

Bauernhöfe erhöhen wir gehabt die Nahrungsproduktion, nun aber auch das Bevölkerungslimit der Stadt. Farmen, die direkt aneinandergrenzen, bekommen Boni.

Auf jedes Geländefeld passt wie gehabt nur eine Einheits – normalerweise. Allerdings lassen sich Einzeltruppen nun auch zu Korps zusammenschließen, die mehrere Einheiten enthalten. Auch Zivil- und Militäreinheiten lassen sich so kombinieren.

Im Religionsdistrikt entstehen Tempel und Kathedralen. Religion und das Sammeln von Glaubenspunkten sind wieder von Anfang an enthalten – in Civ 5 wurden die Glaubensrichtungen per Addon nachgeliefert.

Civilization 6

STADT, LAND, WELTHERRSCHAFT

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis** Termin: **21.10.2016**

Auf DVD: Preview-Video



Leuchtturm mal zwei: Der Große Leuchtturm ist ein Weltwunder, der kleine direkt davor gehört zum Hafendistrikt, der Handelsrouten und den Bau von Kriegsschiffen erlaubt.

Weltwunder wie die Pyramiden belegen nun ein eigenes Geländefeld, auf dem die Stadt keine Rohstoffe mehr ernten kann. Wir sollten also nicht mehr alle Wunder am selben Ort bauen, sonst passiert dort nichts mehr.

Rund um eine Stadt bauen wir nun Viertel, die weitere Gebäude und Einheiten freischalten. Dieser Handelsdistrikt enthält etwa den Marktplatz und erhöht unser Einkommen.

Nicht vom niedlichen Aussehen täuschen lassen: Civilization 6 verspricht mindestens so komplex zu werden wie sein Vorgänger. Der buntere Grafikstil soll es leichter machen, Einheiten und Distrikte auch auf hoher Zoomstufe gut zu erkennen.

Zum 25. Geburtstag treibt es Civilization bunt. Doch unter der Comicgrafik-Haube schlummern viele spannende Neuerungen, die der Welteroberung mehr strategische Substanz und Unberechenbarkeit verleihen.

Von Heinrich Lenhardt

Der Civilization-Erfinder Sid Meier stellt im Interview (Seite 52) die These auf, dass der seit mittlerweile 25 Jahren anhaltende Erfolg des Strategieklassikers nicht zuletzt den Generationswechsellern bei der Entwicklungsleitung zu verdanken ist: »Es gibt es wohl keine andere Serie, bei der jede neue Ausgabe von einem anderen Designer geprägt ist, der das Spiel leitet und ihm seinen Stempel aufdrückt.« Von Meier über Brian Reynolds zu

Soren Johnson und Jon Shafer, setzt sich nun bei Civilization 6 Ed Beach die Chefdesignerkrone auf. Und da stellt sich natürlich die Frage, welchen Stempel er dem altherwürdigen Zivilisationssimulator aufzudrücken gedenkt: »Bei Civilization 6 ist es mir am wichtigsten, dass du es nicht immer auf dieselbe Weise spielen kannst, es gibt kein festes Erfolgsrezept«, antwortet der neue Lead Designer, »Du kannst nicht mehr einer Formel

aus einem Online-Forum folgen, um zu gewinnen: »Baue Späher, Arbeiter, Monument, zwei Siedler...«, und so weiter. So will ich Civilization nicht; ich möchte, dass du jedes Mal stolz bist, wenn du es durchspielst, weil du deinen eigenen Weg gewählt hast.«

Durchgespielt haben wir Civilization 6 noch nicht, aber immerhin anhand einer Pre-Alpha-Version 60 Runden lang angetestet, wie sich die zahlreichen Neuerungen bei der nächsten Generation des Rundenstrategie-königs bemerkbar machen. Und ob sich bei aller Liebe zu Innovationen wie Stadtstrukturen oder Forschungsreform das bewährte Civ-Spielgefühl einstellt, jener »Was passiert wohl in der nächsten Runde?«-Sog, der seit 1991 zuverlässig für Schlafmangel und Produktivitätsverlust sorgt. Spoiler vorneweg: Ja, das tut er. Und warum uns der sechste Serienteil ganz besonders angefixt hat, das ist eine etwas längere Geschichte. Sie beginnt mit einer Siedlereinheit inmitten eines unerforschten Kontinents...

Mehr planen, mehr improvisieren

Allzu verrückte Sachen stellt der Entwickler Firaxis natürlich nicht mit Civilization an. Bedienung und Rundenrhythmus wirken wohl vertraut, der Grundgedanke bleibt unverändert: Wir leiten die Zivilisation unserer Wahl durch die Jahrtausende, wählen Erfindungen und Regierungsformen, arrangieren uns mehr oder weniger friedlich mit den KI-Nachbarn, produzieren Einheiten und Bauwerke. Aber schon nach wenigen Runden wird uns klar, dass wir bei Civ 6 umdenken und mehr Faktoren berücksichtigen müssen. Der erste Weichspüleindruck wegen der bunteren Grafik täuscht, die Spielsysteme sind eher komplexer geworden. »Um 100 Runden zu spielen, benötige ich mehr Zeit als bei Civ 5, denn ich habe mehr Entscheidungen zu überdenken und muss meine Städte planen – und das ist gut so« meint Ed Beach. Das glauben wir ihm gerne, denn den stärkeren Einfluss von Weltkartenentdeckungen und Städteausbau bekommen wir rasch zu spüren.

Gelegenheit macht Forschung

Die zufällige generierte Weltkarte war schon immer der wahre Star der Civilization-Serie. Gespannt lüften wir den Schleier des Kriegsnebels, entdecken günstige Standorte für neue Städte, Rohstoffe, Barbarenester und die Grenzen anderer Reiche. Teil 6 verknüpft die Eigenheiten der Umwelt noch stärker mit den anderen Spielmechaniken, deren Unberechenbarkeit uns immer wieder zum Grübeln und Improvisieren bringt. So entdeckt unsere erste Krieger-Einheit zu Beginn ein Naturwunder, das für einen Boost beim Forschungsgebiet Astrologie sorgt. Das können wir nun in der Hälfte der Zeit erforschen und haben es schon nach sechs Runden gemeistert.

Die meisten Forschungsziele sind mit einer konkreten Aufgabe verbunden, bei deren Erfüllung es diesen Beschleunigungseffekt gibt. Das fühlt sich fast wie ein Quest-System an: Wir sollen zum Beispiel gewisse Gebäude bauen, Rohstoffe finden, Barbarensiedlungen ausmerzen oder Gegner mit bestimmten



Im Industriezeitalter kämpfen Musketiere und Kavalleristen, in den Städten sprießen Mietskasernen und Fabriken. Die Bildfolge unten zeigt dieselbe Szene bei anderen Tageszeiten: Sonnenaufgang, Sonnenuntergang und Nacht. Die neue Engine kann realistische Lichtverhältnisse für verschiedene Tageszeiten darstellen, aber anscheinend ohne spielerische Auswirkungen. Man darf gespannt sein, was die Mod-Community damit anstellt.

Einheitentypen besiegen. Es herrscht kein Zwang, denn auch ohne Boosts können wir uns voran forschen, dann dauert's halt länger. Diese Neuerung ermutigt zu einer pragmatischen Spielweise, flexible Anführer kommen schon in der Anfangsphase schneller voran. Und es ergibt auch alles irgendwie Sinn: Den Bau von Segelbooten zu lernen, fällt nun mal leichter, wenn man Zugang zum Meer hat; das Steinmetzhandwerk erschließt sich unseren Landsleuten eher, wenn sie die Ressource Stein abklopfen können. Das kann zu Balance-Engpässen führen, falls manche Zufalls-Entdeckungen mächtigere Technologieboni bringen als andere – Firaxis wird die Mini-Quests behutsam austarieren müssen.

Zweigleisige Wissensvermittlung

Die schlechte Nachricht: Der altbekannte Civ-Technologiebaum von Civ 6 hat nun weniger Forschungsziele. Die gute Nachricht: Das liegt daran, weil es jetzt gleich zwei Wissensbäume gibt, in denen wir gleichzeitig neue Errungenschaften für unsere Zivilisation lernen – in der Summe gibt's also sogar mehr zu forschen als beim Vorgänger. Ed Beach erklärt den Grund für diese Änderung: »Wir haben uns den alten Tech Tree angesehen und all die Technologien rausgenommen, die eigentlich keine sind. ›Ritterlichkeit‹ war zum Beispiel bei bisher jedem Spiel der Serie drin, aber erkläre mir mal, wie das eine Technologie sein soll! Oder zum Beispiel ›Gesetzgebung‹, all diese Dinge, die etwas mit Regierung und Gesellschaft zu tun haben. Wir haben dafür einen weiteren, gesellschaftlichen Tech Tree geschaffen. Durch diesen Umzug wurde die Anzahl der Technologien im alten Baum etwas reduziert, aber wir haben über 50 neue Forschungsziele im Civics-Tree hinzugefügt. Wenn du die beiden addierst, kommst du auf etwa 118 Technologien, es sind fast 40 mehr als im Vorgänger.« Während wie reguläre Technologien wie gehabt mit angehäufteten Forschungspunkten lernen, schalten wir gesellschaftliche Fortschritte durch das Sammeln von Kulturpunkten frei – so wie bei den Sozialpolitiken von Civ 5, nur eben mit mehr Möglichkeiten. Und weil es das Boost-System für beide Technologieebäume gibt (beispielsweise müssen wir Barbaren besiegen, um die »Militärtradition« schneller zu entwickeln), ist der zweigleisige Forschungsbetrieb eben nicht nur umfangreicher, sondern wirkt auch dynamischer. Und das ist nicht die einzige Kernkomponente des Spielgeschehens, die der neue Serienzweigleisigkeit auffrischt und komplexer macht.

SimCivCities

Die Entdeckung eines Naturwunders hat uns anfangs dazu verleitet, die Astrologie zu erforschen. Dadurch haben wir mit der Heiligen Stätte den ersten von zwölf Distrikten freigeschaltet, die sich in den Städten bauen lassen. Ähnlich wie Wunder beanspruchen Distrikte ein ganzes Hexfeld für sich, denn bei Civilization 6 breiten sich die Met-



Da hat es Zoom gemacht: Der neue Grafikstil kommt bei der übersichtlichsten Perspektive am besten zur Geltung, statt als Kriegsnebel suppe zeigt Civilization 6 bereits entdeckte, aber gerade nicht überwachte Kartenbereiche im schicken Pergamentkartenlook (oben). Wenn wir weiter hineinzoomen, können wir der ägyptischen Armee samt Katapult beim Warten zuschauen – der nächste Krieg kommt bestimmt (Mitte). Und in der Nachansicht betrachten wir einige Soldaten beim Herumlungern neben einem Heerlager-Distrikt, der militärische Gebäude enthält (unten).



Eine Stadt in der Nahaufnahme, westlich und nördlich vom Zentrum befinden sich reichlich Bauernhöfe, südöstlich steht ein Religionsdistrikt samt Kathedrale, noch südöstlicher das Orakel, ein Weltwunder. Und ganz im Vordergrund erkennen wir ein Filmstudio, das exklusive Gebäude der Amerikaner, das ebenfalls ein eigenes Geländefeld belegt.

ropolen auf der Landkarte aus. Als Stadtplaner hat man einiges zu tüfteln, denn der Geländetyp kann nützliche Boni bringen. Also wohin mit der Heiligen Stätte? Am besten bauen wir sie neben einem Naturwunder, dafür gibt es den stärksten Glaubensbonus, doch wir haben keines in Stadtnähe, aber dafür ein Vorort-Gebirgsfeld, quasi unseren Privat-Olymp, der zumindest den mittleren Bonus abwirft. Gold für den Erwerb dieses Felds ausgeben oder geduldig-geizig eine Grenzerweiterung abwarten? Und sobald der erste Distrikt fertig ist, geht's mit den interessanten Entscheidungen erst richtig los.

Durch den Bau eines Distrikts schalten wir dazu passende Gebäude und Einheiten frei.

Zum Beispiel kann eine Bibliothek nur in Städten errichtet werden, in denen sich auch ein Campus befindet. Distrikte ermöglichen außerdem die Absolvierung sogenannter Projekte; das sind wiederholbare Volkssanstrengungen, die bestimmte Boni abwerfen. Zum Beispiel konvertieren wir bei der Heiligen Stätte 15 Prozent der Projektkosten in Glauben, beim Campus sind es Forschungspunkte. Auch die Generierung Großer Persönlichkeiten lässt sich so ankurbeln: »Gebete an der Heiligen Stätte geben dir zum Beispiel Bonuspunkte für einen Großen Propheten«, erklärt Ed Beach. Eine interessante Option, aber sie sollte mit Bedacht gewählt werden. Denn Distrikte sorgen nicht etwa



Die Spezialeinheiten der Amerikaner sind der Rough-Rider-Kavallerist und das Jagdflugzeug P-51 Mustang.

dafür, dass verschiedene Projekte oder Bauvorhaben gleichzeitig vorankommen. Wie bisher läuft immer nur eine Produktion pro Stadt; als einzige Abkürzung gibt es wie gehabt den Griff ins Goldsäckel, um die schnelle Fertigstellung zu erkaufen. Althergebrachte Entscheidungen à la »Bibliothek oder Speerträger?« bleiben also erhalten.



Soldaten schützen Stadtbereich und Grenzlinien, dank Hafendistrikt expandiert diese florierende Zivilisation auch auf dem Wasserweg. Neben dem Hafen warten zudem Samurai, eine Spezialeinheit der – Überraschung! – Japaner.

Begehrte Bestlagen

Da es sehr schwierig sein soll, alle Distrikttypen in einer einzigen Stadt zu errichten, dürften diese Neuerung für Spezialisierungen sorgen: Hier ist meine Glaubenshochburg, dort die Metropole der schönen Künste, da das Industrie- und Rüstungszentrum. Die Anzahl der Stadtbewohner kann bremsen: Als wir nach rund 50 Runden unseren dritten Distrikt bauen wollen, teilt uns das Programm mit, dass dafür mindestens sieben Einwohner nötig sind – da müssen wir noch ein wenig wachsen. Nicht nur wegen der Boni durch bestimmte Terraintypen ist die Platzierung spannend: Neue Militäreinheiten tauchen nach Errichtung des Feldlagers auf diesem Bezirk auf, nicht mehr im Stadtzentrum. Ganz nebenbei erlaubt dieser Rüstungsdistrikt pro Runde eine zusätzliche Stadtattacke auf Invasoren. »Da sich die Städte jetzt auf der

Weltkarte ausbreiten, gibt es eine Menge Entscheidungen bei Belagerungen zu treffen«, betont Ed Beach, »Du fühlst dich nicht stark genug, um die ganze Stadt zu erobern? Dann kannst du einen bestimmten Distrikt angreifen, um ihn zu plündern.«

Übrigens belegen nun auch Wunder ein eigenes Hexfeld und profitieren von Bestlagen in City-Nähe. Erneut spielen Landkarten-Ressourcen eine größere Rolle, zum Beispiel gibt's ohne Steine kein Stonehenge, was irgendwie nachvollziehbar ist. Bei unserer Probestadt geben wir zur Unterstützung unserer Expansionsstrategie die Hängenden Gärten in Auftrag, deren Vollendung mit einer kleinen Animation gefeiert wird: Die Gebäudeeinzelteile schwirren über die Spielweltkarte und fügen sich auf dem gewählten Feld zum Wunderbau zusammen, vorteilhaft vom goldenen Sonnenlicht angestrahlt. Ganz generell sieht das neue Civilization in Bewegung hübsch und übersichtlich aus, auch wenn sich am Stil die Geister scheiden.

Grafikstil-Kulturschock

Ach, was wurde in mancher Online-Community gequält mit den Zähnen geknirscht, als die ersten Bilder von Civilization 6 erschienen. Denn die Grafik wirkt stilisiert und bunt, knalliger und plakativer als der Vorgänger, ergo minimal verdächtig: niedliche Grafik als Zeichen schleichender Casualisierung? Doch davon kann nach unserem ersten Eindruck nicht die Rede sein, die Spielsysteme



Händler richten Handelsrouten zwischen Städten ein. Die erzeugen nun auch Straßen, für die Bautrupps nicht mehr zuständig sind.

wirken bei Civilization 6 komplexer denn je, alleine durch Distrikte, Projekte und zweiten Technologiebaum. Zudem sind von vornherein Elemente wie Spionage, Archäologie oder Religion dabei, die beim Vorgänger erst im Laufe von zwei Erweiterungen dazu kamen. Und der neue Look erweist sich in der Spielpraxis nicht als störend, sondern hilfreich. Der Übersicht zuliebe betrachten wir die Weltkarte meist mit hohem Zoom-Abstand, wo der kontrastreichere Grafikstil das Identifizieren von Einheiten erleichtert. Auch die Ausbreitung der Städte auf mehrere Fel-

der helfen sowohl dem Durchblick als auch der Optik: Ohne in ein Stadtmenü klicken zu müssen erkennen wir Distrikte und Wunder direkt auf der Weltkarte. Und Metropolen haben jetzt endlich nicht mehr die gleichen Ausmaße wie Dörfer, sondern sehen angemessen gigantisch aus. Ebenso stilvoll wie zweckmäßig wirkt der neue Kriegsnebel, der nicht mehr als triste dichte Wolkendecke dargestellt wird. Unentdeckte Regionen sind nun pergamentbraune Flächen, wie eine leere Landkarte. Bewegen wir nach der Erkundung unsere Einheit weiter und verlieren dadurch



Die Ägypter bekriegen sich mit ihren Nachbarn, das Plündern von Geländemodernisierungen (rechts oben) heilt wohl wieder angeschlagene Trupps. Das Spezialgebäude der Ägypter ist die Sphinx **1**, die vermutlich Glaubenspunkte bringt. In den Krieg ziehen sie mit landesexklusiven Streitwagen-Bogenschützen **2**, vorne stehen die Hängenden Gärten **3**, ein Weltwunder.

Nationalspieler: Neue Staatsoberhäupter



Theodore Roosevelt war nicht nur der 26. Präsident der USA, sondern auch Buchautor, Cowboy und Elefantenjäger – legendär.



Qin Shihuangdi wurde 247 v. Chr. der erste Kaiser von China und ist bestens qualifiziert, dieser Nation bei Civ 6 vorzustehen.



Die schöne Cleopatra respektiert Nationen mit starkem Militär, Pazifisten mit Schrumpfarmee erklären ihre Ägypter den Krieg.



Hojo Tokimune herrschte im 13. Jahrhundert über das fernöstliche Japan, der Samurai ist seine naheliegende Spezialeinheit.

den Blickkontakt, wird eine Region wieder als Kartenpergament dargestellt, aber nun mit eingezeichneten Umrissen.

Diplomatischer Dienst

Das fleißige Lichten des Kartennebels führt bald zur ersten Begegnung mit einer anderen Zivilisation. Und ja, der niedliche Grafikstil macht vor den KI-Gegnern nicht halt: Bei unserer Probestadt lernen wir den drollig wirkenden Teddy Roosevelt kennen, der George Washington als Anführer der Amerikaner abgelöst hat. Er tut erst mal sehr freundlich und

wir freuen uns über einen angenehmen Nebeneffekt: Der erste Kontakt mit einer anderen Nation bewirkt nämlich einen Forschungsboost bei »Schrift« – also genau das richtige für unseren gottesfürchtigen Bildungsstaat.

Wie jeder Civ-6-Anführer hat Roosevelt sowohl eine öffentliche als auch eine geheime Agenda. Der »Big Stick«-Außenpolitiker mag es überhaupt nicht, wenn wir auf demselben Kontinent einen Krieg anzetteln – gut zu wissen. Aber seine zweite Absicht ist ebenso zufällig wie unbekannt, vielleicht werden wir im Spielverlauf durch Spionage schlauer?

Als uns Teddy einige Runden später den Krieg erklärt, sind wir jedenfalls etwas überrascht. Behagte ihm unsere Religionsgründung nicht, oder war er auf unser Wunder neidisch? Zugegebenermaßen hatten wir ihn nach dem ersten Kontakt über das sträflich vernachlässigt – das Entsenden einer Delegation (lies: eine Spende von 25 Gold) hätte seine Laune womöglich gebessert. Generell soll der Spieler mehr Informationen über Motive und Gemütslage der anderen Anführer erhalten. So finden wir im Diplomatie-Menü jetzt auch die »Gossip«-Übersicht.



Die Ägypter siedeln in einer rohstoffreichen Gegend: Östlich der Stadt gibt's Kupfer **1** und Weizen **2**, im Meer Fische **3** und Perlen **4**, im Westen Edelsteine **5**, Tabak **6**, Elfenbein **7** und Salz **8**.

Dieser Begriff bedeutet im Deutschen etwa Klatsch und Tratsch, aber keine Sorge – die angezeigten Informationen basieren alle auf Tatsachen. Wer die Qualität dieser Nachrichten verbessern will, muss dafür etwas tun. Zunächst werden nur öffentlich bekannte Ereignisse wie Kriegserklärungen angezeigt. Erst durch Entsendung von Handelskarawanen und Spionen erfahren wir spannendere Geheimnisse wie die heimliche Agenda eines anderen Anführers.

Gold ist auch bei Civilization 6 ein probates Mittel, um die Beziehungen zu kleinen Stadtstaaten zu verbessern. Durch Entsendung von kostenpflichtigen Delegationen steigern wir die Freundschaft in drei Stufen (der höchste Level wird nach sechs Delegationen erreicht). Je nach Ausrichtung des Stadtstaats winkt ein anderer Bonus, zum Beispiel auf Kultur oder Religion. Es gibt aber einen wesentlichen Unterschied zum Vorgänger: Delegationen sind eine begrenzte Ressource, die wir uns erst einmal verdienen müssen, zum Beispiel durch Forschung in den beiden Tech Trees oder Erfüllung von Missionen, die für den jeweiligen Stadtstaat wichtig sind. Wie sich die neue KIGold ist auch bei Civilization 6 ein probates Mittel, um die Beziehungen zu den kleinen Stadtstaaten zu verbessern. Durch Entsendung

von kostenpflichtigen Delegationen steigern wir die Freundschaft in drei Stufen (der höchste Level wird nach sechs Delegationen erreicht). Je nach Ausrichtung des Stadtstaats gibt es einen anderen Bonus, zum Beispiel auf Kultur oder Religion. Wie sich die neue KI langfristig auf die Diplomatie auswirkt, konnten wir im Rahmen unserer ersten Probestunde noch nicht prüfen. Dafür erlebten wir bereits, wie sich Ed Beachs Designeinstellung bei der feldverbessernden Arbeiterklasse bemerkbar machen: »Grind-Aktivitäten kann man rauswerfen – mir ist es lieber, wenn die Leute Entscheidungen treffen, die interessant und spaßig sind.«

»Ich hasse Automatisierung!«

Die Scharen von Bautrupps, die ebenso langwierig wie vollautomatisch endlos Felder verbessern, gehören der Civilization-Vergangenheit an. Der in Civ 3 erstmals eingeführte Worker (vorher waren Siedler auch fürs Feldverbessern zuständig) wird durch die Zivileinheit »Builder« ersetzt, die nur eine bestimmte Anzahl von Aufträgen erledigen kann, bevor sie sich in Luft auflöst. Dafür schufteten die Malocher im Akkord: Es gibt keine mehrere Runden langen Wartezeiten mehr, angeordnete Verbesserungen sind sofort fertig. Vorbei auch die Zeiten, in denen



Militärische Siege bringen wieder große Generäle hervor. Die lassen sich Einheiten fest zuweisen, um dauerhaft ihre Kampfstärke zu erhöhen.

man seinem Baupersonal beim selbständigen Arbeiten zusehen konnte: »Ich hasse Automatisierung«, gesteht Ed Beach, dem durchaus klar ist, dass die Bautrupp-Vollautomatik von vielen Spielern geschätzt wurde: »Eine Zeitlang machte ich mir etwas Sorgen, dass die Leute erbost an meine Bürotür hämmern würden, weil ich das rausgewor-

Vier Fragen an Ed Beach

Ed Beach war zunächst als »ernsthafter« Programmierer und Manager im IT-Bereich beschäftigt, bevor er 1999 zum Spielestudio Breakaway Games wechselte. Hier arbeitete er an Titeln wie dem Tropico-Addon Paradise Island (2002) oder der Civilization-3-Erweiterung Conquests (2003). Seit 2008 ist Ed fest bei der Civ-Schmiede Firaxis beschäftigt und wirkte am fünften Serienteil (2010) als Designer und Programmierer mit. Danach war für die viel gelobten Erweiterungen Gods and Kings (2012) und Brave New World (2013) verantwortlich, bevor er als Lead Designer das Ruder bei Civilization 6 übernahm.



GameStar: Die Städte belegen nun mehrere Hexfelder. Wie wirkt sich das auf Kartengröße und Feldverbesserungen aus?

Ed Beach: Nicht so stark, wie man vermuten mag. Auf einer typischen Civ-5-Karte sieht man eine Menge Wiederholungen: massig Bauernhöfe, Handelsposten und Minen. In Civilization 6 baut man immer noch Bauernhöfe, aber als zusammenhängende Farm-Ansammlungen, denn es gibt einen Bonus, wenn sie aneinandergrenzen. Dann sind sie höchst produktiv und können eine ganze Großstadt ernähren. Man muss also nicht mehr so viele dieser repetitiven Verbesserungen quer über die ganze Karte verteilen. Außerdem hat eine Stadt nur 36 Felder; es ist sehr schwierig, alle zwölf Distrikte am selben Ort zu bauen. Du hast spät im Spiel vielleicht fünf bis acht Viertel pro Stadt, was immer noch reichlich Raum für Verbesserungen lässt. Wir müssen die Karte also nicht größer machen oder die Städte weiter ausbreiten, es funktioniert dadurch, dass wir die repetitiven Verbesserungsfelder losgeworden sind.

Welche Anstrengungen unternimmt ihr bei der Künstlichen Intelligenz? Könnte sie diesmal ohne unfaire Boni auskommen?

Wir werden nicht komplett auf solche Vorteile verzichten können. Aber die ersten Resultate sind vielversprechend, wir machen Fortschritte in diese Richtung. Wir haben einige neue Ansätze und verwenden zum Beispiel ein Behavior-Tree-System, um tiefere Überlegungsketten zu ermöglichen. Schaut euch zum Beispiel unser Technologie-Boost-System an, wo man eine kleine Quest erledigen kann, um schneller eine Technologie freizuschalten, die dann die nächste Technologie ermöglicht, und so weiter. Das erfordert Überlegungen, bei denen die KI von Civ 5 große Probleme hät-

te. Die basierte auf einem Gewichtungsprinzip, sie würde einer Entscheidungskette auf halbem Weg folgen und dann sagen »Oh, lass mich stattdessen was Anderes machen«. Wir brauchten also eine KI, die ihre Pläne ganz bis zum Ende durchzieht.

Also plant die KI diesmal langfristiger?

Ja, es gibt immer noch eine Menge gegensätzlicher Prioritäten in einem Civilization-Spiel, all diese interessanten Entscheidungen, und die KI muss dafür einen Plan entwickeln. Das ist etwas, an dem wir immer noch feilen; ich kann nicht genau sagen, wie's letztendlich aussehen wird. Aber ein Anhaltspunkt ist die Punkteübersicht am Ende einer Partie, wenn dein Resultat mit den Computergegnern verglichen wird. Ich habe beim Presse-Event nur eine Person gesehen, die mehr Punkte als die KI hatte, und ihr spielt heute eine Version ohne KI-Boni. Wir sind auf dem richtigen Weg.

Das Endgame kann bei Civilization 5 etwas in Routine ausarten, wo es oft nur ums Wegputzen der Computergegner geht. Gibt es Pläne, diesen Spielabschnitt beim Nachfolger interessanter zu machen?

Wir haben uns die verschiedenen Siegmöglichkeiten angesehen, um zu entscheiden, ob wir sie behalten oder austauschen wollen. Es gibt im Vergleich zu Civilization 5 einen neuen Weg zum Sieg, dafür wurde eine andere Möglichkeit rausgenommen. Details dazu kann ich zwar noch nicht verraten, es ist aber auf jeden Fall ein Thema, das uns beschäftigt. Wir haben schon beim Civ-5-Addon Brave New World viel Zeit ins letzte Spieldrittel gesteckt. Deshalb ist es gut, dass wir Systeme wie Archäologie und Spionage von Beginn an einbauen. Das macht das Endgame spannender.



Das Interface ist noch nicht fertig, doch jetzt schon lassen sich interessante Neuerungen entdecken. **1** Das landesweite Einkommen von links: Forschung, Kultur, Glaube, Gold, Anzahl der verfügbaren Handelsrouten. **2** Wir forschen diesmal in zwei Kategorien gleichzeitig: Klassische Technologien schalten wir mit Wissenschafts-, gesellschaftliche Fortschritte mit Kulturpunkten frei. Die kleinen Texte zeigen die Aufgaben, die wir erfüllen müssen, um den jeweiligen Fortschritt 50 Prozent schneller zu bekommen. **3** Das Baumenü listet von oben nach unten die verfügbaren Starviertel, Gebäude, Einheiten und Projekte auf. Letztere sind Spezialaufträge, die beispielsweise den Glaubens-Output des Religionsdistrikts erhöhen. **4** Das Infofenster zeigt das Einkommen der Stadt, die Anzahl der religiösen Bewohner, das aktuelle Bauprojekt und die Bevölkerungs-Obergrenze, die nun auch von der Anzahl der umliegenden Bauernhöfe bestimmt wird.

fen habe. Es gibt Kollegen wie den Firaxis-Produzenten Dennis Shirk, die ihre Arbeiter-Einheiten immer automatisiert haben. Und ich habe selbst ihn völlig davon überzeugen können, dass die neue Methode besser ist. Denn im Stadtbereich ist jetzt die Platzierung von wirklich allem wichtig – wenn du das einem Automatiksystem überlässt, versäumst du einen wesentlichen Teil des Spiels. Es ist ein Layout-Puzzle – und ich will, dass du dieses Puzzle selber spielst.«

Beach ist davon überzeugt, dass es die Spieler in den Wahnsinn treiben würde,

wenn selbständig agierendes Baupersonal kostbare Arbeitsladungen für Dinge verpulvern, die mit Distrikt- oder Wunderplanungen kollidieren könnten. Seine Automatisierungs-Abneigung bekommen auch andere Einheiten zu spüren, nicht einmal die Späher ließen sich bei der von uns gespielten Pre-Alpha-Version zur eigenständigen Erkundung bewegen – okay, darüber sollte Firaxis noch mal nachdenken. Bautrupps können nun außerdem eingesetzt werden, um die Fertigstellung eines Wunders zu beschleunigen. Doch ihre Hauptaufgabe sind wie gehabt Feldver-

besserungen, um Rohstoffe zu erschließen und für die Stadt wichtige Erträge zu verbessern. Ein Bauernhof sorgt zum Beispiel für +1 Nahrung und +0,5 »Housing« (Wohnungen). Denn genug Fressalien alleine reichen nicht mehr, um eine Stadt immer weiter wachsen zu lassen, der Housing-Wert reguliert die Bevölkerungsobergrenze. Später im Spiel gewinnt er immer mehr an Bedeutung und kann auch durch bestimmte Politiken erhöht werden. »Es ist eine Soft Cap für deine Stadtbevölkerung. Die genaue Formel ist etwas, das wir derzeit noch ausbalancie-



Die Spezialisten: Landesexklusive Einheiten

Jede Nation bekommt wieder zwei exklusive Einheiten (und ein Gebäude), hier einige Beispiele für die Spezialisten.



Statt auf schnöde Reiterei setzen die Ägypter auf die Maryannu, ihre Streitwagen-Bogenschützen.



Die Japaner geben sich natürlich nicht mit ordinären Schwertkämpfen zufrieden, sondern rekrutieren Samurai.



Die Inder kämpfen stilecht mit mächtigen Kriegselefanten, die nun allerdings mit Bogenschützen bestückt sind.



Als spanische Spezialität dient der gute, alte Konquistador, vermutlich eine spezielle Midgame-Variante des Spähers.

ren«, erläutert Ed Beach. »Wenn du dich der Obergrenze nähert, verlangsamt sich das Wachstum deiner Stadt und du kannst sogar ein wenig darüber hinaus gehen. Es gibt aber eine ganze Menge Dinge, die du machen kannst, um den Housing-Wert in deinen Städten zu erhöhen.« Für den Straßenbau sind die Arbeiter nicht mehr zuständig, schnelle Verbindungswege zwischen Städten entstehen durch Handelsrouten.

Bodyguards für Zivilisten

Im Prinzip gilt auch bei Civilization 6 die »Pro Einheit ein Hexfeld«-Regel des Vorgängers, aber es gibt ein paar neue Ausnahmen, um Spielfluss und Komfort zu verbessern. So soll es im späteren Spielverlauf durch entsprechende Forschung möglich sein, mehrere Militäreinheiten des gleichen Typs zu einem Korps zusammenzufassen. Diese Teams las-

sen sich auch aus Zivil- und Militäreinheiten bilden, wir können auch einen Siedler mit einem Krieger zusammenschließen, um ihn wehrhafter zu machen. Durch diese Zusammenschlüsse muss man im Endgame nicht mehr Dutzende Einheiten hin und her schieben, sondern kann wieder konzentriertere Armeen bilden. Muss man aber nicht – jeder findet seinen eigenen Weg.

Für die einzelnen Zivilisationen sind neben Spezialeinheiten auch wieder exklusive Gebäude geplant. So ziehen nur die Amerikaner mit Rough Rider (Kavallerie) und P-51 Mustang (Flugzeug) in die Schlacht, sie können als einzige Nation das Volksbelebungsgebäude Filmstudio errichten. Apropos: Die Zufriedenheit der Bevölkerung ermittelt Civilization 6 wieder einzeln für jede Stadt, nicht mehr landesweit wie Civilization 5. Auch die Barbaren rüsten auf und



Wie gehab wandelt sich die Militärtechnik durch die Jahrhunderte: Aus mittelalterlichen Pikenieren und Rittern werden später moderne Infanteristen und Kavalleristen.

haben mehr Einheitentypen: Als einer ihrer Kundschafter sich in der Nähe unserer ersten Stadt blicken lässt, gibt uns ein Firaxis-Mitarbeiter den guten Tipp, diesen Späher abzufangen und auszuschalten – sonst haben wir einige Runden später nämlich eine Barbarenarmee vor den Toren stehen.

Mehr Gelegenheiten, weniger Routine

Bei unserer Testpartie haben wir unsere Zivilisation stark in Richtung Religion und Kultur entwickelt, aber wenig ans Militär gedacht. Zum einen, weil wir neugierig auf die Distrikte waren und zum anderen, weil sich passende Forschungs-Boosts so schön ergaben. Hätten unsere Krieger zu Spielbeginn statt des Naturwunders eine Barbareneinheit entdeckt und besiegt, hätten wir uns vielleicht für den Pfad des Eroberers entschieden. Und als Folge erst mal Bronzeverarbeitung erforscht, die den Militärdistrikt ermöglicht, der wiederum zu Kasernen und Ställen führt. Civilization 6 ist mehr denn je ein »hätte«-Spiel, bei dem man in Gedanken immer mit Strategie-Alternativen ringt oder schon Pläne für die nächste Partie schmiedet: Diesmal wollen wir als heiliges Reich unsere Nachbarn mit Kultur und Inquisitoren über-

zeugen, beim nächsten Mal vielleicht als Militärimperium die Weltkarte erobern.

Die Zufälligkeiten des Terrains spielen eine größere Rolle, die im Tech Tree aufgelisteten Boost-Bedingungen haben etwas von einer Aufgabenliste: Was muss ich eigentlich machen, um X oder Y schneller zu erforschen? Man kann solche Gelegenheiten wahrnehmen, muss es aber nicht – das ist ja das Schöne an Civilization. Nummer 6 verleitet noch mehr als seine Vorgänger zu Experimenten und Abschweifungen vom üblichen Welt Herrschaftsstreben. Alleine durch die Stadtfeldausbreitung gibt es mehr zu planen denn je, präsentiert im vertrautem Rundenablauf mit übersichtlicher Bedienung, wie man's von der Serie kennt. Auch wenn es etwas gewöhnungsbedürftig ist, dass einige Einheiten und Gebäude jetzt erst nach Errichtung des passenden Distrikts produziert werden können.

Auf lange Sicht

Was das Endgame und die Langzeitmotivation betrifft, sind wir derzeit noch auf Aussagen der Entwickler angewiesen. Civilization 6 hat eine neue Engine und damit auch generalüberholte KI, die weniger stark auf Boni angewiesen sein soll als im Vorgänger. Alle Siegbedingungen werden überarbeitet, die Weltherrschaft per kultureller Dominanz soll dank neuer Forschungsziele leichter fallen. Es gibt ein neues Kulturkartensystem, bei dem wir Boni für Diplomatie, Wirtschaft und Militär wählen können; die Anzahl der Karten-Slots hängt von unserer Staatsform ab. Auch die Expansion per Religion will Firaxis mit Einheiten wie Aposteln oder Inquisitoren stärken. Was die können, ist noch geheim.

Civilization 5 wurde erst durch zwei große Erweiterungen so richtig gut, deren Features bereits größtenteils im Basisspiel des Nachfolgers stecken sollen. In Sachen DLC sind bislang nur vier Pakete mit neuen Karten, Szenarien und Zivilisationen erwähnt worden, die Bestandteil der Digital Deluxe Edition von Civilization 6 sind. Kommt da später noch mehr? Offiziell kann Ed Beach noch nichts sagen, er übt sich deshalb in interpretationsfähigen Andeutungen: »Angesichts

des Erfolgs der Civilization-5-Erweiterungen könnte man raten, dass wir so etwas in Erwägung ziehen. Ich kann dir versichern, dass das dem Civ-6-Team die Ideen nicht so schnell ausgehen werden.« Ed Beach hat anscheinend noch einige Stempel in der Schreibtischschublade liegen, die er der alt-ehrwürdigen Serie aufdrücken möchte. ★



Heinrich Lenhardt
@hlenhardt



Versuchen Sie mal, eine neue Civilization-Partie nur bis Runde 60 zu spielen. Das hat was von der gerade angebrochenen Schokoladentafel oder Chipstüte, mit der man sich gerne eingehender beschäftigen würde. Die Strategie ist geformt, man plant die nächste Stadtgründung, erforscht noch Kontinent und Nachbarn. Und jetzt sollen wir aufhören und unsere hoffnungsvolle Zivilisation zurücklassen? Wo gerade alles so schön klickt, wir die Stadtfeldplanung kapiert haben und uns keinen Boost verschmähend forsch durch die Forschungsbäume büffeln? Aber so ist nun einmal das harte entbehrungsreiche Leben des Spieleberichterstatters, der nach 60 Zügen jäh von seiner Pre-Alpha-Version getrennt wird. Soweit hat's zuverlässig Spaß gemacht, die Mischung aus Innovationen und bewährten Tugenden wirkt ebenso stimmig wie die Balance zwischen Zugänglichkeit und Komplexität.

Dass bei so vielen Neuerungen ausgerechnet der »Comic-Stil« der Grafik für so viel Wirbel sorgte, hat mich schon verwundert: Ich dachte immer, dass Strategiespielern solche Äußerlichkeiten weniger wichtig sind als dem Shooter-Volk? Aber ernsthaft: Erst spielen, dann aufregen! Ich finde die Optik hübsch und frisch, doch auch wer stilistisch einen anderen Geschmack hat, dürfte die Übersichtlichkeit zu schätzen wissen. Visuell mag die Fortsetzung vielleicht niedlich wirken, aber spielerisch geht es ernsthafter denn je zur Sache.



Heinrich Lenhardt (links) hat für uns das Civ-6-Press-Event besucht und mit Chefdesigner Ed Beach geplaudert.