

Black Edition: Civilization

Dieser Artikel ist eine Leseprobe aus unserer GameStar Black Edition zu Civilization. Dieses Sonderheft widmet sich auf 148 Seiten der Erfolgs-Strategieserie von Sid Meier, mit vielen Guides, Mod-Tipps, Hintergrund-Reportagen, Interviews und nicht zuletzt einem riesigen XXL-Poster zur Civ-Geschichte. Die GameStar Black Edition zur Civilization-Reihe, jetzt vorbestellen unter: www.gamestar.de/civ

Zutaten

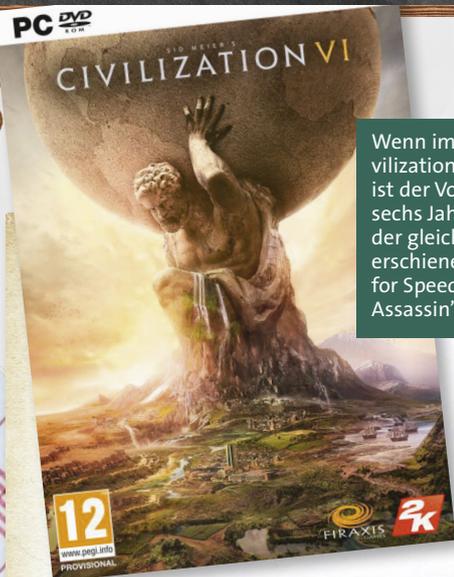
- viel Lust am Entdecken
- jede Menge Meilensteinchen
- Nachvollziehbarkeit
- scharfe Kämpfe

Serviervorschlag

- gut abschmecken!
- mindestens vier Jahre ziehen lassen!
- Achtung: Schmeckt immer anders!
- in Ruhe genießen!

DAS ERFOLGSREIHE

FASZINATION CIVILIZATION



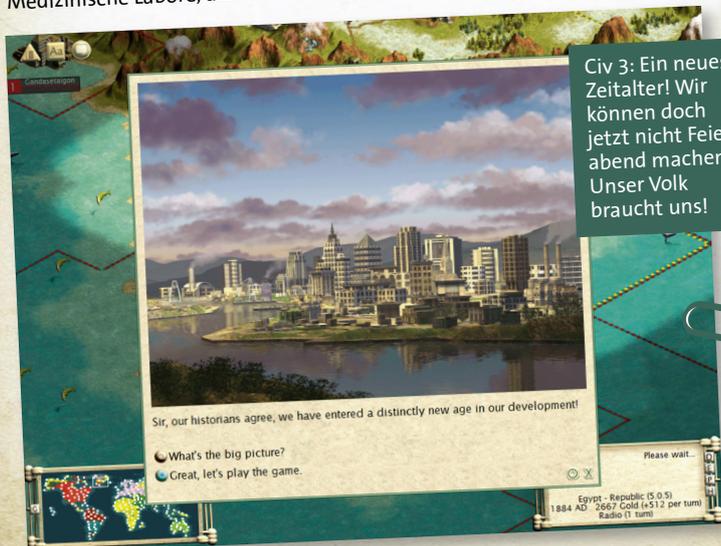
Wenn im Herbst Civilization 6 erscheint, ist der Vorgänger sechs Jahre alt. In der gleichen Zeit erschienen vier Need for Speeds und sechs Assassin's Creeds...

KEINE TOTE NUDEL

Sechs Spiele in 25 Jahren – man kann nicht gerade behaupten, dass die Marke Civilization totgenudelt wird. Statt alle ein, zwei Jahre ein Update als Volltitel zu verkaufen, haben sich Microprose und später 2K Games bei der Schlagzahl zurückgehalten. Das Resultat: Wir bekommen jedes Mal ein wirklich neues Civ, auf das wir uns wie Bolle freuen, und das sich trotz der bewährten Kernelemente anders spielt. Dass es dann noch mehrere Patches und ein, zwei Erweiterungen dauert, bis wirklich fast alles rund läuft, ist der Komplexität des Spiels geschuldet.

ÜBERALL MEILENSTEINCHEN

Otto Normalspiel lässt uns leveln, gibt uns eine neue Waffe, schaltet Skills frei oder verpasst uns ein Upgrade. Civ hingegen belohnt uns nicht mit individuellem Kleckerkram. Sondern mit ganzen Belohnungsketten. Zum Beispiel Technologien, die uns wiederum viele weitere Möglichkeiten geben: Wer die Luftfahrt erforscht, darf Dreiecker und Weltkriegsbomber bauen, Chateaus errichten und zwei Wunder hochziehen – die geheimnisvollen Osterinsel-Statuen und die protzig-pompe Ferienganlage Prora, die heute noch auf der schönen Insel Rügen steht. Und am besten gleich weiterforschen, Fachrichtung Elektronik und Ballistik. Und so was passiert bei fast jedem Forschungsziel! Ungleich größer ist der Sucht- und Belohnungsfaktor, wenn wir echte Meilensteine erreichen, etwa ein neues Zeitalter. Darum ist unser gemurmeltetes »Eben noch ins Atomzeitalter kommen, dann gehe ich schlafen, ehrlich!« glatt gelogen. Denn mit dem Atomzeitalter können wir ja plötzlich Flughäfen und das Pentagon kriegen, Panzerabwehrkanonen und Medizinische Labore, das müssen wir doch schnell noch erledigen...



Civ 3: Ein neues Zeitalter! Wir können doch jetzt nicht Feierabend machen! Unser Volk braucht uns!

Nur noch eine Runde!

Gute Rundenstrategiespiele machen ja generell gern süchtig, aber Civilization schlägt dem Fass die Krone auf. Oder so ähnlich. Aber warum fasziniert uns Civ eigentlich seit 25 Jahren so dermaßen?

Von Martin Deppe

Spitzenreiter bei Steam, riesige Fangemeinde, keine Ausrutscher: Die Civ-Reihe spielt seit einem Vierteljahrhundert in der allerersten Liga mit. Und während andere Spiele vielleicht eine Handvoll Gründe für ihren Erfolg haben, sind es bei Civ locker ein Dutzend. Unsere 13 persönlichen Süchtigmacher haben wir hier in loser Reihenfolge zusammengetragen.

ZEPT

AUSPROBIEREN STATT PLANEN

Sid Meier und Bruce Shelley haben das Ur-Civ nicht auf dem Design-Dokument-Reißbrett entworfen. Sondern durch Spielen, Ausprobieren, Spielen, Ändern, Spielen. Was sich so simpel anhört, ist heutzutage selten geworden, vor allem bei großen Produktionen. Da ist schlicht keine Zeit fürs iterative Ausprobieren und Lernen aus Fehlern. Doch so ein umfangreiches Spiel wie Civilization, das sich nicht auf Schienen spielt, sondern ständig verzweigt und bei jeder Partie andere Konstellationen an Landkarte und Nationen aufführt, ist auf dem Papier kaum zu bändigen. Wenn es Civilization 1991 nicht gegeben hätte – heute würde sich garantiert niemand mehr daran wagen.

FLASH ATILLA SORRY FOR MISUNDERSTANDING.
Berlin Today
January 1, 2800 BC 10 cents

German wise men discover the secret of Writing!

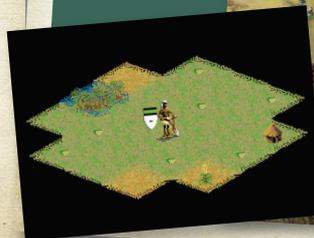


Vor allem Bruce Shelley hat das Ur-Civilization dauernd testgespielt, während Sid Meier im Programmcode abtauchte.

VOM TRÜPPCHEN ZUM WELTREICH

Einen einzigen Siedlertrupp – mehr braucht es nicht, um ein Weltreich zu gründen. Civilization fängt unglaublich klein und überschaubar an, wird aber rasch mehrschichtiger. Die erste Stadt, der erste Nachbarkontakt, Stadt Nummer Zwei, die erste Straßenverbindung. Und schwupps, ein paar gefühlte Augenblicke später (die »in echt« Tage, Wochen, gar Monate sind) haben wir dutzende Städte, Feinde und Freunde, die Meere erobert und die Lufthoheit gewonnen. Doch wir merken dabei gar nicht, wie eine Partie immer komplexer wird. Denn wie wir gleich noch zeigen, ist die Spielmechanik nachvollziehbar, und es macht generell keinen Unterschied, ob wir nun zwei Städte perfekt bewirtschaften, zwei Dutzend oder mehr. Schön: Die Zivilopädie ist seit dem allerersten Serienteil vorbildlich dabei, sie listet nicht einfach nur Einheitenwerte und ein paar Zusammenhänge auf, sondern erklärt die Regeln transparent. So ganz nebenbei lernen wir noch viel über Geschichte, Wissenschaft und Politik. Und wie man nette Nachbarn bei Laune hält – oder garstige ärgert.

Jeder fängt mal klein an: Unser einsamer Siedler in Civ 2 – und eine blühende Metropole in Civ 3.



Ohne Navi ins Unbekannte: Vom Start weg macht uns Civ neugierig, wie's hinterm Horizont weitergeht. Hier in Civ 4.

HINTERM HORIZONT GEHT'S WEITER

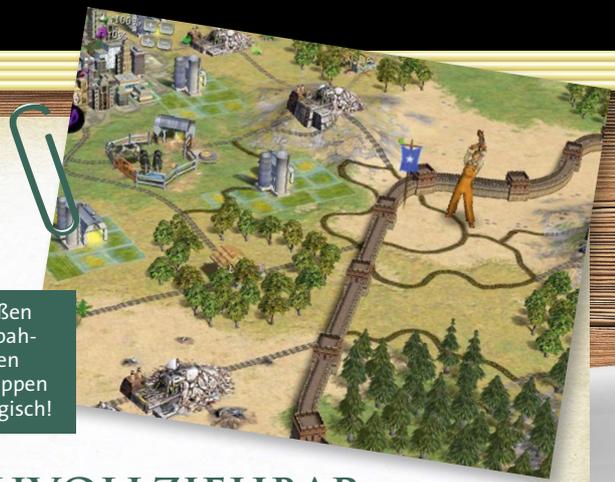
Was steckt in dem Nebel da? Ein Barbarenlager, ein Uranfeld oder gar eine andere Zivilisation? Von Anfang an weckt Civilization den Entdecker in uns. Das war 1991 so, und ist es bis heute. Unsere natürliche Neugier, unsere Sammelwut, unser Hang, »Erster!« zu rufen, wenn wir die Welt umsegelt oder ein Naturwunder entdeckt haben, kombiniert mit einer handfesten Belohnung – dieses permanente Mohrrübe-vor-Nase-System haben vor allem die späteren Civ-Teile kontinuierlich ausgebaut. Die versteckten Naturwunder und das »Auftauchen« Archäologischer Stätten, das Aufdecken strategischer Ressourcen auf der Karte, sobald wir die neuen Rohstoffe erforscht haben, all das macht uns auch bei einer weit fortgeschrittenen Partie und fast komplett aufgedeckter Karte noch zu begeisterten Trüffelschweinen.

DIE KÄMPFE

Kämpfen macht, am Computer, einfach Spaß. Ob zu Anfangszeiten der Serie, als ein Streitwagen noch einen Panzer zerlegen konnte, oder in Civ 4 und 5 mit ihren beförderbaren Truppen – es ist ein Unterschied, ob wir Tank-Rush-mäßig Dutzende Einheiten verheizen wie in anderen (Echtzeit-)Spielen, oder ob wir uns um jede einzelne kümmern. Und darum bibbern wir bei jedem Angriff auf unsere Veteranen mit, ziehen angeschlagene Truppen zurück, heilen sie. Schließlich haben wir die Jungs nicht im Stakkato produziert, sondern über mehrere Runden, haben auf Gebäude verzichtet oder Gold gespart, um sie rekrutieren zu können. Und im Kampf zählt nicht der schnellere Klick, sondern die cleverere Taktik, die Kombination aus Nah- und Fernkämpfen, Fliegern und Schiffen, das Terrain, die Erfahrung. Wer braucht da schon Krawumm-Effekte?

Nach dem Kampf stehen oft noch mehr Entscheidungen an. Denn eroberte Städte bringen ja nicht einfach nur mehr Einnahmen und Bevölkerung, sondern auch Unzufriedenheit und neue Ressourcen, Gegenangriffe und manchmal sogar Wunder. Unser Gegner will vielleicht plötzlich Frieden – oder ist noch wütender. Dann ist nach dem Kampf vor dem Kampf. Und schon grübeln wir wieder. Toll!

Panzer Marsch! Mit modernen Waffen werden die Kriege viel dynamischer als in der frühen Spielphase – hier in Civ 3.



Civ 3: Straßen und Eisenbahnen machen unsere Truppen flotter? Logisch!

NACHVOLLZIEHBAR

Civ ist superkomplex, steckt voller eng verzahnter Zusammenhänge und Taktiken, es gibt aberwitzig viele Einheiten. Aber: Fast alle Elemente sind mit gesundem Menschenverstand nachvollziehbar, ohne dass wir Kampf-werte auswendig lernen oder ein Diplom in Volkswirtschaftslehre brauchen (obwohl beides echt hilft). Nein, denn jeder Dödel kapiert, dass man seine Bevölkerung füttern und bei Laune halten sollte, dass es keine gute Idee ist, mit jedem (!) Nachbarn Krieg zu führen, dass Straßen und Eisenbahnstrecken Einheiten schneller voranbringen, dass eine Galeone gegen ein Schlachtschiff ziemlich schlechte Karten hat, dass ein Feindbomber nur müde über unsere stolze Stadtmauer lächelt, bevor er sie unter seinen Bombenteppich kehrt. Wer solche Zusammenhänge versteht und ausnutzt, kriegt auf den unteren Schwierigkeitsgeraden keine Probleme.

Doch wer Civ wirklich meistern will, auch auf dem höchsten Level oder gegen gewitzte Multiplayer-Kontrahenten, der kann sich in diesem Spiel eingraben. Allein schon die Spielweise der mittlerweile weit über 40 Nationen von Civ 5 sind ein Kapitel für sich, dazu gesellen sich Religionen und Politikformen, Kultur und Handel und und und. Das wunderbare Konzept »leicht erlernt, schwer zu meistern«, das Spiele wie Schach und Fußball schon so groß gemacht hat – es ist in Civilization perfekt umgesetzt.

NUR. DIE. RUHE.

Wie Sie im vorherigen Artikel gelesen haben, sollte Civilization ja mal ein Echtzeit-Strategiespiel werden. Können Sie sich das vorstellen? Genau, wir uns auch nicht. Denn genau das ist eines der allerwichtigsten Erfolgsrezepte der Reihe: Sie hat die Ruhe weg. Selbst wenn eine übermächtige Armee auf unsere Hauptstadt zurollt, haben wir alle Zeit der Welt, unsere Gegenmaßnahmen zu planen. WIR bestimmen, wie schnell wir spielen, nicht die KI, die in einem Echtzeit-Titel allein schon deshalb unfair im Vorteil ist, weil sie an vielen Stellen gleichzeitig »klicken« kann. Böse formuliert könnte man ja sagen, dass die Civ-Spieler einfach zu alt sind, um bei Echtzeit-Schlachten noch mitzukommen. Stimmt aber nicht. Wir haben einfach keinen Bock auf Hektik, wir wollen unser Civ genießen. Oder, wie Kollege Michael Trier, früher Chefredakteur der GameStar, es so schön formuliert hat: »Civ ist Wellness für die Seele!«



Über zehn echte Jahre tüftelte der Reddit-User »lycerius« an einer einzigen Partie Civ 2 – bis kurz vors Jahr 4000. Ein gruseliges Endzeitszenario, das er mit Tipps anderer User gewinnen konnte.



Ghandi: Guckt wie Bambi, spielt wie Rambo. Seine hinterhältige Atompolitik machte ihn zum Lieblingsgegner der Civ-Spieler. Schuld daran ist ein Bug – den wir in unserem Historien-Artikel aufklären.

EMOTION PUR

Mitfiebern, dramatische Wendungen, Atombomben-Gandhi – für ein Wellness-Spiel kann uns Civ auch ganz schön auf die Palme bringen. Ganz ohne emotionale Zwischensequenzen oder Videoschnipsel schafft die Serie eine starke Bindung. Und wodurch? Durch unsere Fantasie! Klar, wir WISSEN, dass auch Civ nur nach Formeln funktioniert, die im Hintergrund werkeln. Aber es FÜHLT sich eben nicht so an. Und schon ärgern wir uns über den Nachbarn, der sich »unser« Uranfeld schnappt, obwohl wir es doch schon vor 40 Jahren morgens um sechs mit einem Handtuch reserviert haben, sozusagen. Schimpfen auf den blöden Napoleon, der plötzlich Bismarck viel lieber hat als uns. Oder über irgendeinen Übersee-Herrscher, dessen Namen wir nicht mal richtig aussprechen können, der aber die Pyramiden früher fertig hat als wir – und zwar genau eine verdammte Runde!

KEINE PARTIE IST WIE DIE ANDERE

Beim Schach gibt es 20 Möglichkeiten für den ersten Zug. Bei Civilization sind's schon mit einem einzigen Siedler mehr, je nach Gelände und ob wir unsere Startstadt sofort gründen oder erst weiterziehen, was wir zuerst bauen und erforschen. Und weil die anderen Nationen auch so viele Möglichkeiten haben, entwickelt sich schon diese allererste Runde jedes Mal anders. Darum haben wir auch nie zwei auch nur ansatzweise ähnliche Partien erlebt. Das verpasst Civilization so ziemlich den höchsten denkbaren Wiederspielwert der Spielegeschichte. Nicht umsonst packen auch gestandene GameStar-Redakteure das Spiel immer wieder aus – wenn es nicht sowieso schon in der Steam-Bibliothek lauert.



Jede Partie ist anders. Dafür sorgt schon die Landkarte, die unsere bekannte Welt auf den Kopf stellt – selbst mit echten Städtenamen.

DETAILS, DETAILS!

Ein gutes Spiel lässt uns die Wahl, wie wir es spielen. In dieser Beziehung ist Civilization kein gutes Spiel. Sondern ein exzellentes. Denn es lässt uns nicht nur spielen, wie wir wollen, sondern auch so ins Detail gehen, wie wir möchten. Wir können ins Mikro-Management einsteigen und jede Runde jede Stadt optimieren. Wir können aber auch drauf pfeifen, auf einer niedrigen Schwierigkeitsstufe antreten und einfach mal drauflos herrschen. Um es mal mit einer einschlägigen Kontaktaugen-Floskel zu formulieren: »Alles kann, nichts muss!«

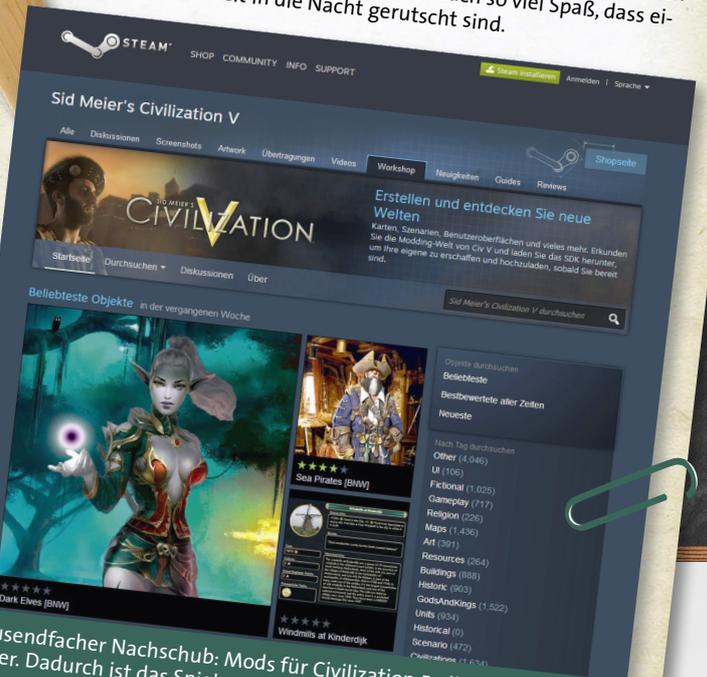


Wer will, regelt bis zum i-Tüpfelchen alles selber. Oder vertraut den Beratern – hier in Civilization 3.

* hat uns ein Freund erzählt, ehrlich!

MOD-FREUNDLICH

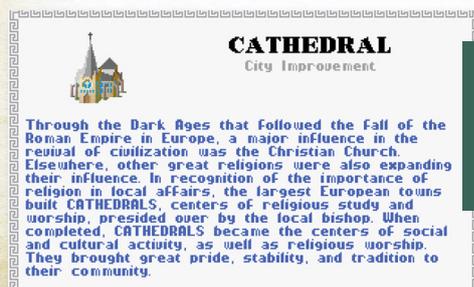
Trotz der vielen kostenpflichtigen Addons und DLCs – Civilization war und ist vorbildlich modfreundlich. Gute Mods halten ein Spiel über Jahre aktuell und spannend, geben ihm neue Impulse. Im Idealfall machen Mods sogar den Nachfolger besser, weil kluge Entwickler und Publisher sich sehr genau anschauen, was die Fans da so basteln, sie mit tend klingt, ist oft nur ein Lippenbekenntnis, bei Civ aber gelebte Philosophie. Denn die Ideen-Bandbreite aus der Community ist riesig, von der Extra-Landkarte bis zur Total Conversion alles dabei. Darum hatten wir beim Mod-Testen für dieses Sonderheft auch so viel Spaß, dass einige Artikel viel zu weit in die Nacht gerutscht sind.



Tausendfacher Nachschub: Mods für Civilization 5 gibt's wie Sand am Meer. Dadurch ist das Spiel so langlebig wie Skyrim, Fallout und Co.

LEBENDIGE GESCHICHTE

Panzer im Mittelalter? Kreml in Washington? Überkorrekte Geschichtslehrer schlagen bei Civilization die Hände über dem Kopf zusammen. Denn Civ ist bei seiner historischen Genauigkeit mehr Hollywood als Geschichtsbuch. Zum Glück. Denn Civ schafft, was uns kein Jahreszahlen- und Könige-Pauken jemals vermittelt: Geschichte hautnah erfahren. Selber zu erleben, wie bahnbrechend Erfindungen wie Rad, Eisenbahn und Luftfahrt waren, wie einschneidend Industrie, Atomkraft und Computer die Welt verändert haben. Und wer's historisch genau mag, kann ja in die Zivilopädie schauen. Diese Leistung der geschichtsbegeisterten Civ-Pioniere Sid Meier und Bruce Shelley kann man gar nicht genug loben: Dass sie es geschafft haben, uns auch ohne Zeigefinger Spaß an Geschichte zu vermitteln!



Wer »Computerspiele machen doof« sagt, hat noch nie in einer Zivilopädie gestöbert.