

Hall of Fame

Colonization

Von volltrunkenen Irokesen, größtenwahnsinnigen Brüdern und fliegenden Dragonern: Warum ich noch heute wehmütig an dieses Colonization denke. Von Jochen Gebauer



Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamstar.de

Peter ist wahnsinnig stolz auf seine fliegenden Dragoner. Ich weiß das, weil er mir heute noch davon erzählt, und ich will verdammt sein, wenn ich mir das Funkeln in seinen Augen bloß einbilde. Peter ist mein Bruder, und wir haben nicht viele Spiele zusammen gespielt (über eines davon, Pirates!, habe ich an dieser Stelle schon einmal erzählt), er ist zwölf Jahre älter als ich, gehört also zu jener Generation, die ihre Jugend in mintgrünen Polohermen von Lacoste verbrachte, dabei Nena hörte und sich inzwischen erfolgreich einredet, dass das überhaupt nicht peinlich gewesen sei. Von Computern versteht er bis heute erfrischend wenig (die Ask-Toolbar jedenfalls fängt er sich regelmäßiger ein als Hypochonder einen grippalen Infekt), aber mit Spielen von Sid Meier kriegt man ihn immer noch rum. Die Sache ist nämlich folgende: An meinem großen Bruder ist ein größtenwahnsinniger General verloren gegangen. Während ich in Strategiespielen gewissen-

haft aufbaue, meine Forschung vorantreibe und allenthalben ziemlich verschnupft auf eine aggressive KI reagiere, hat Peter noch kein virtuelles Land gesehen, in das er nicht umgehend einfallen wollte. Diese, sagen wir, strategische Diskrepanz führte schon bei Civilization zu gewissen Konfliktherden (»Wir könnten eigentlich mal die Theologie erfor ... okay, der Metallguss geht natürlich au ... wirst du wohl die Ägypter in Ruhe lassen!«), aber bei Colonization schnappt er endgültig über. »Meine Dragoner fliegen«, erzählt er mir verschwörerisch, als ich von der Schule nach Hause komme, und ich will verdammt sein, wenn ich mir das Funkeln in seinen Augen bloß einbilde. »Dragoner können nicht fliegen«, wende ich ein. Aber sie können. Oh, und wie sie können.

Das Spielziel von Colonization ist schnell erklärt: im Namen einer europäischen Nation die Neue Welt besiedeln und schließlich die eigene Unabhängigkeit erklären. Also baue ich Plantagen und Tabakläden, richte Handelsrouten mit den benachbarten Irokesen und Franzosen ein, schicke Späher ins Hinterland, bilde Facharbeiter mit einem ungewöhnlich cleveren Berufssystem aus, die Sache läuft ... bis ich mal drei Minuten aufs Klo gehe, meinem Bruder die Maus überlasse (»ich mach nur schnell diesen einen Zug«), und schon steht Amerika in Flammen. In Le Havre massakrieren volltrunkene Irokesen die französischen Siedler, nachdem ihnen ein gewisser jemand Rum und Musketen verkauft hat, meine Facharbeiter ga-



Pioniere legen sich mit Indianerkriegern an. Nicht unbedingt die beste Idee. Wozu gibt es Dragoner?



Fies: Je mehr Waren ich nach Europa verkaufe, desto schneller fallen die Preise für Tabak und Co.

Deswegen legendär

- ungewöhnlich, aber spannend
- macht auch heute noch süchtig
- fliegende Dragoner
- cleveres Berufssystem



Die Ureinwohner mögen es überhaupt nicht, wenn man zu nahe an ihren Siedlungen rumlungert. Rum hingegen mögen sie sehr.



Die Dragoner (unten links im Bild) fliegen zwar noch nicht, werden in dieser geballten Regimentstärke aber locker mit der KI fertig.



In der europäischen Hauptstadt lassen sich neue Einwanderer anwerben und dabei auch gleich auf Gäule setzen: Dragoner!



Ah, der Franzose siedelt genau um die Ecke. Das könnte bald zu gewissen ... nun ja ... Spannungen führen. Dragoner!



Ganz so viele Gebäude wie in der Civilization-Reihe lassen sich in den Kolonien zwar nicht errichten, komplex ist Colonization trotzdem.



Ui, ein Grabhügel. Plündern und reich werden? Oder in Ruhe lassen und die Nachfahren der dort Begrabenen nicht fuchsteufelswild machen?

heer, das verständlicherweise mal nach dem Rechten sehen will, zumal unsere Kolonie soeben ihre Unabhängigkeit von der Krone erklärt hat. »Wir brauchen wirklich mehr Dragoner«, konstatiert mein Bruder, während ich ebenso panisch wie erfolglos versuche, den Untergang des niederländischen Kolonialreichs aufzuhalten. »Mit mehr Dragonern wäre das nicht passiert.«

Nach zwei Wochen mit Colonization habe ich zwei Dinge gelernt. Erstens: Es lohnt sich wirklich, »hinten anzufangen«, also historisch sinnbefreierweise die Neue Welt einmal zu umrunden, um an der Pazifikküste zu siedeln, wo einem a) keine andere europäische Nation auf die Nüsse geht und b) die Ureinwohner wesentlich mehr Gold besitzen. Und zweitens: Meinem Bruder hätte man nie von der Erfindung des Schießpulvers erzählen dürfen. Kaum gucke ich eine Sekunde lang nicht hin, und schon trägt der

Priester eine Muskete und sitzt auf einem Gaul. Mehr nämlich braucht es nicht, um in der Welt von Colonization als Dragoner zu funktionieren, und bei der Wahl seiner Dragoner ist Peter nicht wählerisch. Als ich an jenem verhängnisvollen Tag aus der Schule komme, hat er halb Holland in die Neue Welt geschifft, die Einwanderer bis an die Zähne bewaffnet und ausnahmslos jeder organischen Lebensform den Krieg erklärt, die das Pech hatte, durch Evolution oder seefahrerische Neugier in seinen Weg geraten zu sein. Peters Felder liegen brach, wertvolles Zuckerrohr verrottet tonnenweise in seinen Lagerhäusern, und in der Universität weht Tumbleweed durch die verlassenen Hörsäle. Aber bei Gott, er hat Dragoner! Genau genommen hat er so viele Dragoner, dass sie den für Militäreinheiten vorgesehenen Abschnitt im Stadtbildschirm buchstäblich transzendieren: Weil schlicht keine mehr auf den Boden passen, schweben ganze Regimenter über den Köpfen ihrer Kameraden. »Siehst du«, sagt mein Bruder, und ich will verdammt sein, wenn ich mir das Funkeln in seinen Augen bloß einbilde, »sie können WOHL fliegen«.

In den folgenden Minuten werde ich Zeuge der Neu-Amsterdam Tea Party: Mein Bruder schlürft Tee, während seine fliegenden Dragoner wie Termiten über die bedauernswerten Spanier, Engländer und Franzosen herfallen und die hoffnungslos unterlegene Armee der holländischen Krone schon beim Anlanden restlos aufreiben. »Sag mal«, frage

ich ihn, nachdem das einseitige Spektakel sein blutiges Ende gefunden hat, »auf welchem Schwierigkeitsgrad spielst du eigentlich?« Aber, ach, plötzlich hat er überhaupt keine Zeit mehr, das Fußballtraining, ich wisse ja, und überhaupt: Ob ich die 5 in Ma-the eigentlich schon von Mama habe unterschreiben lassen? Ich verstehe den Wink mit dem brüderlichen Zaunpfahl, fluche über die Ungnade der späten Geburt und trolle mich in mein Zimmer, um eine neue Partie Colonization anzufangen und nebenbei die Handschrift meiner Mutter zu üben. Peter denkt übrigens bis heute, er sei der Schlawere von uns beiden. Verraten Sie ihm also bitte nicht, wer heimlich die Ask-Toolbar auf seinem Laptop installiert hat. JG



Die Neue Welt wird bei jedem Spielstart auf Wunsch zufällig generiert – wie bei Civ eben.

Colonization Rundenstrategie

PUBLISHER Microprose
ENTWICKLER Microprose
QUELLE gog.com
SPRACHE Deutsch, Englisch
MINIMUM 386er (DOS-Version)
 Pentium (Windows)

SO LÄUFT'S Die von uns verwendete Version von gog.com lief auf einem modernen Windows-7-Testsystem einwandfrei und liefert die benötigten Dosbox-Einstellungen gleich mit.

Fazit Nicht ganz so komplex wie der große Bruder Civilization, macht aber auch 20 Jahre nach Erscheinen noch süchtig.