

EINE ODE AN DEN CIV-GRAPHEN

Civilization ist unverwüstlich, uralt und fast schon ein Weltwunder unter den Strategiespielen. Und klar, auch ein Weltwunder muss mal renoviert werden. Aber eine Sache muss bleiben, wie sie ist, sagt Christian Schiffer.

Foto: Markus Kovalin / BR



Der Autor

Christian Schiffer (37) ist Herausgeber der Gamebookazines WASD. Er kann einen weitgehend lückenlosen Gamer-Lebenslauf vorweisen, und wenn er nicht gerade bei Civilization Spielstände lädt, arbeitet er beim Bayerischen Rundfunk und macht für das ZDF Dokus über Killerspiele.

Letztens, da habe ich auf Grundlage einiger recht optimistischer Annahmen und einiger ausgeklügelter Rechenoperationen versucht, herauszufinden, wie viel Zeit ich wohl in meinem Leben mit der Civilization-Serie verbracht habe, inklusive aller Teile, aller Addons, diverser DLCs und dem ganzen anderen Zeug. Ich bin dann auf die respektable Zeitspanne von 76 Tagen und vier Stunden gekommen. Von den 37 Jahren, die ich bislang auf diesem Erdball zugebracht habe, ist es mir also gelungen, immerhin 0,58 Prozent mit etwas halbwegs Sinnvollem zu füllen: mit dem Formen von gigantischen Imperien, dem Errichten von Weltwundern, dem Erfinden von Mathematik (Prozentrechnungen) und der Kühlung (Tiefkühlpizza). Hilfreich dabei waren oftmals nicht so sehr strategischer Weitblick und taktische Umsicht als vielmehr grimmige Entschlossenheit und Ausdauer, denn einen beträchtlichen Teil dieser 76 Tage und vier Stunden habe ich damit zugebracht, unzählige Male abzuspeichern und wieder zu laden.

Der kleine Diktator

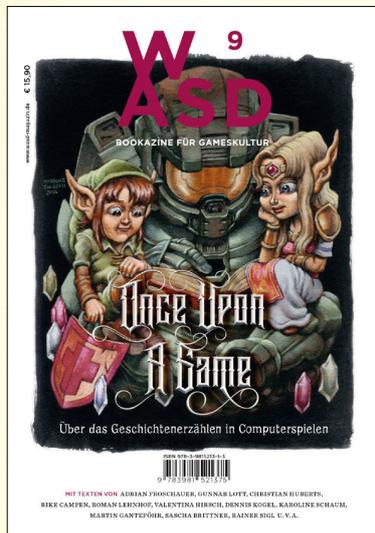
Der Grund: Seit 1991 spiele ich Civilization auf die immer gleiche Weise. Schnell expandieren (bei Krieg letzten Spielstand laden), schnell weiter expandieren (bei Krieg letzten Spielstand laden), dann schnell auf Republik, Wissenschaft fördern, dafür Stadtmauern und Kasernen ignorieren (bei Krieg letzten Spielstand laden), zu allen freundlich und nett sein (bei Krieg letzten Spielstand laden), irgendwann Panzer bauen, überraschte Musketenschützen überrollen, Welt erobern, zack, fertig. Der Planet sieht dann zwar meist aus wie sau, aber wurst. Obwohl Teil 5 schnelle Expansion bestraft, hat sich an meinem Spielstil in den letzten 25 Jahren erstaunlich wenig geändert. So wie andere Leute sich nicht abgewöhnen können, jeden Mist auf dem Desktop abzuspeichern, kann ich mir seit meinem

zwölften Lebensjahr nicht abgewöhnen, mich bei Civilization wie ein kleiner Diktator aufzuführen. Die Macht der Gewohnheit und eine geistige Flexibilität, die mit dem Adjektiv »verkümmert« noch wohlwollend umschrieben ist, das also sind zwei Ursachen für meine Spielweise. Doch die wichtigste ist: der Graph.

Der Civilization-Graph ist der beste Graph, den es überhaupt gibt. Ein Graph von so erhabener Schönheit, dass das Lächeln der Mona Lisa daneben zu einem schiefen Mündchen verblasst. Jegliches Opus aus der Welt der Diagramme muss weichen gegen den Civilization-Graph, entthront sind jedes Mal sämtliche Titanen im Olymp der Mathematik, wenn der Civilization-Graph am Ende der Partie erscheint, um in kleinen, pittoresken Linien den Verlauf des Spiels nachzuzeichnen. Dieser Graph ist so vollendet geil, weil er mir zeigt, wie ich gewonnen habe. In schlichter Schönheit erzählt er mir, wie ich expandiert habe, dann schnell auf Republik bin, die Wissenschaft gefördert, Stadtmauern und Kasernen ignoriert und dann irgendwann überraschte Musketenschützen überrollt und die Welt erobert habe. Zack, fertig. In dieser Übersicht schmiegt sich die Linie meiner Zivilisation zunächst an die anderen Linien an, um dann irgendwann plötzlich am rechten Rand des Bildschirms in die Höhe zu schnellen, geradezu orgiastisch mutet das an und es sieht zugegebenermaßen auch ein wenig ... 'tschuldigung ... phallisch aus.

Hauptsache, es gibt einen Graphen

Wenn es also um eine sinnvolle Einordnung von Civilization 6 geht, dann darf dieser Aspekt nicht unberücksichtigt bleiben. Ja, die Grafik von Civilization 6 finde ich doof, anstatt sich immer mehr meiner Wunschoptik anzunähern und einfach mal so auszusehen wie der Diercke-Weltatlas, scheint es leider so zu sein, als habe die Grafikabteilung von Firaxis zu viel Zeit im IKEA-Kinderland zugebracht. Das neue Stadtsystem wiederum könnte schon sinnvoll sein. Gibt man mir mehr Möglichkeiten, meine Zivilisation zu spezialisieren, könnte das die ein oder andere Länge im Midgame ausmerzen. Wo ich schon vor Jahren jegliche Hoffnung aufgegeben habe: dass eine Civilization-KI mal so klug ist, dass sie nicht schummeln muss wie zum Beispiel ich, wenn ich mir die Lebenszeit zusammenspinne, die ich schon mit Civilization verbracht habe, mit dem völlig abwegigen Hintergedanken, irgendeinen Leser dieser Kolumne beeindrucken zu können. Aber hey: Hauptsache, am Ende wird mir dieser Graph angezeigt. Auch Welteroberer sind manchmal genügsam. ★



Die neue Ausgabe von Christians Magazin WASD dreht sich ums Storytelling.



Am Ende zeigt Civilization 5 ein Karten-Replay.