



Wir können die neuen Wasserstädte auf angrenzende Hexfelder schicken, um ihr Territorium zu vergrößern. Unten hat schon ein KI-Herrscher gesiedelt, daher dürfen wir nicht näher ran.

Qual der Wahl: Abkommen kosten jetzt kostbares Diplomatie-Kapital.

Civilization: Beyond Earth – Rising Tide

FEATURE-FLUT

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis** Termin: **9.10.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Civilization: Beyond Earth – Rising Tide fährt im Addon-Test viele wohlklingende Neuerungen für Strategen auf: Städte auf dem Meer, neues Diplomatesystem, Artefakte, Hybrid-Truppen und vieles mehr. Aber taucht das auch? Von Martin Deppe

Typisches Civ-Problem: Da kann die Spielwelt noch so groß sein – irgendwann ist sie dermaßen vollgesiedelt, dass sich unsere Städte in Ruhrpottlichte aneinander quetschen. Nur auf dem Meer, da ist immer noch viel Platz: hier ein paar Ressourcen, da eine zweihexfeldgroße Insel, dazwischen Kreuzer und Flugzeugträger. Civilization: Beyond Earth – Rising Tide macht jetzt Schluss mit der Platznot. Denn die Erweiterung, die zwingend das Hauptspiel Beyond Earth benötigt, bringt nicht nur typische Addon-Kost wie frische Truppen und Fraktionen, sondern erweitert in bester Firaxis-Tradition auch die Spielmechanik um umfangreiche Elemente. Das auffälligste davon sind die Wasserstädte: Die können wir mit einer Einheit Kolonisten, die bei Wasserkontakt vom Radfahrzeug zum Schiff mutiert, auf jedem Meeres-Hexfeld gründen. Lediglich zwei Felder Abstand zur nächsten Stadt müssen wir einhalten.

Der Clou dabei: Wasserstädte sind sogar beweglich! Dazu wählen wir in ihrem Baumenü »Stadt bewegen« und picken ein angrenzendes Hexfeld heraus. Das Verschieben ist nicht einfach nur ein Schwimmausflug: Wasserstädte können ihr Territorium nur ausdehnen, indem wir sie bewegen – dann bleibt der bisherige Bereich erhalten, und das Gebiet rund um den neuen Zielort kommt hinzu. Nachteil: Schwimmende Städte dehnen ihre Grenze nicht durch ihren Kulturwert aus. Wer also ein Areal mit vielen Meeresressourcen besetzen will, muss (!) seine Stadt ein paarmal umherschubsen und verzichtet währenddessen auf den Bau neuer Gebäude und Einheiten. Einige der bisherigen Bauwerke gibt's allerdings nur für Landstädte, zum Beispiel Alien-Reservat und Reparaturanlage. Dafür kontern die Wasserstädte mit dem neuen Trockendock oder dem Thermohalinen Ruder, das die Verschiebungskosten senkt.

Respekt!

Einer der größten Knackpunkte von Beyond Earth waren die recht austauschbaren Fraktionen und deren Anführer. Das ist in Rising Tide besser gelöst, denn die Anführer und wir selber können uns charakterlich weiterentwickeln. Dazu brauchen wir das neue Diplomatie-Kapital, das wir ründlich aus Wundern, speziellen Gebäuden und durch Abkommen mit anderen Anführern kassieren.



Martin Deppe
@GameStar_de

Beyond Earth hatte bisher zwei Probleme: Civ 5 und Alpha Centauri. Ersteres ist seit seinen beiden Addons nahezu perfekt, und Alpha Centauri punktet mit seinen lebendigeren Fraktionsführern, dem Truppenbaukasten – und dem Nimbus des ewigen Klassikers, denn früher war ja sowieso alles besser! Doch gerade der Vorsprung von Alpha Centauri schmilzt langsam, weil Rising Tide an seinen bisherigen Knackpunkten feilt, allen voran an den Fraktionen.

Klar, die Karrieretante Lena Ebner der halbdutschen Umwelt-Fraktion INTEGR klingt nicht so polternd wie der Klischee-Bismarck in Civilization, trotzdem bekommen die anderen Parteien immer mehr Gesicht, werden weniger austauschbar. Ganz ehrlich: Ob jede Neuerung oder jeder frische Bonus perfekt ausbalanciert ist, kann ich echt nicht sagen, das wird sich erst mit Tausenden Spielern und Stunden herauskristalisieren. Aber eins weiß ich jetzt schon: Firaxis liegt mit der Politik seiner hochwertigen Addons bei mir goldrichtig – da können sich andere Anbieter mit ihrem DLC-Nepp einige dicke Batzen von abschneiden.

Dieses Diplomatie-Kapital packen wir entweder in unser Alter Ego und stärken unsere Fähigkeiten in den Kategorien Politik, Militär und Inland. Zum Beispiel können wir als Anführer der neuen Fraktion Nordsee-Allianz die Abwehrwaffen unserer Wasserstädte stärken oder die Schiffs-Produktion.

Oder aber wir setzen das Diplomatie-Kapital in Verhandlungen ein: Um einen von Dut-zenden Boni diplomatisch auszuschachern, zahlen wir einen einmaligen Betrag plus einen Obolus pro Runde. Dafür genießen wir dann Vorteile wie Forschungsboni für alle

ALLE MÖGLICHEN ABKOMMEN DURCHSUCHEN

Anteilhaber	Name	Kosten
Daoming Sochua Neutral	Neutralität Neutralität: Auftragsarbeiten erhalten nicht pro Runde um 10 mehr Schaden	50 Punkte
Daoming Sochua Neutral	Ordnung des Reiches Vor Beginn von Landbau in der Hauptstadt kostet 50% weniger	10 Punkte
Daoming Sochua Neutral	Erkennungsfähigkeit 20% Chance für jedes eigene Feld in einem Team	25 Punkte
Daoming Sochua Neutral	Ausbildungsförderung Spezialisten verbrauchen keine Nahrung	10 Punkte
General Wadim Koslow Neutral	Assessoren Teams Spezialisten überleben Operationen eher	10 Punkte
General Wadim Koslow Neutral	Ziele Observatorien Alle neuen Observatorien produzieren mehr Wirtschaft	50 Punkte
General Wadim Koslow Neutral	Intelligenceprogramme Produktion von Unterwasserbooten in ihrer Hauptstadt kostet weniger	10 Punkte
General Wadim Koslow Neutral	Flüssige Ressourcen Kombinierte Ressourcen mit strategischen Ressourcen erschaffen höhere Erträge	10 Punkte
General Wadim Koslow Neutral	Neutralität Neutralität: Auftragsarbeiten erhalten nicht pro Runde weniger Schaden	50 Punkte
General Wadim Koslow Neutral	Ziele Infrastruktur Mehr Gesundheit aus strategischen Ressourcen	25 Punkte
Han-jas Moon Neutral	Wiederverwendbare Fahrzeuge Alle gebaute Fahrzeuge können wiederverwendet werden	10 Punkte
Han-jas Moon Neutral	Akademische Liberty Vor Beginn von Landbau in der Hauptstadt kostet 50% weniger	10 Punkte



Dafür können wir unsere Fraktion noch stärker an unsere Spielweise anpassen.

Hybrid-Einheiten wie diesen schwebenden Aquilon-Fliegerträger schalten wir durch Affinitäten-Kombis frei. Insgesamt gibt es 66 dieser teils ungewöhnlichen Gerätschaften.

Observatorien oder mehr Energie-Output für jedes (!) unserer Hexfelder. Letzterer ist natürlich ein dickerer Vorteil, aber auch zehnmal so teuer. Da es auch hier eine riesige Auswahl gibt, können wir unsere Wahlfraktion noch weiter spezialisieren, während die KI-Spieler dasselbe anstellen. Und noch etwas macht sie »menschlicher«: Mit Rising Tide bekommen wir eingublendet, wie viel Angst und Respekt die anderen vor uns haben. Angst verbreiten wir durch eine stärkere Armee, Respekt hingegen durch unsere Leis-

tungen und Taten. Beide Angaben sind nicht einfach nur ein Wert zwischen 1 (»Pfiff, sind das Zinnsoldaten?«) bis 9 (»Nicht schießen!«), sondern wir kriegen auch Mails der KI-Spieler, die unsere Leistungen kommentieren.

Artefaktjäger

Rising Tide belohnt eifriges Erkunden jetzt mit Artefakten, die wir in Alien-Nestern, abgestürzten Rettungskapseln und in Expeditionsstätten finden. Je nach Fundort teilen sich die Artefakte in die drei Kategorien »Alien«, »Alte Erde« und »Stammespezies« auf, und jedes bringt uns einen kleinen Bonus. Der wird wesentlich größer, wenn wir drei gleichartige Artefakte kombinieren – dann wird zum Beispiel ein Gebäude wie das Grenzstadion freigestaltet, das Pendant zur alten Civ-Kaserne, das den Rang neuer Militäreinheiten gleich mal um eine Stufe pusht.

Apropos neue Militäreinheiten: Wegen der neuen Wasserstädte gibt's auch zwei frische Schiffstypen, nämlich das billige, schnelle Patrouillenboot für den Nahkampf sowie das langsamere U-Boot, das sich tarnen kann und auf zwei Felder Entfernung Torpedos und Raketen abfeuert. Wie ihre Kameraden steigen

die beiden neuen durch Kampferfahrung im Rang auf, allerdings haben wir weiterhin nur die Wahl zwischen mehr Kampfkraft und Soforthilfe. Dafür gibt's aber wie gehabt die Affinitäten Harmonie, Vorherrschaft und Reinheit, die Ihnen mit bestimmten Rängen ein Upgrade einer Einheit erlauben – dann wird beispielsweise aus dem U-Boot ein »Schleier« (Boni gegen angeschlagene Gegner oder gegen andere U-Boote), »Leviathan« (kriegt mehr Sichtweite oder heilt benachbarte Einheiten) oder ein »Auslöscher« (mehr Bewegungsreichweite oder Boni bei Kämpfen innerhalb eigener Orbitalüberwachung).

Bisher war es so, dass das Mischen der drei Affinitäten wenig brachte. Dem wirkt Rising Tide jetzt mit 66 Hybrid-Einheiten entgegen. So können Sie beispielsweise mit Level 14 in Harmonie und Level 6 in Vorherrschaft einen »Entwickelten Aquilon« bauen – das ist ein schwebender Flugzeugträger, der entweder einen Extra-Flieger aufnehmen kann oder einen Angriffsbonus von 40 Prozent auffährt. Hybrid-System hört sich hochtrabend an, ist aber dasselbe wie ein Rangaufstieg bei Civ 5: Da konnten wir aus ähnlichen Vorteilen wählen – und nicht nur stur zwischen zwei, sondern zwischen mehreren. Trotzdem spielt sich ein Hybrid je nach Version anders als sein Klassenkamerad. ★



Unser Gezeitenjäger (erstes Upgrade des U-Boots) verteidigt den schwimmenden Explorer auf seiner Expedition.



Kurz darauf fischt der Explorer ein Artefakt aus dem Wasser, und wir kriegen eine Dreierkombi zusammen – die bringt uns unter anderem ein Grenzstadion ein.

CIVILIZATION: BEYOND EARTH RISING TIDE

- gut verzahnte neue Spielelemente
- viel mehr Siedelplatz
- schwimmende Städte spielen sich interessant
- motivierendes Diplomatie-Punktesystem
- neue Gebäude, Einheiten, Hybrid-Truppen
- Artefakt-Funde sind Glücksache

FAZIT

Die umfangreichen Neuerungen fügen sich gut ein. Ein Alpha Centauri 2 wird Beyond Earth durch das Addon nicht – kommt aber immer näher.

