



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis** Termin: **21.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf XL-DVD: Preview-Video

Civilization 6 ist ein umfang- und facettenreiches Strategiespiel, die würdige Fortsetzung einer altherwürdigen Reihe. Wäre da nur nicht dieser eine Zweifel. Von Michael Graf

Es ist schön, ein Kenner zu sein. Jemand, der vorm flackernden Kaminfeuer ein Glas Whisky schwenkt, in den Ohrensessel sinkt und von den »weichen Zitrusnoten, die den rauchigen Torfkörper streicheln« säuselt, während sich normalsterbliche Mittrinker eher an Aschenbecher-Putzwasser erinnert fühlen, in das jemand Kloreiniger gekippt hat, und nicht verstehen, was just an diesem

Whisky so anders sein soll als an allen anderen. Ein solcher Kenner bin ich bei Civilization, einer Serie, die ich seit über 20 Jahren kenne und schätze, deren Fortschritt für Außenstehende aber schwer nachvollziehbar ist. Man spielt halt immer rundenweise die Weltgeschichte nach, ne? I wo, könnte ich seufzen, in den Ohrensessel sinken und von all jenen Nuancen säuseln, die nun auch Civilization 6 von den Vorgängern abheben und die bestimmt nur ich bemerke. Nur: Es wäre Unsinn. Denn Civ 6 ändert weit mehr als Nuancen, ist weit mehr als alter Whisky in neuen Comicgrafik-Schläuchen.

Zwar wagt es keinen so radikalen Sprung wie Civilization 5, das 2010 die traditionell viereckigen Geländekacheln zu Sechsecken

umformte und darauf nur noch jeweils eine Militäreinheit erlaubte, um die berüchtigten Armeehaufen, die »Stacks of Doom« zu entschärfen. Doch auch Civilization 6 krepelt Spielkonzepte um, spinnt spannende Wechselwirkungen und wird mehr noch als Civ 5 zum Rundenstrategiespiel, in dem es stets etwas zu tüfteln gibt. Auch, weil der Entwickler Firaxis aus dem zum Start sehr schlanken Vorgänger gelernt und wieder mehr reingepackt hat – so viel, dass sich Civ 6 wie ein Best-of von Civ 5 samt seiner beiden Addons anfühlt: Religion und Spionage, Archäologie und Tourismus – alles drin. Okay, ein paar Dinge sind auch entfallen, etwa goldene Zeitalter sowie der Weltkongress samt Diplomatiesieg. Dennoch ist Civilization 6 vielfältig und anders genug, um sich wieder regelrecht dran festzubeißen. Das versichert mir ein Blick in den Spiegel und auf meine Augenringe. Denn ich habe das fast fertige Civ 6 vor Release tage- oder besser: nächtelang gespielt. Hat Firaxis diesmal also alles richtig gemacht? Nun, fast. Ein letzter Zweifel wird mir als Kenner ja erlaubt sein.

Wunderbares Multikulti

Schon bei den 20 spielbaren Völkern hat Firaxis ganze Arbeit geleistet. Zwar mögen Veteranen die eine oder andere Lieblingsnation vermissen (Inka, Polen ...), aber es folgen ja noch vier DLCs. Die vorhandenen Völker jedenfalls unterscheiden sich deutlich und machen mit ihren Spezialeinheiten, -gebäuden sowie -fähigkeiten Lust aufs Ausprobieren. Russland etwa dehnt seine Grenzen besonders schnell aus und verdient mit



Bei der Landung in England bombardiert unser Schlachtschiff einen Militärdistrikt.



Aus einem steinzeitlichen Nest (kleines Bild) wächst in Civilization 6 wie immer ein mächtiges Imperium. Wir spielen hier die Deutschen, die Kampfboien gegen Stadtstaaten genießen und Hansen bauen, produktivere Varianten der normalen Industriebezirke.



Handelsrouten zu fortschrittlicheren Staaten zusätzliche Kultur- oder Wissenschaftspunkte. England bekommt immer dann eine kostenlose Kampfeinheit, wenn es eine Stadt auf einem anderen Kontinent gründet oder erobert, außerdem zimmern seine Spezialwerften flottere Schiffe. Die Chinesen dürfen als Einzige den Bau frühzeitlicher Weltwunder mit Arbeitern beschleunigen, die Deutschen genießen Industrieboni und kämpfen effektiver gegen Stadtstaaten. Die Araber bekommen einen Großen Propheten geschenkt, sodass sie garantiert eine eigene Religion gründen können – und, und, und. Die Unterschiede sind erfreulich groß, die möglichen Spielweisen spannend; eine solche Vielfalt bot Civilization 5 erst nach zwei Addons. Vorwerfen kann ich Civ 6 höchstens seine Sparsamkeit bei den Spezialeinheiten. Denn davon bekommen viele Nationen nur eine einzige, die Deutschen etwa ein stärkeres U-Boot, die Azteken ihre Adlerkrieger, die erledigte Feinde zu Bautrupps verklären.

Neu ist, dass sich die Fraktionen nicht nur unterschiedlich spielen – es fühlt sich auch anderes an, gegen sie anzutreten. Denn jeder Herrscher hat zwei Agenden, sozusagen diplomatische Vorlieben, die Beziehungen beeinflussen. Die erste ist immer gleich: Die Britin Victoria etwa mag nur Völker auf ihrem Heimatkontinent, der Römerkaiser Trajan umgarnt große Reiche, der Spanier Philipp die Gefolgsleute der eigenen Religion. Die zweite Agenda ist anfangs verdeckt und wird zufällig ausgewürfelt, wir müssen sie durch Handelsbeziehungen oder Spionage herausfinden. Welch Freude, als sich Victoria in ei-

ner Partie als »Darwinistin« entpuppt, die Kriegstreiber liebt und Pazifisten hasst. Das kommt meinen Deutschen entgegen, die so wieso gerne Stadtstaaten angreifen. Wenn nur dieser Perikles nicht wäre, dessen Griechen am liebsten alle Zwergnationen heiraten würden ... Die Agenden verleihen den Anführern mehr Persönlichkeit, sie schüren Konflikte und könnten die Diplomatie nachvollziehbarer machen. Allerdings kam in allen Partien der Punkt, an dem mich sämtliche Widersacher für meine Expansion hassten – sogar Trajan! Selber schuld, wenn mir dann eine Atombombe auf Rom ausrutscht.

Das Geländepuzzle

Zum Tüftelspiel wird Civilization 6 vor allem dank des neuen Distriktsystems. Ich errichte ja nun externe Stadtviertel wie ein Heiligtum für Bibliotheken und Universitäten. Der Clou ist, dass sich diese Bezirke gegenseitig be-

einflussen und überdies Geländeboni genießen. Ein Industriegebiet etwa sollte neben möglichst vielen Steinbrüchen, Minen und anderen Distrikten liegen, damit seine Produktivität steigt. Ein Handelsviertel hingegen sollte an Flüsse und einen Hafenbezirk grenzen, ein Hafen an Fischvorkommen. So entsteht ein regelrechtes Puzzle, ich muss die Geländeverbesserungen vorausplanen. Auch benachbarte Bauernhöfe stärken sich gegenseitig, ich sollte von Anfang an Platz lassen. Errichtet werden Farmen und Minen wie gehabt von Bautrupps, die ihre Projekte nun sofort fertigstellen und sich nach einer bestimmten Anzahl Einsätze auflösen. Das trägt zum Puzzlecharakter bei, weil ich gut überlegen muss, wo ich sie einsetze.

Und dann wollen auch noch die Weltwunder einkalkuliert werden. Denn auch die belegen jeweils ein eigenes Geländefeld, an das sie individuelle Anforderungen stellen. Der Klosterberg Mont St. Michael etwa will



Politik als Kartenspiel, die Anzahl der Boni-Gelegeplätze hängt von der Regierungsform ab.



Der religiöse Kartenmodus zeigt, wie viele Stadtbürger welcher Religion angehören, mit Missionaren beeinflussen wir das Verhältnis zu unseren Gunsten. Außerdem gibt es nun religiöse Kämpfe, Glaubenseinheiten können sich gegenseitig zerblitzen (kleines Bild).

im Sumpf stehen, der Groß-Simbabwe-Palast gleichzeitig an ein Handelsviertel sowie eine Viehherde grenzen. Ehrensache, dass ich Felder, auf denen Wunder stehen, nicht mehr anderweitig beackern kann – ihre Rohstoffe sind verloren. Und Moment, sollten meine Städte nicht auch wachsen? Um ihre Wohnkapazität zu erhöhen, ziehe ich sie an Wasserquellen hoch oder baue einen Aquädukt, der jedoch ans Stadtzentrum und einen Fluss, Berg oder See grenzen muss. Falls da Ressourcen im Weg sind, muss ich sie plätten – wehe dem, der nicht mitgedacht hat! Später baue ich externe Wohnviertel, deren Fassungsvermögen von der Attraktivität eines Geländefelds abhängt: Idyllische Bergseen sind wohnlicher als Wüsten. Die Attraktivität wiederum steigere ich mit bestimmten Großen Persönlichkeiten – es gibt so viele Wechselwirkungen, so viel, was ich mitdenken kann! Dadurch wandelt sich das Spielgefühl, Civilization 6 spielt sich fast wie ein Brettspiel, in dem ich Geländekärtchen klug anordnen muss. Und das ist gut so!

Das Autostraßen-Ärgernis

Eine Neuerung, mit der ich nicht warm werde, betrifft die Straßen. Denn die kann ich – zumindest anfangs – nicht selbst anlegen, sie entstehen automatisch entlang von Handelsrouten. Und Letztere sind zahlenmäßig begrenzt; um mehr Routen und damit Straßen freizuschalten, muss ich Handelsbezirke oder Häfen bauen. Gut, einmal angelegte Verbindungen bleiben bestehen, wenn ich die zugehörige Handelsroute nach ihrem Ablauf neu verlege. Dennoch verliere ich die Kontrolle über etwas, das ich kontrollieren sollte: Ich bin ein Herrscher und darf meinen Untertanen nicht sagen, wo sie Straßen bauen sollen? Klar, strategisch interessant ist das dennoch, weil ich stets zwischen dem Nutzen einer Straße und dem Handelserlös abwägen muss. Ab dem Mittelalter darf ich dann Pioniere rekrutieren, die Wege verlegen können, aber nur je zwei Aufladungen haben, sodass ich für lange Verbindungen umständlich viele davon brauche. Da verwende ich sie lieber, um Forts oder später

Flugplätze und Raketensilos zu bauen, die Atombomben auf Trajan verschießen.

Die Wissenschafts-Überholspur

Eine Atombombe will natürlich erst erforscht werden. Vorhang auf für das Forschungssystem, das von den neuen Heureka-Momenten profitiert: Für jede Technologie gibt's kleine, mehr oder minder passende Ziele, die ich erfüllen kann, um die Forschung um satte 50 Prozent zu beschleunigen. Zum Beispiel soll ich für den Astronomie-Boost eine Universität neben einem Berg bauen, für den Stahl-Boost eine Kohlemine buddeln. Generell genießen kriegerische Staatschefs militärische Forschungsboni, Pazifisten eher wirtschaftliche. So schalte ich vor allem anfangs viele Eierkopf-Beschleuniger im Vorbeigehen frei, als Belohnungen zwischendurch. Oft weiche ich aber auch von meiner Standardstrategie ab, um sie zu bekommen: Ich brauche nur einen weiteren Bogenschützen für den Maschinenbau-Boost? Spannt die Sehnen, Männer! Umgekehrt wähle ich die nächste



Die Diplomatie-Avatare sind klasse animiert, ihre Stimmung können wir an Mimik und Gestik ablesen. Von links: der streitlustige Philipp, die dankbare Victoria, der beeindruckte Trajan, der unzufriedene Barbarossa und der besiegte Harald.



Mit Ingame-Filmchen illustriert Civ 6 den Bau von Weltwundern, die aus dem Boden wachsen.

Technologie schon mal danach aus, welche Boosts ich schon habe – wäre ja Verschwendung, die nicht zu nutzen. Ich kletterte also nicht immer auf dem Standardpfad durch den Technologiebaum, sondern passe mich den Umständen an. Das wirkt nicht unbalanciert, weil ich ja trotzdem die Technologien bekomme, die ich brauche – etwa militärische, wenn ich gerade kämpfe. Und falls mal ein wichtiger Boost fehlt, dauert's zwar länger, aber das ist auch kein Beinbruch. Zumal ich ja hätte vorausplanen können, um ihn zu bekommen – eine tolle Neuerung!

Tugend forscht

Die insgesamt 67 naturwissenschaftlichen Technologien sind zwar zwölf weniger als in Civilization 5 – aber das macht nix, weil es nun noch einen zweiten Forschungsbaum gibt! Darin schalte ich mit gesammelten Kulturpunkten insgesamt 50 Sozialpolitiken frei, darunter geisteswissenschaftliche Fortschritte wie den Humanismus, Kulturgüter wie die Oper oder Militärdoktrinen à la »Verbrannte Erde«. Auch hier kann ich Booster-Ziele erfüllen, beispielsweise entdecke ich den »diplomatischen Dienst« schneller, nachdem ich ein Bündnis mit einer anderen Nation geschlossen habe. Anders als ihre naturwissenschaftlichen Vettern bringen die Geistesfortschritte aber nicht nur neue Einheiten, Gebäude und Boni, sondern auch zusätzliche Regierungs-

formen und Entscheidungskarten für das Politiksystem von Civilization 6.

Das ähnelt einem Pokertisch, auf dem ich politische »Spielkarten« in vier Kategorien auslege: militärische, wirtschaftliche, diplomatische sowie Joker. Jede Karte bringt Boni, beispielsweise Rabatte auf bestimmte Truppengattungen, erhöhte Produktion in Industriegebieten, zwei weitere Aufladungen für Bautrupps oder mehr Gold von verbündeten Stadtstaaten. Auf Jokerplätzen kann ich grundsätzlich alles ablegen, oder ich wähle Spezialkarten, die Große-Persönlichkeiten-Punkte bringen. Und weil ich immer deutlich mehr Karten als Legeplätze habe, muss ich gut überlegen, was ich momentan am dringendsten brauche. Etwa stärkere Handelsrouten oder eine schnellere Produktion von Siedlern. Wie viele Plätze pro Sorte zur Verfügung stehen, hängt von meiner Regierungsform ab, zehn davon gibt's insgesamt. Das Großartige an diesem System ist seine Flexibilität: Ich kann Regierungsform und Politikarten jederzeit wechseln, um sie an die aktuelle Lage anzupassen. Kostenlos ist das aber nur, nachdem ich gerade eine neue Sozialpolitik entdeckt habe, ansonsten bezahle ich Gold. Und noch eine knifflige Entscheidung: Wenn mir Roosevelt den Krieg erklärt, soll ich dann das Geld investieren, um meine wirtschaftliche Joker-Karte gegen eine militärische auszutauschen? Oder gar von der Republik zur Oligarchie wechseln, die

mehr Plätze für Militärkarten bietet und zudem die Kampfkraft meiner Armee steigert? Zugleich darf ich nicht unüberlegt zwischen Staatsformen hin und her springen, denn je länger eine Regierung stabil bleibt, desto höhere Boni wirft sie ab. Die Handelsrepublik etwa verbilligt den Sofortkauf von Truppen alle 15 Runden um ein weiteres Prozent, bis maximal 15 Prozent. Der Clou: Dieser Bonus bleibt für den Rest der Partie erhalten, auch unter anderen Regierungen. Und obwohl es die Ideologien aus Civ 5 nicht mehr gibt, verstehen sich Staaten mit derselben Staatsform auch noch besser. Da sage noch einer, Entscheidungen in Civ 6 seien leicht!

Ausgebauter Glaube

Ebenfalls ausgebaut hat Firaxis die Religionen, durch Heiligtümer angehäufte Glaubenspunkte sind eine noch nützlichere Ressource geworden. Beispielsweise, weil die Regierungsform Theokratie es erlaubt, mit Glaube Landeinheiten zu kaufen – was fast schon übermächtig ist, weil ich mir im Nu eine schlagkräftige Armee zusammenbeten kann. Dass es nun zudem eine religiöse Siegbedingung gibt (der Großteil der Weltbevölkerung muss meinem Glauben angehören), ist es noch sinnvoller, gezielt auf Geistlichkeit zu spielen und früh einen Großen Propheten anzulocken, um eine Kirche zu gründen. Für die wähle ich wieder Glaubenssätze à la »ein Prozent Produktionsbonus pro An-



Maurice Weber
@Froody42



Ich konnte unsere Redaktionsversion von Civilization 6 nur auf meinem Bürorechner installieren – und war richtig wehmütig, als ich ins Wochenende gehen musste und nicht mehr weiterspielen durfte. Denn das neue Civ schickt sich mal wieder an, ein teuflischer Zeitfresser und eine Suchtmaschine für tüftelfreudige Strategen zu werden. Mit der neuen Comicgrafik kann ich zwar nicht so viel anfangen, aber spielmechanisch ist für mich fast jede Neuerung ein Schritt nach vorn und sinnvoll eingefügt. Es macht einfach enorm viel Spaß, über jedem einzelnen Hexfeld zu grübeln.

Mein persönliches Highlight sind aber die Fraktionen, die deutlich mehr Persönlichkeit haben als noch im fünften Teil. Zum einen, wenn ich sie selbst spiele, dafür sorgen relevantere Spezialeigenschaften. Zum anderen, wenn die KI am Ruder sitzt: Jedes Volk drückt einer Partie dank der Agenden seinen Stempel auf. Die Amerikaner spielen Friedenspolizei, die Engländer machen auf Kolonialmacht, Kleopatra wanzt sich an mächtigere Herrscher heran – klasse! Jetzt hoffe ich nur noch, dass die Computergegner ihre Absichten in der finalen Version auch noch etwas effektiver durchsetzen können als in unserer Vorabversion.



Welche Missionen ein Spion erfüllen kann, hängt von den in der Stadt gebauten Distrikten ab.



Martin Deppe
@GameStar_de



Civilization begleitet mich jetzt mein halbes Leben – angefangen mit dem Brettspiel von Avalon Hill, über Sid Meiers Erstling bis hin zu diesem neumodischen, bunten Civ 6. Und genau dieses Civ 6 schafft es, mich sofort wieder reinzuziehen in den unkaputtbaren Spielfluss. Die Neuerungen verwässern das Spielprinzip nicht, sie unterstützen es: Ständig habe ich Nah- und Fernziele vor der Nase, kann meine Politik feintunen, Forschung aktiv beschleunigen, durch Handel nebenbei mein Straßennetz optimieren. Dazu kommt, dass Civ 6 verdammt hübsch aussieht, die guten, alten Wunder endlich wieder groß zu sehen sind, ich mich beim Städtebau austoben kann. Und wenn ich neben dem Ruhrgebiet-Weltwunder inklusive Förderturm noch eine Pferdekoppel anlege, kriege ich sogar richtig Heimweh. Für mich ist Civ 6 das beste Civ aller Zeiten. Das kann nur noch die KI auf den höheren Schwierigkeitsgraden kaputtmachen.

hänger«, dann verbreite ich sie mit Missionaren, während Inquisitoren mein Reich von fremden Göttern reinigen. Die teurere, stärkere Variante des Missionars ist der Apostel, der meiner Religion anfangs zwei weitere Glaubenssätze hinzufügen kann. Außerdem darf ich ihm Spezialtalente spendieren, beispielsweise »überredet« er Barbarenkrieger zum Seitenwechsel. Und bei seinem Ableben hinterlässt er ein Relikt, das ich in Tempeln einlagere, um mehr Glaube zu produzieren. Apropos: Es gibt nun ein religiöses Kampfsystem, Glaubenseinheiten können sich gegenseitig attackieren – auch ohne Kriegserklärung. Als etwa die Griechen versuchen, meine Städte zu bekehren, funktionieren meine Apostel ihre Missionare kurzerhand in menschliche Blitzableiter um. Und dann rufe ich zum heiligen Krieg.



Atombomben gibt's jetzt in groß und klein. Sie werden von Bombern abgeworfen oder von Raketensilos verschossen (rechts).

Waffengang und Abgesandte

Der heilige Krieg zählt zu den neuen Kriegsgründen, gewissermaßen Ausreden für Aggression, mit denen ich die diplomatische Rufstrafe für Kriegstreiber lindere. Falls ein Gegner eine meiner Städte bekehrt hat, kann ich ihm einen heiligen Krieg erklären; falls er technologisch weit zurückliegt, breche ich einen Kolonialkrieg vom Zaun; wenn wir aneinandergrenzen, ist ein Expansionskrieg fällig. Am Kampfsystem selbst hat sich wenig geändert, nach wie vor passt nur eine Kampfinheit auf ein Geländefeld. Anfangs. Wenn ich die entsprechenden Sozialpolitiken entdeckt habe, kann ich erst zwei, später drei gleiche Einheiten permanent zu einer Armee zusammenfassen. Das ist vor allem dann wichtig, wenn mein Gegner dasselbe macht – ich will ja nicht mit einem Einzelpanzer gegen ein Infanterietrio antreten. Einheiten sammeln wieder Erfahrung, bei Beförderungen sehe ich einen Talentbaum, der zeigt, wie die Upgrades aufeinander aufbauen. Und Städte haben nun zwei Lebensbalken: Vor der Attacke auf den Stadtkern muss ich erst mal die Mauern durchbrechen. Dabei helfen Spezialeinheiten, Belagerungstürme etwa lassen Nahkämpfer die Wälle ignorieren. Wirklich erobert und produktionsbereit

ist eine Metropole übrigens erst nach Kriegsende, wenn der Feind sie offiziell abgetreten hat. Wobei er später einen Rückeroberungskrieg erklären kann – noch ein Kriegsgrund.

Stadtstaaten kann ich natürlich ebenfalls erobern, viel interessanter ist jedoch, Abgesandte zu ihnen zu schicken. Diese Boten sind ein Rohstoff, den ich je nach Regierungsform und Politikarten mehr oder weniger schnell ansammle – und einsetze, um Zwernationen auf meine Seite zu ziehen. Wenn ich bis zu sechs Abgesandte in einen Stadtstaat schicke, bekomme ich schrittweise bessere Boni. Militärische Siedlungen wie Preslaw kurbeln die Produktion in meinen Militärbezirken an, Handelsmetropolen wie Sansibar das Einkommen von Handelsvierteln. Diese Boni bekomme ich immer. Wenn ich gar von allen Völkern die meisten Abgesandten im Stadtstaat stationiere, wird er nicht nur mein Verbündeter, sondern spendiert mir überdies einen individuellen Spezialbonus. Das religiöse La Venta etwa erlaubt meinen Bautrupps, Riesenkopf-Statuen hochzuziehen, die Glauben abwerfen. Das kann zum regelrechten Wettrennen um wertvolle Stadtstaaten führen – eine schöne Idee. Staatsstriche kann ich in den Nationen allerdings nicht mehr anzetteln, Spione lassen sich lediglich in gegnerische Städte schicken, um Distrikte zu sabotieren oder Heureka-Booster, Gold und Kunstwerke zu klauen. Aber gut, immerhin sind die Agenten wieder von Anfang an dabei.

Eine Frage der Persönlichkeit

Ein Wettstreit entsteht auch um die Großen Persönlichkeiten. Die sind keine zufälligen Generäle, Ingenieure, Forscher sowie Künstler mehr, sondern zum aktuellen Zeitalter passende Charakterköpfe wie Hannibal, Mozart oder Einstein. Viele der Stars haben individuelle Fähigkeiten. Sun Tzu etwa stärkt als Großer General umliegende Truppen, aber nur in der Klassik und im Mittelalter. Danach kann ich ihn in den Ruhestand versetzen, damit er sein Buch »Die Kunst des Krieges« schreibt – ein großes Kunstwerk. Einstein steigert den Wissenschafts-Output



Volle Karten werden unübersichtlich – oder hätten Sie hier auf Anhieb den Panzer entdeckt? Hier haben wir auf Morgendämmerung geschaltet, die Tageszeit samt Licht lässt sich einstellen.



Wer Abgesandte in Stadtstaaten schickt, verdient sich Boni.



Römerstädte werden automatisch ans Straßennetz angeschlossen.

von Universitäten und spendiert den Booster für eine zufällige Technologie der Moderne oder des Atomzeitalters. Um diese Persönlichkeiten liefern sich alle Völker einen Wettlauf, indem sie Große-Persönlichkeiten-Punkte sammeln – etwa durch Distrikte oder entsprechende Politikarten. Wenn ein Ehrenbürger freigeschaltet wird, ist er weg, und der nächste rückt nach. Pro Kategorie (Generäle, Künstler, etc.) steht aber nur eine begrenzte Anzahl Stars zur Verfügung; Große Propheten sind sogar derart knapp, dass nicht mal jeder Spieler eine eigene Religion gründen kann. Falls ich das Rennen mache,

den aktuellen Persönlichkeiten-Bonus aber nicht brauche, kann ich passen, diesen Charakter meinen Rivalen überlassen und auf den nächsten sparen. Wer dieser Nächste ist, sehe ich aber erst danach – blöd.

Zum Glück keine Revolte

Maler, Komponisten und Autoren produzieren wie gehabt große Kunstwerke, die ich in Museen einlagere, um Kultur- und Tourismuspunkte zu sammeln. Archäologen buddeln zudem wieder Artefakte aus Ruinenstädten sowie – das ist neu – aus Schiffswracks. Ich darf nun jedoch nur noch so viele Altertumsforscher anheuern, wie ich archäologische Museen besitze. Archäologen-Spam fällt so flach. Was ich dafür spammen, also massenhaft errichten kann, sind Städte. Denn Civ 6 bestraft Expansion längst nicht mehr so hart wie sein Vorgänger. Dessen landesweites Zufriedenheitssystem, das bei mittelgroßen Reichen flott zum Unzufriedenheitssystem wurde, ist nämlich Geschichte. Stattdessen wird das Volksglück wieder pro Stadt gemessen, wie in älteren Civilisations. Dafür zuständig ist der neue Annehmlichkeitswert, den ich steigern, indem ich Unterhaltungsbezirke baue oder Luxusressourcen erschleieße. Nur wenn dieser Wert positiv ist, wächst die Stadt normal schnell; fällt er ins Negative, drohen Revolten. Dann ploppen rund um die Stadt einige Barbaren auf – was in meinen Partien aber nur einmal vorkommt. Auf höheren Schwierigkeitsgraden sollte die Expansion immerhin dadurch gehemmt werden, dass Luxusgüter nur noch je vier Städte beglücken statt wie in Civ 5 alle gleichzeitig – je mehr Siedlungen ich habe, desto kniffliger wird's, sie bei Laune zu halten. Und hier liegt der Problemhase im Pfeffer: Diese höheren Schwierigkeitsgrade kenne ich nicht.

De Prinz kütt

So enthält unsere fast fertige Version zwar bis auf zehn Völker und den Multiplayermodus alle Inhalte von Civilization 6, also Einheiten, Gebäude, Weltwunder, Persönlichkeiten und so weiter. Erkunden kann ich all das jedoch nur auf »Prinz«, dem vierten der acht Schwierigkeitsgrade. Und darauf wird Civ 6 viel zu leicht. Denn die KI-Gegner bringen fast nichts zustande und erklären etwa Kriege, nur um ihre Einheiten ohne Gegenwehr von meinen Bogenschützen zu Klump

schießen zu lassen. Gute Freunde fallen mir ebenso in den Rücken wie Erzfeinde, was die Diplomatie ad absurdum führt. Und der an sich spannende Wettlauf um Stadtstaaten und Persönlichkeiten versandet, weil ich mir in Windereile einen riesigen Vorsprung erarbeite. Das ist mein letzter Zweifel, denn sonst gibt's wenig Grund zum Ärgern – mal abgesehen von seltenen Wegfindungs-Bugs, einigen Interface-Kanten und dem Umstand, dass vollgebaute Karten recht unübersichtlich werden. Alles verschmerzbar, ich hoffe vor allem, dass die fertige Fassung von Civ 6 anspruchsvoller und die KI zum würdigen Widersacher wird, selbst wenn Firaxis ihr wieder Betrügerboni spendieren muss. Für Kenner wäre das ja nichts Neues. ★



Michael Graf
@Greu_Lich

Die Comicoptik von Civilization 6 erinnert an den seichten Mobile- und Konsolenabgeleger Civilization: Revolution – doch zum Glück sind die Gemeinsamkeiten damit erschöpft. Spielerisch kann ich Civilization 6 nämlich fast nichts vorwerfen. Der Umfang stimmt, die hervorragende verzahnte Mechanik strotzt vor spannenden Wechselwirkungen, und das Politiksystem sowie die Heureka-Booster laden zum Experimentieren ein, sodass Partien nicht mehr komplett nach Schema F laufen. So spielt sich Civ 6 vertraut und dennoch anders genug, um wieder nächtelang zu fesseln.

Die Bonbongrafik wiederum mag Geschmackssache sein, ihren liebevollen Detailgrad aber kann niemand abstreiten: In Städten und Distrikten erkenne ich jedes Gebäude, bei zerstörten Monumenten bricht die Spitze ab, japanische Pikeniere sehen sogar anders aus als europäische. Und diese Musik! Der individuelle Soundtrack jeder Nation passt sich ans Zeitalter an und schwillt im Verlauf einer Partie vom Steinzeitgeträller zur orchestralen Industriegymne an, aus der ich bei den Deutschen die Melodie von »Wenn ich ein Vöglein wär« heraushöre. All das sorgt dafür, dass ich gar nicht mehr zu Civ 5 zurückkehren will. Und all das steht und fällt dennoch mit der KI und damit der Herausforderung, denn erst daraus entsteht Langzeitmotivation. Und die ist das Wichtigste überhaupt.

CIVILIZATION 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-2100T / Phenom II X4 810
Geforce GTX 450 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-5575R / AMD FX-8350
Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



detailverliebte Einheiten und Bauwerke
schöne Kriegsnebel-Pergamentkarte
hervorragender Soundtrack
klasse animierte Herrscher
bei vollgebauter Karte sehr unübersichtlich

SPIELDESIGN



Distriktsystem lädt zum Puzzeln ein
exzellent verzahnte Spielmechanik
stets etwas zu tüfteln
vielfältige Völker-Eigenschaften
Was können die KI-Gegner auf höheren Stufen?

BALANCE



Technologien und Einheiten allesamt sinnvoll
Völkerfähigkeiten beeinflussen Spielweise
nützliche Civilopädie
für Neulinge schwer zu überblicken
Bleibt das Spiel so einfach?

ATMOSPHÄRE / STORY



generell stimmige Aufmachung
Agenden verleihen Herrschern mehr Persönlichkeit
stimmungsvolle Wunder-Filmchen
witzige Zitate zu jeder Technologie
teils arg nüchterne Menüs

UMFANG



große Karten
zwei umfangreiche Forschungsbäume
fünf Siegbedingungen
facettenreiche Spielmechanik
Völkerfähigkeiten und Forschungs-Booster erhöhen Wiederspielwert

FAZIT

Durchdachte Fortsetzung, in der es stets etwas zu tüfteln gibt. Nur hinter der KI steht noch ein Fragezeichen.

