

Civilization 6

150 RUNDEN SPASS

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

Auf DVD: Preview-Video

Wir haben 150 Runden Civ 6 gespielt und sind enorm angetan.

Von Maurice Weber

Unsere erste Lektion aus 150 Runden Civilization 6: Wie bei so vielen Dingen kann es sich auch bei Rundenstrategiespielen rächen, sie nach dem Äußeren zu beurteilen. Civ 6 kommt mit seiner neuen Comicgrafik täuschend freundlich daher, geradezu liebenswert – dahinter tickt aber ein Spiel für teuflische Halsabschneider. An jeder Ecke ist es darauf ausgelegt, uns mehr Möglichkeiten

zu geben, unseren Konkurrenten durch geschickte Schachzüge eins auszuwischen. Und überhaupt mehr geschickte Schachzüge zu fahren, weil es so viele neue Entscheidungen zu bedenken gibt. Kurz: Nach allem, was wir bislang gespielt werden, könnte hier ein fantastisches Strategiespiel auf uns zukommen.

Teile und herrsche

Den neuen Städtebau kennen wir zwar schon, er spielt sich aber bei unserer 150-Runden-Vorschauartie genauso spannend wie erhofft. Während sich unser Reich aus der Steinzeit in die Zivilisation hievt, brei-

ten sich auch unsere Metropolen aus. Statt einfach das eine Stadt-Hexfeld mit immer weiteren Gebäuden aufzurüsten, stampfen wir Distrikte aus dem Boden, die jeweils eigene Felder bedecken. Und welche das sind, will wohl überlegt sein. Ein Handelsdistrikt wirft mehr ab, wenn er an einen Fluss grenzt, ein Industriebezirk freut sich über Minen oder Steinbrüche in der Nähe – ja, diese normalen Terrainverbesserungen gibt's ebenfalls weiterhin! Obendrauf brauchen Weltwunder jetzt auch einen eigenen Bauplatz. Und auch hier ist nicht jeder gleich tauglich. Die Pyramiden lassen sich nicht in Eis und Schnee bauen, weiß doch jeder, dass die in der Wüste stehen! Aus jedem Hexfeld unserer Stadt das Bestmögliche herauszuholen, wird damit zu einem enorm interessanten Puzzle, wir knobeln über jedem Bauprojekt. Sehr schön!

Alles eine Frage des Distrikts

Die Distrikte sind keine in sich geschlossene Neuerung. Civilization 6 verzahnt sie geschickt mit allen erdenklichen anderen Spielmechaniken. Ein Beispiel: die Spionage. Hat sich ein Spion mal in einer feindlichen Stadt eingenistet, hängen seine verfügbaren Aufträge von den dort gebauten Bezirken ab. Aus einem Forschungscampus mopsen wir Technologien, in Industriedistrikten sabotieren wir die Produktion. Dabei leveln unsere Spione auf, und wir können sie auf bestimmte Missionstypen spezialisieren. Weil wir im Laufe einer ganzen Partie



Unser französisches Imperium breitet sich langsam aus. Links nahen die Chinesen heran, oben buhlen wir um die Gunst mehrerer Stadtstaaten.

Die Fraktionen

Unsere Anspielversion enthielt acht der geplanten 18 Fraktionen mitsamt ihren einzigartigen Boni.



Frankreich (Caterina de' Medici)

Weltwunder generieren mehr Tourismus. Wunder des Mittelalters, der Renaissance und des Industriealters werden schneller gebaut. Frankreich weiß zu Beginn mehr über feindliche Fraktionen und hat einen zusätzlichen Spion.



Ägypten (Kleopatra)

Distrikte und Wunder werden in der Nähe von Flüssen schneller gebaut und können auch auf überfluteten Ebenen errichtet werden. Handelsrouten sind für Ägypten und seine Handelspartner lukrativer.



Japan (Hoji Tokimune)

Distrikte erhalten Boni, wenn sie in der Nähe von anderen Distrikten gebaut werden. Land- und Seeinheiten kämpfen in Küstennähe besser. Militär-, Glaubens- und Unterhaltungsdistrikte werden doppelt so schnell gebaut.



Azteken (Montezuma)

Die volk-spezifischen Baumeister können genutzt werden, um den in Civilization 6 wichtigen Distriktbau zu beschleunigen. Luxusressourcen verleihen größere Boni und verbessern die Kampfstärke aztekischer Einheiten.



In Paris haben wir einen Marktdistrikt, einen Forschungscampus und ein Weltwunder errichtet, die jetzt alle eigene Plätze einnehmen – das verlangt besonders gute Planung.

nur fünf bis sechs Spione freischalten können, bedeutet das auch hier wieder knifflige Entscheidungen. Unsere Schnüffler sollen Charaktere sein, die uns richtig ans Herz wachsen. Deswegen dürfen wir ihnen eigene Namen geben – und gerät einer mal in feindliche Gefangenschaft, tauschen wir ihn kurzerhand gegen einen gefangenen feindlichen Spion aus. Chefentwickler Ed Beach will »ein Gefühl wie im kalten Krieg« vermitteln und ist auf dem besten Weg dazu.

Genie ist eine begrenzte Ressource

Noch eine Spielmechanik, für die Distrikte unverzichtbar sind – und mit der wir den feindlichen Spielern so richtig eins reinwürgen können – sind die großen Persönlichkeiten. Die produzieren wir in Civilization 6 nicht mehr einfach in Ruhe vor uns hin. Nein, wir wetteifern jetzt mit den anderen Spielern um sie! Im Menü der großen Persönlichkeiten wird für jeden Personentyp wie etwa den

großen General oder den großen Wissenschaftler eine berühmte Persönlichkeit der Geschichte angezeigt, die wir als Nächstes auf unsere Seite ziehen können. Dazu sind Distrikte unverzichtbar. Ein Forschungscampus spuckt etwa Punkte für den großen Wissenschaftler aus. Der Clou an der Sache: Alle Spieler arbeiten auf die gleiche Persönlichkeit hin. Wer als Erstes genügend Punkte anhäuft (oder Goldkosten zahlt, die sinken, je mehr Punkte wir haben), reißt sich den Maestro unter den Nagel, und alle anderen gehen leer aus. Zwar behalten sie einen Teil ihrer Punkte und haben damit einen Vorsprung auf den nächsten Wissenschaftler, aber irgendwann sind die großen Persönlichkeiten schlichtweg aufgebraucht. So kann ein packendes Wettrüsten entstehen. Trotzdem dürfte es sich manchmal lohnen, die aktuell ausgeschriebene Person auszusitzen und auf die nächste zu sparen. Zwar mögen alle Berühmtheiten einer Gattung im Großen



Jede Regierungsform hat eigene Boni und Plätze für verschiedene Politiktypen wie militärisch oder wirtschaftlich.

und Ganzen ähnlich funktionieren, aber sie haben eigene Spezialgebiete. Was würde etwa der große General Dschingis Khan mit Infanterie anfangen? Grob bleiben die großen Persönlichkeiten aber ihrer klassischen Funktion treu. Generäle führen Truppen,



Brasilien (Pedro II.)

Einige Distrikte der Amazonasgebiet-Bewohner erhalten zusätzliche Boni in der Nähe von Regenwald-Feldern. Nachdem eine große Persönlichkeit rekrutiert wurde, werden 20 Prozent ihrer Kosten zurückerstattet.



China (Qin Shi Huang)

Technologie um 60 statt 50 Prozent. Wunder der Antike und des klassischen Zeitalters entstehen durch Bauarbeiter schneller. Die Chinesische Mauer generiert zusätzliche Verteidigung, Gold, Kultur und Tourismus.



Amerika (Theodore Roosevelt)

Regierungs-Vermächtnisboni werden doppelt so schnell verdient. Einheiten kämpfen auf ihrem Heimatkontinent deutlich effektiver. Alle Felder in einer Stadt mit einem Nationalpark werden automatisch attraktiver.



England (Königin Victoria)

Museen können mehr Artefakte und Archäologen beherbergen. Besiedeln wir einen anderen Kontinent, erhalten wir eine kostenlose Militäreinheit. Verbesserter Hafen fertigt Einheiten ohne Geschwindigkeitsnachteil ab.



In die Politikslots setzen wir frei Politiken ein, die wir bereits erforscht haben.

Künstler schaffen große Werke zum Ruhme unserer Zivilisation, Wissenschaftler treiben die Forschung voran und so weiter. Die meisten Persönlichkeiten haben eine mächtige, einmalige Fähigkeit, die uns einen dicken Vorteil verschafft und die Person dabei verbraucht. Das neue Rekrutierungssystem bringt aber ordentlich Würze und eine gesunde Dosis Konkurrenzdruck ins System – eine sehr gelungene Verbesserung.

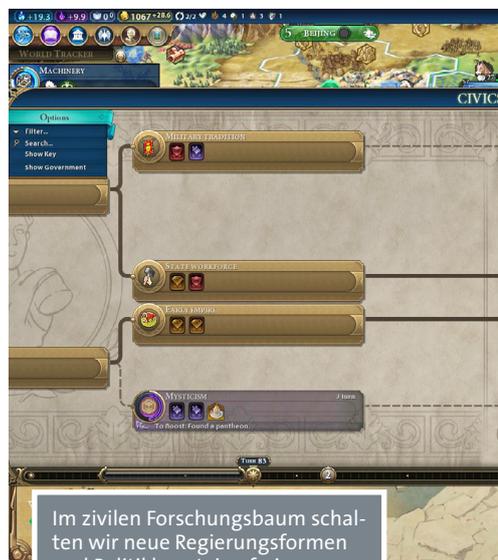
Diplomatie für Halsabschneider

Wenn wir unseren Mitspielern gerade keine großen Persönlichkeiten wegschnappen, balgen wir uns mit ihnen um Stadtstaaten. Auch um diese neutralen Parteien entbrennt jetzt knallharter Konkurrenzkampf. Unser Einfluss auf einen Stadtstaat wird in Gesandten gemessen. Wir können die entweder selbst erschaffen und in den gewünschten Stadtstaat entsenden oder Quests der Stadt erfüllen, beispielsweise eine Handelsroute dorthin einrichten. Je mehr Gesandte wir haben, desto stärkere Boni schalten wir durch unser Bündnis frei. Aber mehr noch: Die Fraktion mit den meisten Gesandten gilt als der Suzerän, also Schutzherr der Stadt. Das heißt zum einen, dass wir einen ganz beson-

ders mächtigen Zusatzeffekt abstauben. Hier bietet jeder der 24 möglichen Stadtstaaten einen völlig eigenen. Als Bewacher von Brüssel ziehen wir etwa schneller Wunder hoch. Obendrauf folgt der Stadtstaat seinem Suzerän in den Krieg, stellt ihm Sichtweite und Ressourcen zur Verfügung, und gegen Geld dürfen wir sogar kurzzeitig das Militär unseres Verbündeten übernehmen. Was herrlich gemeine Szenarien ermöglicht.

Forschen wie ein Philosoph

Mehr Gesandte scharen wir durch Politik um uns. Dafür führt Civilization 6 einen zweiten Forschungsbaum ein. Der klassische Technologiebaum ist weiter für handfeste Errungenschaften wie das Rad zuständig, während abstraktere Ideen wie politische Philosophie oder Ritterlichkeit in den neuen zweiten Sozialkunde-Baum wandern. Dort schalten wir neue Regierungsformen und Politikbausteine frei. Anders als die Sozialpolitiken aus dem fünften Teil ist hier aber nicht alles, was wir freigeschaltet haben, immer gleichzeitig aktiv. Wir können eine Regierung wählen (und später auch wechseln), jede hat unterschiedlich viele Slots für militärische, wirtschaftliche und diplomatische Politik. Wer seine



Im zivilen Forschungsbaum schalten wir neue Regierungsformen und Politikbausteine frei.

Nachbarn militärisch in die Knie zwingen will, wird wohl am ehesten die Monarchie ausrufen und von deren drei Militärpolitiken profitieren. Eine Händlerrepublik ist dagegen die richtige Wahl für Krämerseelen, die ihr Säckel wirtschaftlich füllen wollen. Die Politikslots dürfen wir frei mit unseren erforschten Politiken besetzen und damit die Staatsform ganz auf unsere Bedürfnisse zuschneiden. In einen Wirtschaftsplatz können wir etwa doppelt so schnelle Siedlerproduktion für rapide Expansion oder schnelleren Weltwunderbau einsetzen. Außerdem haben die meisten Regierungsformen noch eine kleine Zahl völlig frei besetzbarer Plätze, in die jede Politik passt. Aber manche Spezialboni funktionieren überhaupt nur dort, sie helfen uns meist dabei, große Persönlichkeiten freizuschalten. Wie in so vielen Bereichen setzt Civilization 6 auch in der Politik darauf, uns noch mehr schwierige Entscheidungen abzuverlangen. Finden wir gerade richtig so!

Klatsch, Tratsch und Diplomatie

Immer im Auge behalten sollten wir, wie wohl die feindlichen Anführer auf unsere Spielweise reagieren. Sie verfolgen jetzt nämlich alle eine eigene Agenda, oder genauer gesagt deren zwei. Eine ist immer festgelegt und basiert auf der Geschichte des Oberhauptes. Ägyptens Herrscherin Kleopatra wanzt sich etwa gerne an Reiche mit mächtigem Militär heran, ködert sie mit lukrativen Handelsbeziehungen und sucht sich so Schutzherrn gegen ihre Feinde – ganz ähnlich wie die historische Kleopatra Cäsar und Marcus Antonius verführte. Andere Herrscher können uns in die Quere kommen, wenn wir ihnen die Tour vermasseln. Kaum dass wir unser erstes Weltwunder hochgezogen hatten, klopfte der chinesische Kaiser Qin Shi Huang an die Tür und beschwerte sich darüber – in Sachen Wundern will er selbst der Größte sein und sieht es gar nicht gern, wenn ihn jemand übertrumpft. Wir müssen die Persönlichkeiten unserer Nachbarn in unsere Pläne miteinbeziehen, wenn wir nicht plötzlich komplett feindlos daste-



Aus der Ferne mähen wir eine Bande Barbaren nieder.



Bei Fertigstellung eines Weltwunders wird jetzt ein Filmchen abgespielt, das den Bau im Zeitraffer zeigt.

hen wollen, eine interessante strategische Ebene. Die zweite Agenda bringt zusätzliche Spannung, sie ist nämlich zufallsgeneriert und geheim. Wir erfahren sie erst, wenn wir durch Handelsrouten, Spionage und Diplomatie die diplomatische Sichtbarkeit erhöht haben und mehr Einblick in die feindliche Fraktion kriegen. Dann wird uns auch Klatsch und Tratsch von ihrem Hof zugetragen und wir kriegen es etwa mit, wenn sie sich gerade mit Barbaren herumschlagen. Ein guter Zeitpunkt, selbst zuzuschlagen? Übrigens: Unsere Anspielversion enthielt einen recht klaren Hinweis, dass wir irgendwann mal aus mehreren möglichen Anführern pro Fraktion wählen dürfen. Die Amerikaner erhalten nämlich eine Spezialeinheit, die Rough Riders, »solange Theodore Roosevelt ihr Anführer ist« – aktuell ist er auch der einzig mögliche, aber diese Beschreibung würde keinen Sinn ergeben, wenn das für immer so bliebe. Möglicherweise gibt es also bereits Pläne für DLCs oder Erweiterungen.

Der Tourismus ist mächtiger als das Schwert

Aber wie machen wir unseren Kontrahenten jetzt eigentlich den Garaus? Civilization 6 bietet wieder fünf Siegbedingungen, die

aber teilweise drastisch anders verlaufen als bislang. Der Herrschaftssieg wirft die Überarbeitung von Brave New World über Bord und funktioniert wieder wie in Civilization 5: Wir müssen der letzte Spieler sein, der seine ursprüngliche Hauptstadt hält – aber nicht mehr alle anderen Hauptstädte selbst erobern wie in Brave New World. Es reicht, dass alle außer uns ihre verloren haben, egal wer der neue Besitzer ist. Für den Wissenschaftssieg müssen wir zunächst einen Satelliten ins All schicken, dann auf dem Mond landen und zuletzt eine Kolonie auf dem Mars etablieren. Der Kultursieg läuft wieder über Tourismus, soll aber weniger kompliziert sein. Es gibt zwei Arten von Touristen: Die einen machen Urlaub im eigenen Land, die anderen reisen in die Ferne. Wir müssen mehr fremde Touristen zu uns locken, als alle anderen Völker an Heimgästen haben. Dinge wie Wunder, große Kunstwerke und Handelsrouten machen unser Land zum Reiseziel Nummer eins. Dazu kommt, dass jedes Hexfeld jetzt einen eigenen Attraktivitätswert besitzt: Ein schöner Strand lockt eher Touristen an als matschiges Sumpfland. Besonders anziehende Felder verwandeln wir in Strandresorts oder

Nationalparks. Sonstige Baupläne haben auch so ihren Einfluss: Der Eiffelturm steigert die Attraktivität all unserer Ländereien, aber neben einem Industriebezirk will niemand Urlaub machen. Das macht den Kultursieg zu einem sehr anspruchsvollen Unterfangen, bei dem der Aufbau des Reiches wohl bedacht sein will. Der Diplomatiesieg fällt weg und wird durch den religiösen ersetzt. Wie der funktioniert, wollen die Entwickler aber noch nicht verraten. Und zuletzt bleibt der Punktesieg. Falls bis zu einem bestimmten Jahr kein anderer Sieg errungen wurde, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Wir können es nach unserem Anspieltermin jedenfalls kaum erwarten, Civilization 6 bis ins Endgame zu spielen. ★



Maurice Weber
@Froody42

Ich stehe in der Redaktion recht alleine da als jemand, der mit dem neuen Grafikstil von Civilization 6 nicht so viel anfangen kann – ja, das Spiel sieht trotzdem schick aus und übersichtlich obendrein, aber Imperien hochzuziehen ist eine ernste Gelegenheit! Beim Anspielen war das aber schnell vergessen, denn mit den inneren Werten weiß Civilization 6 umso mehr zu punkten. Neuerungen wie Distrikte und die überarbeiteten großen Persönlichkeiten wirken allesamt durchdacht und greifen sinnvoll ineinander. Es gibt zahlreiche mögliche Strategien, an jeder Ecke warten interessante strategische Entscheidungen, und schon entbrennen spannende Konkurrenzkämpfe etwa um den Suzerän-Status in wichtigen Stadtstaaten. Klar, ob das Spielkonzept auch bis ins Endgame aufgeht, können 150 gespielte Runden noch lange nicht verraten. Aber nach allem, was wir bislang wissen, bin ich zuversichtlich, dass die Entwickler von Civ 6 wissen, was sie tun.



Im Diplomatiebildschirm sehen wir unter anderem Klatsch und Tratsch, der über unseren Mitspieler umgeht – besonders viel in diesem Fall, weil wir die spionagefreudigen Franzosen spielen.