von Firaxis. Seinerzeit fehlte dem Studio die Civilization-Lizenz, doch was sollte ein Team um den Civ-Schöpfer Sid Meier und das Civ 2-Mastermind Brian Reynolds schon anderes entwickeln als – Civ? Also verschob man das Spielprinzip kurzerhand auf einen anderen Planeten, fertig war Alpha Centauri. Dessen geistiger Nachfolger Beyond Earth darf wieder Civilization heißen, Firaxis betont jedoch, dass das nicht daran liegt, dass nun wiederum die Alpha Centauri-Namensrechte weg sind, weil sie der Ex-Publisher Electronic Arts nicht mehr hergibt. Die Produzentin Lena Brenk winkt ab: »Das macht nichts, weil wir gar kein Alpha Centauri 2 entwickeln. Das erste Alpha Centauri war ein sehr guter Weggefährte



Neue Städte starten als kleine Außenposten, die 10 bis 15 Runden lang wachsen müssen.

Die Polkappen deuten darauf hin, dass es auch komplette Eisplaneten geben wird.

Solche Schluchten lassen sich mit einer Kraftwerk-Verbesserung als geothermale Energiequelle nutzen.

Giftgrünes Alien-Miasma schädigt alle Einheiten, die darin ihre Runde beenden. Es sei denn, sie gehören zur Harmonie-Affinität.



Floatstone ist ein Rohstoff, den man für Hightech-Einheiten braucht – etwa die Schwebepanzer der Reinheits-Affinität.

höhen. Mod-Bastler dürfen zudem eigene Gestirne einbauen, wir freuen uns schon auf den pinken »Hello Kitty«-Planeten.

Doch vorerst weiter im Text und zurück zum Wiederspielwert. Den schreibt Beyond Earth groß, auch bei der Fraktionswahl. Statt wie in Civilization aus vorgefertigten Völkern zu wählen, basteln wir unsere Wunschpartei aus einem Anführer, der unsere Nationalität bestimmt, dem Beruf der Kolonisten sowie der Art und Fracht des Raumschiffs, mit dem wir landen. Mal sehen ... Kombinieren wir die kampfstarken Brasilianer mit Wissenschaft-

Vielfältige Kombinationen

ler-Kolonisten (bessere Forschung) und setzen sie in ein »Landvermesser«-Raumschiff (deckt alle weltweiten Küstenlinien auf), das wir mit »Maschinerie« beladen (spendiert uns eine kostenlose Arbeiter-Einheit)? Oder tendieren wir zur American Reclamation Corporation (bessere Spione), packen »Überlebende« in die Passagierkabine (die erste Stadt erntet mehr Nahrung), schrauben einen »Lebensform-Scanner« dran (enthüllt alle Alien-Nester) und packen ein »La-

für Civilization 2, doch seitdem hat sich die Civ-Serie weiterentwickelt. Darauf bauen wir nun auf.« Folgerichtig basiert Beyond Earth auf der Engine von Civ 5; seine Welten sind in Hexfelder unterteilt, auf die jeweils eine einzige Einheit passt. Wir finden's gut, das Kampfsystem von Civ 5 war klasse – zumindest nach den ersten KI-Patches. Lenas Argument gegen ein »echtes« Alpha Centauri 2 können wir dennoch nicht nachvollziehen, denn Alpha Centauri war weit mehr als ein »Weggefährte« für Civ 2, es war ein Quantensprung, ein Meisterwerk voll ausgefeilter Spielsysteme. Dennoch macht Beyond Earth vieles anders als sein Urahn. Was und warum, das lesen Sie im Kasten auf den Seiten 18 bis 20. An dieser Stelle wollen wir uns hingegen von der Vergangenheit lösen, denn Alpha Centauri hin oder her: Beyond Earth entfaltet durchaus eigene Reize.

Vor dem Beginn unserer Proberunden dürfen wir entscheiden, ob wir einen vorgefertigten Planeten besiedeln wollen – natürlich

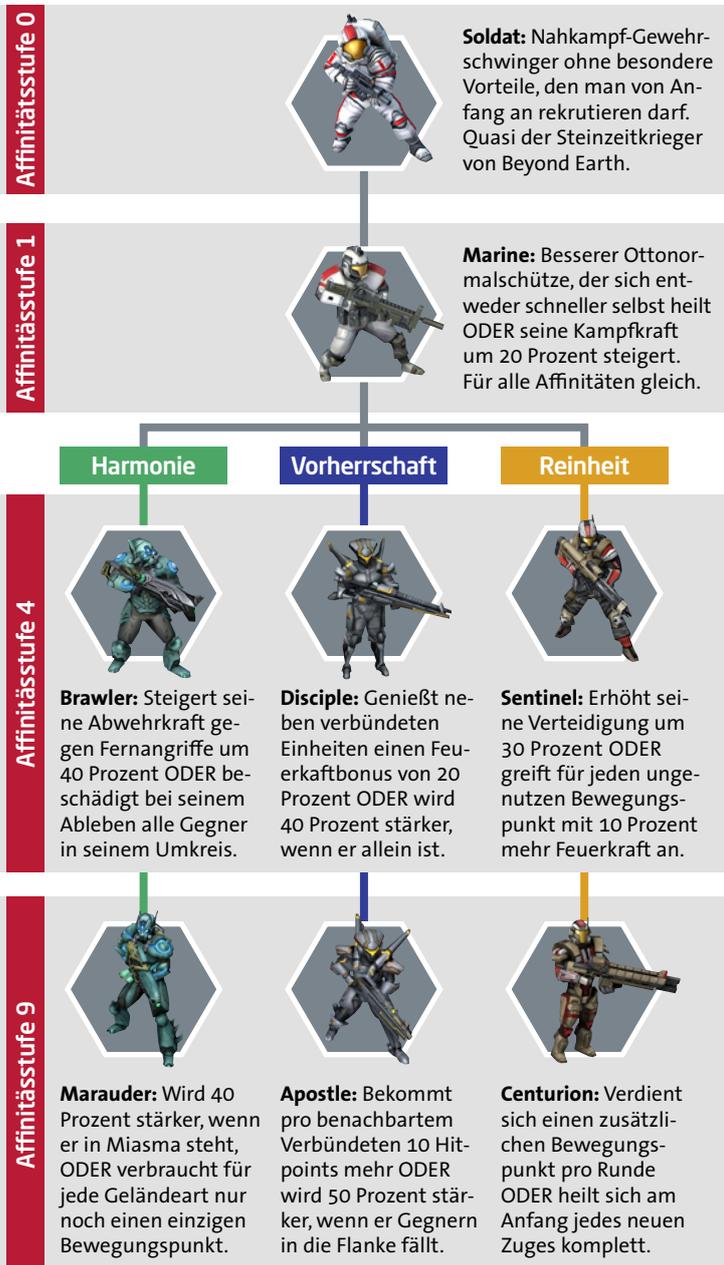
nicht! Jede anständige Civilization-Runde beginnt im Optionsmenü, wo wir über den Parametern unserer zufallsgenerierten Welt brüten. Kämpfen wir um Großkontinente oder Inselgruppen? Sollen die Aliens, denen die Rolle der neutralen Civ-Barbaren zufällt, auf uns losstürmen oder sich zurückhalten? Die interessanteste Einstellung ist aber der Planetentyp: »Üppige« Dschungelwelten etwa produzieren viel Nahrung und sind so das Gegenteil von »ariden« Wüstenbrocken. Außerdem soll's »pilzbefallene« Planeten geben, auf denen es laut Firaxis »besonders wild« zugeht. Diesmal entscheiden wir uns für einen ariden Planeten, weil wir auf dem Hinflug die Doku »Jodorowsky's Dune« gesehen haben (empfehlenswert!), vom quietschbunten Dschungel Augenschmerzen kriegten – und die Sandplaneten sowie als erste Journalisten weltweit ausprobieren dürfen. Und auch wenn sich in der 100 Runden langen Demoverision die Weltwahl nicht groß auswirkt, dürften die Grafiksets zumindest den Wiederspielwert er-



Klassische Hexfeld-Aufstellung: Nahkämpfer vorne, Fernkämpfer hinten.

So funktionieren die Upgrades

Jeder der sieben regulären Truppentypen lässt sich kostenlos und landesweit aufrüsten, sobald man die zugehörige Affinitätsstufe erreicht hat. Bei jedem Upgrade wählt man zudem einen von zwei Perks, vorherige Boni bleiben erhalten. Am Beispiel der Infanterie zeigen wir die Möglichkeiten.



bor« in den Frachtraum, das den Gratis-Fortschritt »Pionierarbeit« abwirft? Theoretisch erlauben die acht Anführer sowie je fünf Kolonisten-, Raumschiff- und Frachttypen insgesamt 1.000 Kombinationen. Verglichen mit den sehr individuellen Völkern von Civ 5: Brave New World sind deren Unterschiede jedoch marginal, mit Ausnahme der Nationalitätsboni wirken sich alle Optionen ausschließlich auf unsere Startbedingungen aus. Spezialtruppen oder -gebäude bringen die Fraktionen keine mit, das macht sie austauschbar. Zumindest anfangs, später schärfen wir das Profil unserer Schützlinge.

Nun wählen wir aber erst mal den Standort unserer ersten Stadt. Und zwar per Klick innerhalb eines rot gefärbten Radius – der größer ist, wenn wir unser Raumschiff anfangs mit »Gegenschub-Düsen« ausgestattet haben. Auf dem Zielfeld geht eine Landekapsel nieder, und fertig ist der erste Brückenkopf der Menschheit in ihrer neuen Heimat. Und zwar wirklich der allererste, unsere irdischen Konkurrenten landen erst nach und nach in den Folgerunden. Die ersten knapp zehn Züge können wir uns darauf konzentrieren, unsere Startstadt auszubauen, Alien-»Hunde« (die uns meist in Ruhe lassen) zu beobachten und die Entdecker-Einheit auszusenden, mit der wir starten. Vor Alien-Nestern sollten wir uns dabei genauso in Acht nehmen wie vor Küsten, an denen außerirdische »Seedrach« gerne mal unvorsichtige Passanten verspeisen. Auf seiner Tour stößt unser Entdecker auf Bonuskisten voller Energie (also Geld), aber auch auf Riesenskelette und Ruinen. Solche Artefakte können wir untersuchen, wofür der Entdecker ein paar Runden lang stillstehen muss. Das lohnt sich, ein entstaubtes Skelett beschert uns eine kommandierbare Alien-Einheit, eine durchsuchte Ruine entpuppt sich sogar als Startpunkt einer Quest. Immer wieder gibt uns Beyond Earth solche Aufträge, die mal simpel ausfallen (»Finde zwei Bonuskisten«) und mal komplexer wie in diesem Fall: Da hat unser Entdecker in dem Gemäuer doch tatsächlich eine Jahrtausende alte Menschenleiche gefunden! Wie zum Teufel kommt die hierhin? Um das rauszufinden, sollen wir ein Labor bauen, danach folgen weitere Aufgaben. Die können in einer der fünf Siegbedingungen münden: Wir müssen Kontakt zur den Ureinwohnern des Planeten aufnehmen. Denn der war mal bewohnt – klar, deshalb gibt es ja Ruinen.

Roboter neigen zur Vorherrschaft

Die anderen Siegbedingungen umfassen – logisch – die Eroberung aller gegnerischen Hauptstädte sowie je ein spezielles Ziel für jede Affinität. Was das ist? Gewissermaßen unsere Ideologie, die wir vor allem durch erforschte Technologien bestimmen. Statt eines linearen Technologiebaums bietet Beyond Earth ein Technologienetz, in dem wir uns von innen (Grundlagen) nach außen (Hightech) forschen – in welcher Richtung, bleibt uns überlassen. An jede Technologie koppeln sich zwei Unter-Fortschritte, die wir separat entdecken müssen, und die deutlich mehr Forschungspunkte kosten als ihre Muttertechnik. Und viele dieser Unterziele erhöhen eben unseren Wert in einer der drei Affinitäten, die jeweils eigene Einheiten und Talente mitbringen und so unseren Spielstil maßgeblich bestimmen.

Anhänger der »Reinheit« sind die Ewiggestrigen von Beyond Earth, die nichts Fremdes an sich heranlassen wollen. Ihre Truppen setzen ganz klassisch auf hohe Feuerkraft und Fernangriffe. Wer sich hingegen für die »Vorherrschaft« entscheidet, will seinen Menschenkörper lieber früher als später durch einen schicken Roboter ersetzen; für die Cyborg-Armee sind Formationen wichtig, weil viele ihrer Einheiten benachbarte Verbündete stärken. Und schließlich wären da noch die Freunde der »Harmonie«, die im Einklang mit der neuen Welt leben und ihre Feinde mit Truppenmassen überrennen. Außerdem nutzen sie das Terrain zu ihrem Vorteil: Giftgrünes Alien-Miasma, das anderen Einheiten schadet, heilt Harmonie-Truppen. Durch die Affinitäten gewinnen die Fraktionen also an Profil. Das äußert sich auch in den Siegbedingungen: Während Harmonie-Hippies mit dem Planeten verschmelzen wollen, streben sowohl Reinheits-Prediger als auch Vorherrschafts-Cyborgs den Bau eines Warptores an, um zur Erde zurückzukehren. Während die Reinheitler aber nur die geliebte Heimat wiedersehen wollen, planen die Ma-

schinenwesen, die Menschheit von ihrer körperlichen Existenz zu erlösen. Weil diese Projekte lange dauern und viel Aufwand erfordern, lässt sich der Sieg einer anderen Affinität übrigens oft noch aufhalten.

Da liegt ja ein Mensch drin!

Natürlich mit Krieg, also Bühne frei für die Einheiten! Es gibt sieben Basis-Truppentypen, vom Standard-Soldaten über den Standard-Panzer und den Standard-Flieger bis zum Standard-Kriegsschiff. So weit, so gähn. Doch wenn man in der Affinitätsstufe aufsteigt, lassen sich die 08/15-Truppen bis zu dreimal aufrüsten. Der erste Schritt ist dabei noch für jeden gleich (ein Soldat etwa wird immer erst zum Marine), die nächsten

beiden Stufen sind jedoch für jede Ideologie individuell. Während etwa Reinheits-Fanatiker ihre Infanteristen in immer dickere Rüstungen stecken, setzen Harmonie-Hippies auf schnelle, flexible Trupps. Der Clou: Welche Spezialfähigkeiten eine Einheit genau bekommt, bestimmen wir selbst, indem wir pro Upgrade-Stufe einen von zwei alternativen Perks wählen. Beispielsweise erhöhen wir die generelle Feuerkraft oder die Selbstheilungs-Rate unserer Marines. Der andere Perk bleibt uns verwehrt, wir müssen unsere Streitkräfte spezialisieren. So können selbst zwei Armeen mit derselben Affinität unterschiedliche Schwerpunkte setzen – eine schöne Idee. Nach dem Upgrade werden dann alle unsere Einheiten dieses Typs kostenlos ausgerüstet. Landesweit. Das fühlt sich seltsam an – ziehen sich die Krieger ihre neuen Knarren einfach aus der

Nase? Zudem entfallen die individuellen Beförderungen, mit denen wir kampferprobten Veteranen zusätzliche Talente spendieren. Zwar steigen Einheiten in Beyond Earth ebenfalls im Level auf, dürfen dann aber lediglich ihre Kampfkraft permanent leicht erhöhen – oder sich einmal ganz heilen.

Dennoch motivieren die Upgrades, zumal sich unterschiedliche Waffengattungen unterschiedlich schnell aufrüsten lassen. Während wir etwa für den besten Infanteristen unsere Affinität »nur« auf Stufe 9 hochschrauben müssen, setzt das beste leichte Fahrzeug schon Level 13 voraus. Artillerie und Flugzeugträger sind noch teurer. Obwohl wir theoretisch in mehreren Affinitäten gleichzeitig aufsteigen können, sollten wir's also lieber lassen, sonst gehen uns die stärksten Krieger durch die Lappen. Zu-

Abschied von Alpha Centauri Warum Beyond Earth vieles anders macht



Fraktionen

Wie war's in Alpha Centauri?

Jede spielbare Partei hatte eine klare Ideologie samt spielerischer Vor- und Nachteile, die sich auch im KI-Verhalten widerspiegelten. Die aggressiven Spartaner etwa bezahlten ihre Vorteile bei der Kriegführung mit einer schwachen Industrie.

Wie macht's Beyond Earth?

Statt aus vorgefertigten Fraktionen zu wählen, bastelt man eine Wunschpartei aus Nationalität und Kolonistenberuf sowie -ausrüstung. Das KI-Verhalten orientiert sich an der Nationalität, kann aber variieren. Die kriegerischen Brasilianer etwa können aggressiver sein als die kulturellen Franko-Iberer, müssen aber nicht.

Warum wurde es geändert?

Will Miller, Lead Designer: »Wir wollten den Spielern bei der Fraktionswahl mehr Auswahl geben, sodass sie immer Neues ausprobieren können, statt in jeder Partie dieselbe Strategie runterzuspulen. Deshalb ist auch die Ausrichtung der Parteien nicht komplett festgelegt: Statt vorgegebenen Pfaden zu folgen, reagiert die KI auf die Umstände, in denen sie steckt.«

Wie finden wir's?

Mehr Vielfalt kann nicht schaden und steigert den Wiederspielwert, die anpassungsfähige KI klingt interessant. Das Baukastensystem und die variablen Charaktere erhöhen jedoch auch die Austauschbarkeit der Fraktionen, wir vermischen die klar gezeichneten Streithähne von Alpha Centauri – Grüße an Schwester Miriam Godwinson, die alte Gottesanbeterin!



Forschung

Wie war's in Alpha Centauri?

An sich gab es einen klassischen Technologiebaum; in Standardpartien ließ sich das nächste Forschungsziel jedoch nicht frei wählen. Stattdessen würfelte das Spiel zufällig ein paar verfügbare Fortschritte aus. Das ließ sich zum Glück abschalten.

Wie macht's Beyond Earth?

Im Technologienetz forscht man sich völlig frei von innen (Grundwissen) nach außen (Hightech). Jedes Forschungsziel hat zwei separate und teurere Unter-Technologien. Die Fortschritte bestimmen zudem die Affinität der Fraktion in den Bereichen Vorherrschaft, Reinheit und Harmonie. Jede bringt eigene Einheiten und Vorteile.

Warum wurde es geändert?

Will Miller, Lead Designer: »Dank des nicht-linearen Technologienetzes können sich die Fraktionen in völlig unterschiedliche Richtungen entwickeln. Das gab es in Civilization so bislang noch nicht, da gab es stets eher lineare Technologiebäume. Durch die neuen Affinitäten vertiefen wir diese Unterschiede noch, sie unterstreichen die Identität der Fraktionen.«

Wie finden wir's?

Die Affinitäten sind eine hervorragende Idee, weil sie den an sich austauschbaren Fraktionen ein Gesicht verleihen. Damit erfüllen sie denselben Zweck wie die Spezialeinheiten und -gebäude von Civ 5, nur dass man seine Ausrichtung selbst bestimmen darf. Ein Affinitätssystem (oder etwas Ähnliches) könnten wir uns daher auch in einem Civ 6 vorstellen.



Einheiten & Upgrades

Wie war's in Alpha Centauri?

Statt nach Civ-Manier vorgefertigte Truppentypen zu erforschen, schaltete man einzelne Einheiten-Bauteile frei. Aus Waffen, Panzerung & Co. bastelte man so die eigenen Wunschkämpfer. Veraltete Trupps ließen sich kostenpflichtig aufrüsten

Wie macht's Beyond Earth?

Es gibt wieder vorgefertigte Truppen. Alle Einheiten einer Gattung (etwa Infanterie) lassen sich kostenlos aufrüsten, sobald man eine höhere Affinitätsstufe erreicht. Bei jedem Upgrade wählt man einen von zwei Zusatzboni. Veteranen erhöhen wie in Alpha Centauri ihre Kampfkraft, lernen aber keine individuellen Talente à la Civ 5.

Warum wurde es geändert?

Will Miller, Lead Designer: »Der erste Prototyp von Beyond Earth enthielt tatsächlich einen Einheiten-Editor, wie man ihn aus Alpha Centauri kennt. Aber er erforderte unserer Meinung nach zu viel Mikromanagement, das war ermüdend. Also entschieden wir uns für ein geradlinigeres Upgrade-System, das mehr Spaß macht und sich mehr nach Civilization anfühlt.«

Wie finden wir's?

Der Einheiten-Editor von Alpha Centauri bot jede Menge Flexibilität, schade drum. Dafür gefällt uns die Idee mit den Affinitäts-Updates, und dank der Zusatzboni können sich selbst zwei Armeen mit derselben Ideologie unterschiedlich spielen. Die kostenlosen Upgrades fühlen sich indes seltsam an, im echten Leben gibt's bessere Waffen ja auch nicht geschenkt.



mal jede Gesellschaft auf sehr hohen Stufen auch noch vier individuelle Supereinheiten rekrutieren darf. Harmonie-Fans etwa züchten Xenotitanen, riesige Alien-Kolosse, während Reinheits-Waffennarren mit schwebenden Schlachtschiffen über Land, Meer und Berge gleichermaßen hinweg düsen. Im späteren Spielverlauf dürften sich die Fraktionen so enorm unterscheiden. Und sich gegenseitig bekriegen, denn Nachbarn mit unterschiedlichen Ideologien kommen nicht sonderlich gut miteinander aus.

Im Krieg schlägt auch die Stunde der Satelliten im Orbit, der neuen Spielebene von Beyond Earth. Sobald wir sie in einer Stadt gebaut haben, dürfen wir hilfreiche Himmelskörper in die Umlaufbahn schießen, die beispielsweise unsere Forschungsrate erhöhen, aber auch Feinde bombardieren und



Hier siedelt ein Volk mit Vorherrschafts-Affinität, erkennbar an Hightech-Stadt und Robotern.



Kampfsystem

Wie war's in Alpha Centauri?

Das Kampfsystem von Alpha Centauri ähnelte dem von Civ 2, auf ein Geländefeld passen beliebig viele Truppen. Neu war die Möglichkeit, Felder zu bombardieren, um allen Einheiten darauf zu schaden. Das machte große Heere noch verwundbarer.

Wie macht's Beyond Earth?

Beyond Earth erbt das Kampfsystem von Civ 5: Weil auf jedes Hexfeld nur eine Einheit passt, spielt die Aufstellung eine große Rolle. Eine neue Ebene ist der Orbit: Satelliten stärken Freunde, bombardieren Feinde oder teleportieren Truppen. Orbitalwaffen halten jedoch nur ein paar Runden lang – und lassen sich abschießen.

Warum wurde es geändert?

Dennis Shirk, Senior Producer: »Wir haben Civ 5 ein Hexfeld-Kampfsystem spendiert, um die Stacks of Death aus Civilization 4 zu bekämpfen, bei denen man riesige Armeen in Städten versammelte. Stattdessen sollten die Schlachten draußen in der Welt stattfinden. Damit kam unsere KI anfangs schlecht zurecht, dank Patches ist sie aber inzwischen besser geworden.«

Wie finden wir's?

Das neue Kampfsystem von Civilization 5 war eine ausgezeichnete Idee, weil es die Formation der Armee in den Vordergrund stellte und damit den taktischen Tiefgang erhöhte. Die Satelliten haben zumindest das Potenzial, dazu beizutragen. Weil pro Gebiet immer nur ein Satellit aktiv sein darf, muss man nämlich gut überlegen, welchen man wo einsetzen soll.



Terrain & Terraforming

Wie war's in Alpha Centauri?

Alpha Centauri bot echtes 3D-Terrain, alle Geländefelder hatten einen Neigungswinkel und einen Höhenwert. Letzterer wirkte sich aus, Solarzellen auf Bergen waren effektiver. Via Terraforming hob oder senkte man Felder, oder man pflanzte Wälder.

Wie macht's Beyond Earth?

Weil Beyond Earth auf der Grafikkengine von Civilization 5 basiert, ist das Terrain »flach« und klar strukturiert; jedes Hexfeld hat einen festgelegten Geländetyp. Der lässt sich auch nicht ändern, Terraforming gibt es nicht mehr. Die Interaktion mit der Umwelt beschränkt sich auf den Bau von Minen, Farmen und so weiter.

Warum wurde es geändert?

David McDonough, Lead Designer: »Wie viele andere Spieler habe ich das Terraformig von Alpha Centauri in sehr guter Erinnerung. In Beyond Earth gehen wir einen anderen Weg, weil wir nicht glauben, dass diese Art von Mikromanagement notwendig ist. Stattdessen beeinflusst man das Gelände mit Einheiten wie den Satelliten, die Miasma verbreiten oder entfernen.«

Wie finden wir's?

Aufs 3D-Terrain von Alpha Centauri können wir verzichten, es war zwar spielerisch interessant, aber weder schön noch übersichtlich. Eine gute Alternative wäre Terraforming à la Civ 2, in dem sich Terraintypen ändern ließen. Immerhin bietet Beyond Earth eine Terraforming-ähnliche Geländeverbesserung namens Terrascape, ein Art fruchtbaren Garten Eden.



Regierungsformen

Wie war's in Alpha Centauri?

Statt Regierungsformen à la Republik zu wählen, bildete man eine eigene Staatsform aus 16 Bausteinen wie »Polizeistaat« und »Gedankenkontrolle«. Das brachte Vor- und Nachteile, ließ sich jederzeit ändern und beeinflusste die Diplomatie.

Wie macht's Beyond Earth?

Wer durch den Bau entsprechender Gebäude Kulturpunkte anhäuft, erhöht die nationsweite Kulturstufe und kann bei Levelaufstiegen Tugenden freischalten, also passive Boni. Wie in einem Rollenspiel gibt es vier Tugend-Talentbäume: Macht (also Militär), Wachstum, Wissen und Industrie. So lässt sich der Staat spezialisieren.

Warum wurde es geändert?

David McDonough, Lead Designer: »Die Tugenden entsprechen ja dem Sozialpolitiksystem von Civ 5. Uns gefällt, dass man damit die Identität des eigenen Volks bestimmt: Wer sind wir, was wollen wir? Und das drückt man nun beispielsweise auch durch Quest-Entscheidungen und Affinitäten aus. Das verleiht mehr Charakter als eine aufgepflanzte Regierungsform.«

Wie finden wir's?

Die Tugenden sind eine tolle und motivierende Idee, wie schon in Civilization 5 vermischen wir jedoch die Möglichkeit, die Regierungsform zu ändern. Einmal gewählte Tugenden bleiben schließlich für immer erhalten. Umso mehr fehlt uns der flexible Regierungs-Baukasten von Alpha Centauri – er war einfach das beste Politiksystem, das es je in einem Strategiespiel gab.



die Kampfkraft verbündeter Truppen steigern können. Allerdings müssen wir überlegen, wann und wo wir die Helfer platzieren. Denn erstens dürfen wir sie normalerweise nur in der Umgebung unserer eigenen Städte hochjagen, zweitens dürfen sich die Einflussbereiche zweier Satelliten nicht überlappen, drittens kann feindliche Artillerie die Flieger abschießen, und viertens hält jeder Satellit nur eine bestimmte Anzahl Runden, bevor er wieder abstürzt. Die Lebensdauer orientiert sich am Typ, wirtschaftliche Begleiter bleiben tendenziell länger im Orbit als militärische. Was sich mit den Satelliten alles anstellen lässt, hängt zudem von der Affinität ab. Fortschrittliche Vorherrschafts-Spieler etwa dürfen Satelliten über jedem weltweiten Firaxit-Vorkommen platzieren – einer Ressource für Hightech-Einheiten. Das erlaubt fiese Tricks, zum Beispiel kann man mit einem Teleport-Satelliten im Mausumdrehen Truppen ans andere Ende

des Globus verlegen. So versprechen die Satelliten, den taktischen Tiefgang weiter zu erhöhen und zugleich die Unterschiede zwischen den Affinitäten zu vertiefen – Klasse!

Und damit nicht genug, noch eine weitere Mechanik trägt zur Individualisierung bei: die Tugenden. Wenn wir durch den Bau entsprechender Gebäude Kulturpunkte anhäufen, steigen wir in der Gesellschaftsstufe auf und verdienen Tugendzähler. Die verteilen wir wie in einem Rollenspiel auf die vier Talentbäume Macht, Wachstum, Wissen und Industrie – ähnlich wie bei der Sozialpolitik von Civ 5, aber mit viel mehr freischaltbaren Vorteilen; zusätzlich gibt's Synergieboni, wenn wir besonders viele Zähler in ein einzelnes Talentgebiet stecken. Als Wachstums-Anhänger etwa produzieren unsere Städte mehr Nahrung und bleiben länger gesund. Gesundheit ersetzt in Beyond Earth die Zufriedenheit aus Civ 5, funktioniert aber im

Grunde genauso: Zu große und zu viele (!) Städte machen die Bürger krank, bestimmte Gebäude und Rohstoffe verschaffen Lindierung. Der Gesundheitswert errechnet sich dabei landesweit – und wir sollten tunlichst darauf achten, dass er nicht allzu tief fällt. Sonst leiden in unserer gesamten Nation zunächst Kultur und Forschung, dann die Industrie- und die Nahrungsproduktion.

Fliegt, Einweg-Satelliten!

Wer sich zu schnell ausbreitet, riskiert folglich – wie in Civ 5 – die Zukunft seines Reiches. Möglicherweise schränkt Firaxis deshalb die Expansionsgeschwindigkeit spürbar ein. Denn Kolonisten (die Siedler des Spiels) sind nicht nur ziemlich teuer, sie ziehen auch nicht sofort Metropolen hoch: Jede neugegründete Stadt startet als wehrloser Au-



Diplomatie & Spionage

Wie war's in Alpha Centauri?

Neben direkten Verhandlungen mit Kontrahenten gab es den Planetaren Rat, eine Art UNO, die über Großprojekte abstimmte: Meeresspiegel absenken? Okay, wer ist dafür? Die rudimentäre Spionage lief wie in Civ 2 über Agenten-Spezialeinheiten

Wie macht's Beyond Earth?

Der Planetare Rat wurde aufgelöst, man führt ausschließlich direkte Verhandlungen mit einzelnen Widersachern. Dafür baut Firaxis die Spionage aus: Statt als Einheiten schickt man Agenten per Menü in Feindstädte, um diese zu infiltrieren. Je mehr »Intrige« die Spione dort anhäufen, desto schlimmere Aktionen sind möglich.

Warum wurde es geändert?

Will Miller, Lead Designer: »Man kann mit den anderen Parteien viel mehr interagieren als in Civ, es gibt ja nicht nur Allianzen & Co., sondern auch ein ausgebautes Spionagesystem. Auf einen Planetaren Rat haben wir verzichtet, weil er nicht unbedingt nötig ist. In Alpha Centauri war die Wahl zum planetaren Anführer ja eine der Siegbedingungen. Wir haben nun andere.«

Wie finden wir's?

Der Planetare Rat von Alpha Centauri war nicht deshalb eine Klasse-Idee, weil er den Diplomatie-Sieg ermöglichte, sondern weil er Abstimmungen über wichtige Themen erlaubte – etwa ein Verbot von Massenvernichtungswaffen. Das würde auch zu Beyond Earth passen. Dass das Spionagesystem ausgebaut wird, ist löblich, den Rat werden wir dennoch vermissen.



Städtebau & Expansion

Wie war's in Alpha Centauri?

Der Städtebau funktionierte in Alpha Centauri wie in jedem Civilization zuvor – mit einer wichtigen Ausnahme. Außer dem Land durfte man nämlich auch das Meer besiedeln und mit Kolonieschiffen Metropolen fernab der Küstenlinien hochziehen.

Wie macht's Beyond Earth?

Meeresstädte sind passé, gesiedelt wird ausschließlich an Land. Allerdings anders als zuvor: Die – übrigens sehr teuren – Kolonisten-Einheiten errichten erst mal nur Außenposten, die danach 10 bis 15 Runden lang zu vollwertigen Städten reifen müssen. So lange sind sie wehrlos und wollen verteidigt und versorgt werden.

Warum wurde es geändert?

Anton Strenger, Gameplay Designer: »Wir haben über Ozeanstädte nachgedacht, sie dann aber verworfen, damit sich die Spieler aufs Land konzentrieren. Mit den Außenposten verhindern wir, dass Völker zu schnell expandieren und Grenzen zu früh aneinander stoßen. Anfangs soll man sich mehr mit der außerirdischen Umwelt beschäftigen als mit anderen Fraktionen.«

Wie finden wir's?

Die Meeresstädte fehlen uns nicht, weil sie in Alpha Centauri den Mikromanagement-Aufwand hochschraubten, ohne besondere Vorteile zu bringen. Skeptischer betrachten wir die langsam wachsenden Außenposten von Beyond Earth, die uns wohl vor zu schneller Expansion und so vor dem frühen Bankrott bewahren sollen, aber das Tempo bremsen könnten.



Story & Quests

Wie war's in Alpha Centauri?

Im Verlauf einer Partie wurde die Welt zunehmend feindselig, immer mehr garstige Mindworms griffen an, giftige Funguswälder sprossen. Warum, das erzählte Alpha Centauri in Texten: Der Planet war lebendig – und allergisch gegen Menschen.

Wie macht's Beyond Earth?

Im Civ-Spinoff gibt es keinen fest vorgegebenen Handlungsbogen. Stattdessen startet man durch das Erforschen von Artefakten mehrstufige Quest-Ketten, die kleinere Geschichten erzählen. Zum Beispiel findet man Hinweise auf die Vorgeschichte des Planeten, der offenbar bewohnt war. Dem kann man nachgehen, muss es aber nicht.

Warum wurde es geändert?

David McDonough, Lead Designer: »Wir glauben, dass Civilization-Spieler ihre eigenen Geschichte erleben wollen – viele schreiben ihre Erlebnisse auch auf und veröffentlichen sie dann in Foren. Das wollen wir nicht mit einer starren Handlung verderben. Die Quests geben den Spielern allerdings coole SciFi-Bausteine, die sie in ihre Geschichten verweben können.«

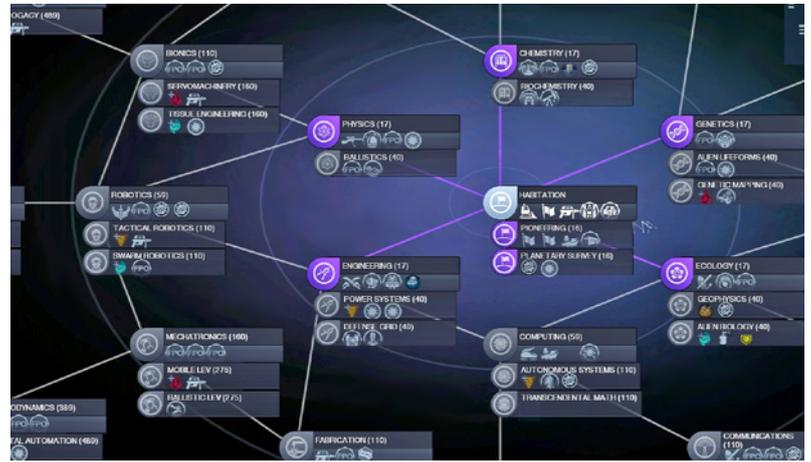
Wie finden wir's?

Es gibt Spieler, denen die Story von Alpha Centauri nicht gefiel, weil sie unweigerlich an den Punkt führte, an dem man vom erwachenden Planeten angegriffen wurde – und vieles verlor, was man zuvor mühsam aufgebaut hatte. Ähnlich wie der Unabhängigkeitskrieg von Civilization war das aber auch eine besondere Herausforderung. Schade, dass die nun wegfällt.





Dieser taktische Satellit erhöht die Kampfkraft aller verbündeten Einheiten innerhalb seines blauen Einflussbereichs.



Statt durch einen linearen Technologiebaums forscht man sich durch ein Netz. Jede Technologie hat noch zwei Unter-Forschungsziele, die mehr Wissenspunkte kosten.

ßenposten, der erst mal zehn bis 15 Runden lang verteidigt werden will. Erst dann steigt er zur vollwertigen Siedlung auf. So wollen die Entwickler verhindern, dass Landesgrenzen zu früh aneinanderstoßen, man soll sich anfangs mehr mit der fremden Umwelt beschäftigen als mit den menschlichen Gegnern. Wir sind skeptisch, ob das Spieltempo nicht zu sehr darunter leidet; es könnte ermüdend sein, anfangs nur mit Entdeckern durch die Welt zu ziehen. Vor allem, wenn man auf einer Insel startet. Hoffentlich findet Firaxis hier die richtige Balance.

können nur einen davon wählen, der dann nebenan eine Station hochzieht. Wenn wir per Menü eine Handelsroute dorthin einrichten, bekommen wir spezielle Belohnungen, Militärforts etwa spendieren uns kostenlose Einheiten. Falls wir mit einer Station in der Nähe einer KI-Nation handeln, kann das jedoch unsere Beziehungen belasten.

Ein noch größerer Beziehungskiller ist, wie man in Berlin und Washington sehen kann, die Spionage. In Civ 5 hatte Firaxis erst mit dem Addon Brave New World verdeckte Operationen eingebaut, in Beyond Earth hingegen dürfen wir von Anfang an drauflos spitzeln. Im Menü weisen wir fremden Städten Agenten zu, dann passiert – erst mal nichts. Doch je mehr Schlapphüte wir in eine Metropole schicken und je länger sie dort bleiben, desto weiter füllt sich das dortige »Intrigue«-Konto. Dieser Spionagewert kann in insgesamt fünf Stufen steigen und bestimmt, was wir in der Feindstadt anstellen dürfen. Die ersten drei Levels sind noch relativ harmlos und nutzen uns, ohne dem Gegner direkt zu schaden; beispielsweise stehlen wir Technologien. Auf den Stufen vier und fünf hingegen lassen sich überaus bössartige Dinge anstellen. Beispielsweise bewegen wir die Stadt zum Seitenwechsel oder locken Alien-Belagerungswürmer an, die Gelände-Aufbauten zerbröseln und Soldaten verspeisen. Bevor es so weit kommt,

sieht der Gegner allerdings eine Warnung, dass die Intrigue-Stufe gefährlich steigt. Dann kann er eigene Agenten zur Spionageabwehr abstellen. So wirkt das Spitzelsystem facettenreich, aber nicht unfair – wie es sich in einem guten Civilization gehört. **GR**

Spione von Anfang an

Gut, außer Städtebau und Krieg gibt's noch anderes zu tun. Beispielsweise kann man Geländeverbesserungen wie Farmen und Minen hochziehen – doch Vorsicht: Wie in Civ 5 kosten Straßen Unterhalt, wer zu viele baut, geht schneller pleite als Lehman Brothers. Um an Geld zu kommen, kann man handeln, entweder mit fremden Städten oder Stationen, den neutralen Handelsposten von Beyond Earth. So ploppen hin und wieder Textbotschaften auf, in denen zwei Unternehmen an unsere Herrschertür klopfen. Zum Beispiel bitten ein Minen- und ein Rüstungskonzern darum, sich in der Nachbarschaft niederlassen zu dürfen. Doch wir



Außerirdische Belagerungswürmer zerstören Geländeverbesserungen und sind zähe Gegner.

Civ 5 im All

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Eigentlich müsste ich bei Beyond Earth sehr misstrauisch sein. Die Produzentin will mir nicht verraten, wie lange das Team schon daran arbeitet (»Das würde einen falschen Eindruck erwecken«), allzu lange kann's also noch nicht sein. Die beiden Lead Designer David McDonough und Will Miller haben vorher an Firaxis' Spukvilla-Managementspiel Haunted Hollow für iOS gearbeitet, das ich vor meinem Besuch nicht einmal kannte. Und Jon Shafer, der Chefentwickler von Civilization 5, hat das Studio schon 2011 verlassen. Noch dazu verwirft Beyond Earth vieles, was ich an Alpha Centauri geliebt habe, etwa den Regierungsbaukasten und die Fraktionen, die sich sehr individuell anfühlten. Puh, was soll das nur werden?

Ein gutes Spiel! Klar, Beyond Earth ist kein Meilenstein à la Alpha Centauri, keine neue Evolutionsstufe der Serie. Es ist nur Civ 5 im Weltall, mehr Addon als Nachfolger. Man merkt allerdings, dass nun genau das Team an Beyond Earth arbeitet, das Civ 5 mit den Addons überhaupt erst zu dem großartigen Strategiespiel gemacht haben, das es heute ist. Denn die Spielsysteme des Spin-offs sind clever verzahnt und ausgefeilt. Mit gefällt, dass ich meine anfangs gesichtslose Fraktion mit Affinitäten, Tugenden und Einheiten-Upgrades immer weiter individualisieren kann, da steckt ein gerüttelt Maß Wiederspielwert drin. So muss mich Firaxis nach den Proberunden eben doch wieder mit der Brechstange von der Maus lösen. Ja, der Alpha Centauri-Fanboy in mir hätte ein echtes Remake bevorzugt. Aber Beyond Earth ist eigenständig genug, um mich nicht ständig daran zu erinnern. Jetzt muss nur noch das Spieltempo stimmen, die langsam wachsenden Außenposten wirken auf mich noch etwas müde.

Potenzial: Sehr gut