



Faszination Civilization

MEIN LEBEN MIT CIV

Wir haben sieben Fans der Reihe gefragt, wie und warum Sid Meiers Serie sie ganz persönlich geprägt hat. Herausgekommen sind erschütternde Lebensbeichten. Von Martin Deppe



Heiko Klinge

Heiko Klinge arbeitet seit November 2000 für die GameStar und ist heute ihr Chefredakteur. Angefangen hat er als Sport- und Rennspielexperte, sein erster großer Test für GameStar war aber das Aufbaustrategiespiel Tropico. Am meisten Lebenszeit hat er spieltechnisch aber definitiv in der Civilization-Reihe verbraten.

Liebe, Sex und Civilization

Als das erste Civilization 1992 für den Amiga erschien, steckte der kleine 14-jährige Heiko mitten in der Pubertät. Mangels Handys oder gar Facebook wurde seinerzeit im Klassenzimmer noch handschriftlich kommuniziert. Amateure verwendeten dafür kleine Zettelchen, die sie unter den Tischen wandern ließen, mit entsprechend großer Entdeckungsgefahr durch den Lehrer. Profis wie ich bevorzugten lieber ein Notizbuch. So sah es für den Lehrer immer aus, als würde ich fleißig ihren Unterricht mitschreiben, obwohl ich eigentlich nur Teenie-Klatsch und -Tratsch mit meiner besten Freundin und Sitznachbarin Simone austauschte.

Diese Notizbücher habe ich bis heute aufbewahrt und vor kurzem erst wieder gelesen. Nunja, es ist nicht gerade anspruchsvolle Lektüre. Wer liebt wen, wer sieht am besten aus, wer hat wen betrogen, wer hatte (angeblich!) schon Sex, welchen Lehrer würden wir auf eine einsame Insel wünschen, wie könnten wir unsere heimliche Flamme auf uns aufmerksam machen, wie geht es Bremen gerade ...

Moment mal, wie es Bremen gerade geht? Ja, kaum zu glauben: In all den Teenager-Herzschmerz mischten sich tatsächlich immer mal wieder Anekdoten aus meinen Civilization-Partien. Es war das einzige Computerspiel, das es in mein Schul-Notizbuch geschafft hat. Zum einen, weil es mich tatsächlich genauso sehr beschäftigt hat wie all die Mädchengeschichten – ja, ich habe sogar davon geträumt. Zum anderen, weil meine Civilization-Erlebnisse für Nicht-Nerds wie Simone fast (!) ebenso interessant waren wie unsere persönlichen Ranglisten der attraktivsten Mädchen und Jungen. Aus den ganzen Schul-Schwärmereien ist freilich nie was länger Anhaltendes geworden, aber Civilization liebe ich bis heute.

Julius ist schuld!

Mein erster Kontakt mit Civilization war ein Schlag ins Wasser. Und zwar wortwörtlich. Denn damals, Ende 1991, habe ich Civ auf meinem 286er-PC im WG-Zimmer angeworfen, bin kurz in die Küche, habe losgespielt. Nach ein paar Runden treffe ich auf Cäsar, wir plaudern, es klingelt. Wir verhandeln weiter. Es klingelt. »Maaaann, warum klingelt dieser Julius dauernd!«, wundere ich mich noch. Bis ich registriere, dass das Klingeln von der Wohnungstür kommt. Und vom Vermieter. Der fragt nämlich, ob wir einen Wasserschaden haben. Weil's bei ihm durch die Decke tropft. Schlagartig erinnere ich mich an meinen Trip in die Küche, wo ich den Wasserhahn aufgedreht habe, um endlich mal zu spülen. Das muss so 20 Runden her sein ... Ich murmele beschwichtigend was von »Putzeimer umgefallen, sorry!«, schließe Tür und Wasserhahn, wische den Boden. Jetzt aber schnell spülen! Obwohl, nebenan wartet ja Cäsar, und wer weiß, wie lange der noch lebt.

Am Abend wundern sich meine Mitbewohner, dass der Küchenboden sauber ist wie nie, sich das Geschirr aber immer noch stapelt.

Dieses »Nur noch eine Runde, dann spüle / schlafe / lerne / heirate ich« wird bei Rundenstrategiespielen wahnsinnig gerne zitiert. Und oft stimmt es ja auch. Doch nur bei Civilization passt es wie Arsch auf Putzeimer, weil einfach auf vielen Ebenen etwas passiert. Selbst wenn ich nicht gerade im dicksten Krieg stecke, ist ständig was zu tun: expandieren, entdecken, siedeln, ausbauen, optimieren, verhandeln. In keinem anderen Spiel wächst mir mein Volk so ans Herz, habe ich wirklich das Gefühl, sein Schicksal über Jahrtausende zu lenken. Dabei will ich nicht mal gewinnen, sondern nur, dass es meinen Leuten gutgeht. Der Weg ist das Ziel, kennen Sie ja.

Na gut, gewinnen ist auch okay.



Martin Deppe

Martin Deppe war von 1997 bis 2002 Redakteur bei GameStar, zuletzt als Stellvertretender Chefredakteur. Seit 2008 schreibt er regelmäßig als Freier Autor und Projektleiter für Sonderhefte. Am liebsten mag er Rundenstrategie, von Battle Isle über die Heroes-Reihe bis eben hin zu Civilization.



Maurice Weber

Maurice Weber fing 2012 als GameStar-Praktikant an und seitdem wird das Heft ihn nicht mehr so richtig los. Wie eine spielbegeisterte Kakerlake besteht er darauf, immer wieder irgendwelche komischen Rollen- und Strategiespiele zu testen. Zwar mag er am liebsten Echtzeit, aber einen gepflegten Rundenzeitfresser Marke Civilization weiß er ebenso zu schätzen.

Ein Spiel wie ein Buch

Gleich mal ein Geständnis vorweg: Als respektloser Jungspund habe ich deutlich später mit Civilization angefangen als einige der ehrwürdig ergrauten Herrschaften auf diesen Seiten. Genauer gesagt war mein erster Teil der vierte – und zwar vor allem, weil er so pädagogisch wertvoll war! Wie das? Nun, ich habe mir Civilization 4 seinerzeit aus der örtlichen Leihbücherei besorgt. Sie wissen schon, eine dieser archaischen Institutionen, wo die Menschen sich in grauer Vorzeit kostenlos mit Büchern eindecken konnten. Für einen Knaben mit begrenzten finanziellen Mitteln, der es sich aber trotzdem in den Kopf gesetzt hatte, jedes Buch von Wolfgang Hohlbein zu lesen, eine nützliche Sache!

Und dort gab es eben auch Computerspiele. Aber freilich nicht einfach jedes. Die Gemeinde Gräfelting konnte es ja schwerlich verantworten, ihre zart besaitete Jugend garstigen Shootern oder anderen Actionspielen auszusetzen! Selbst Rollenspiele waren in der Regel schon zu fies. Aber Rundenstrategie? Und dann auch noch mit historischem Einschlag? Das kann man den Kindern gerne zumuten, da lernen sie vielleicht sogar noch was bei! Nichtsahnend lieh ich mir also dieses Spiel aus – und prompt waren Herr Hohlbein und auch sonst jede andere Form der Freizeitbeschäftigung erstmal gegessen. Genau wie übrigens meine erwähnten knappen finanziellen Mittel: Denn wer könnte schon ein Civ-Spiel formgemäß innerhalb der Rückgabefrist zurückbringen? Da hatte ich doch noch gar nicht alles erobert! Civilization 4 hat mich also einige Überziehungsgebühren gekostet. Aber ich liebe es trotzdem, und seitdem auch die Serie.





Rüdiger Steidle

Rüdiger Steidle war von 1997 bis 2000 bei GameStar, zuletzt als Redakteur. Inzwischen macht er Pressearbeit für einen deutschen Lautsprecherhersteller und schreibt nur noch gelegentlich als freier Autor über sein Lieblingshobby. Am liebsten mag er Rundenstrategie, gerne mit historischem Hintergrund.

Das Auge spielt mit

Ich habe mir Civilization damals wegen der Grafik gekauft. Nicht lachen, stimmt wirklich! Auf den Screenshots sah Sids Meierwerk nämlich dem antiken Strategiespiel Empire sehr ähnlich, mit dem ich damals erfolgreich Schulaufgaben, Hausarbeiten und andere lästige Pflichten verdrängt hatte. Und tatsächlich gab es einige Gemeinsamkeiten – nur dass Civilization viel umfangreicher, ausgefeilter und noch suchterzeugender war als das weitgehend auf den Kampf fokussierte Empire. Tatsächlich nahm meine Civilization- und Colonization-Abhängigkeit so extreme Züge an, dass ich Teil 2 notgedrungen ignorieren musste – andernfalls hätte ich vermutlich das Abi nicht bestanden. Erst mit Alpha Centauri und dem dritten Part bin ich wieder in Sids Serie eingestiegen. Und obwohl ich über die Jahre doch schon alles irgendwann einmal gesehen und ausprobiert habe, fesselt mich jeder neue Teil abermals für Hunderte Stunden. Es gibt einfach kein anderes Spiel, das sich so herrlich »nebenher« zocken lässt wie Civilization.

Ich gehöre übrigens zu jenen Weichlingen, die sich selten über die Schwierigkeitsstufen König oder Kaiser hinauswagen, gerade weil ich im Nebenbei-Modus nicht über jeden Zug dreimal nachdenken und immer wieder neue Strategien testen möchte. Am liebsten siede ich einfach so vor mich hin, erfreue mich meiner Weltwunder, pflastere jeden Quadratmeter meines Reichs mit schicken Upgrades zu und überlasse das Kriegführen meist der KI. Dass die in jüngeren Jahren zunehmend menschlich agiert, passt mir gut. Da muss es mir nicht mehr ganz so peinlich sein, dass ich auf die Computergegner oftmals genauso neidisch, stolz oder sauer bin wie auf Freunde aus Fleisch und Blut. »Was, du klast mir den Siedlungsplatz vor der Haustür? Schmeck kalten Stahl, Abschaum!«

Der Sog des Weitermachens

Spiele sind eine Erkundung des Möglichkeitsraums. Die besten von ihnen öffnen mit jeder Spieleraktion neue Perspektiven auf das, was nun möglich, was noch zu tun, was zu erreichen wäre; so bedingt eine Entscheidung die nächste, und prompt findet man sich in jedem schier unwiderstehlichen Sog des Weitermachen-Wollens wieder, jenem hypnotischen Kreislauf aus Handlung und Konsequenz, den Civ-Fans als das »Nur noch eine Runde«-Phänomen kennen. Civilization hat diesen Mechanismus mit Teil 1 revolutioniert, mit Teil 2 perfektioniert und ihn seitdem – meist maßvoll – dem Zeitgeist angepasst. Worin aber lag diese Revolution?

Da ist, erstens, die schiere Bandbreite der Systeme in Civilization; nicht nur, dass es die Kriegsführung der damals allgegenwärtigen historischen Rudentaktik-Spiele mit einem kleinteiligen Aufbau- und Wirtschaftspart verband, sondern obendrein durchwob mit Erkundung, Forschung, Diplomatie und Handel. Mehr Systeme, mehr Komplexität: Die Meisterschaft von Sid Meier als Game Designer zeigt sich darin, wie nahtlos diese vielfältigen Mechaniken ineinandergreifen, anstatt zu einem großen Kuddelmuddel zu implodieren.

Daraus folgt, zweitens, dass es eine wesentlich größere Vielfalt von Spielstrategien erlaubt als seine Genrevorgänger, und eben nicht nur militärische; sodass sogar unterlegene Konstellationen wie die, als Mini-Staat von Großreichen umzingelt zu sein, reizvoll auszuspähen sein können, wenn die oft gescholtene Diplomatie sich als überlebenswichtig erweist.

Dabei profitiert Civilization drittens maßgeblich von seiner genialen Metapher, dem Bogenschlag von der Steinzeit in die Zukunft als sehr freie Nacherzählung der menschlichen Kulturgeschichte. Man darf nicht vergessen, dass das Gros der Taktikspiele jener Zeit (darunter einige von Sid Meiers eigenen Frühwerken) vor allem eng umrissene historische Schlachten oder Fantasieszenarien durchnudelten; wie weit dagegen Civilization die Fenster aufriß und nicht nur die ganze Erde, sondern auch ihre Vergangenheit zum Spielplatz erklärte, war nicht nur befreiend, sondern gleichzeitig eine Leinwand für das eigene Epos, die eigene Version der Weltgeschichte, die sich aus unzähligen Mikrostorys speist. Die Konzepte, vor allem die erforschten Technologien und Gebäude, die das Spiel benutzt, sind aus dem täglichen Leben vertraut und deshalb intuitiv begreifbar; wie bedeutsam dieser Vorteil ist, zeigt sich insbesondere beim Vergleich mit dem unzugänglicheren, weil abstrakteren Science-Fiction-Ableger Alpha Centauri.

Das alles ist fundamental für die Bedeutung von Civilization; aber der vierte Punkt ist mir fast der Wichtigste: Civilization ist ein Spiel von großer Erklär- und Zeigefreude. Wann immer möglich übersetzt es Zahlen, Daten und Zusammenhänge in Grafik. Der erste Eindruck von der blockigen, manchmal ungelungenen Pixelgrafik des Ur-Civilization verstellte leicht den Blick dafür, wie nachgerade opulent das Spiel den Fortschritt des Spielers inszeniert. Die dynamischen Stadtansichten, der nach und nach aufgebaute Herrscherpalast, die umfangreiche Civilopädie, die geniale Farbanimation der Expansion der Weltreiche nach dem Spielende, die Herrscherportraits, im zweiten Teil die Videos für jedes einzelne Weltwunder – wäre alles nicht nötig gewesen, ist alles nur Bonus, der einer unbändigen Visualisierungslust entspringt. Es ist diese Detailverliebtheit, die aus einem herausragenden Spiel ein Meisterwerk macht.

Ein Meisterwerk? Civilization ist für mich DAS Meisterwerk, das eine Spiel für die einsame Insel, der Inbegriff von allem, was an Computerspielen wertvoll, kunstvoll und einzigartig ist. In meiner persönlichen Liste der besten Spiele steht Civilization 2 ganz oben.



Christian Schmidt

Christian Schmidt betreibt gemeinsam mit Gunnar Lott den Restspiele-Podcast »Stay Forever« (www.stayforever.de); in Episode 10 nehmen die beiden Civilization und Alpha Centauri auseinander.

Civ ist der Gott der PC-Spiele

Civ? Gott? Dick aufgetragen? Ja, schon. Aber mal ernsthaft: In welchem Spiel kommt alles zusammen, was so nach landläufiger Meinung ein sehr gutes Spiel ausmacht? Übrigens auch, wenn man ansonsten mit dem Strategiegenre herzlich wenig anfangen kann. Neben taktischen Kämpfen, der komplexen Aufbaukomponente, den noch komplexeren Forschungs-, Religions-, Kultur-Bäumen, die auch noch alle in Wechselwirkung zueinander stehen, ist es vor allem eins, was alle Civ-Teile zum jeweils Klassenbesten ihrer Zeit macht: die ungeheure Langzeitmotivation. Jeden einzelnen Teil habe ich länger gespielt als jedes meiner geliebten Rollenspiele. Und da bin ich bei einigen Open-World-Exemplaren durchaus jenseits der 300-Stunden-Marke. Bei beiden Genres führt übrigens die gleiche Motivation zu solch exzessiven Spielzeiten: die Lust am Entdecken unter verlässlichen, stimmigen Regelkonzepten. Obwohl man sich irgendwann (nach zugegeben ziemlich langer Zeit, da haben andere Titel schon fett Schimmel angesetzt) innerhalb des Spiels bestens auskennt, ganz so, als habe man alles schon einmal gesehen, ist es jedes Mal wie nach Hause kommen, wenn ich gerade ein Doom, ein Wolfenstein oder ein Uncharted beendet habe und an einem ruhigen Abend komplett tiefenentspannt denke: »Ah, ich brauche ja gar nichts Neues, da war ja noch was.«

Und ich starte erneut eine Partie, wähle meine Parameter – größtmögliche Welt, langsamste Spielgeschwindigkeit, Weltform und Volk auf zufällig, Schwierigkeit auf »Prinz« oder »König« (denn höhere Handicaps empfinde ich bei Civ als unfair und als Störung des homogenen Spielerlebnisses). Und schon schleicht sich ein Grinsen in mein Gesicht, ich vergesse die Welt um mich herum, »verschwende« Stunden, die ich nicht als solche wahrnehme, denke während der Zeit, in der ich nicht spiele, über Taktiken nach, verfluche in Gedanken die Diplomaten-KI, die mir völlig ohne Grund einen schlechten Ruf in meiner Civ-Welt eingebrockt hat und einen drohenden Mehrfrontenkrieg. Das ist alles ganz normal, Civ gehört zu meinem Leben und darum ist Civilization für mich Gott unter den PC-Spielen. Oder war Sisyphos am Ende gar kein Gott?



Michael Trier

Michael Trier ist seit über 20 Jahren Hardwareredakteur, Spielejournalist (u.a. Chefredakteur der GameStar), Kommunikationsprofi und liebt Rollenspiele, Rundenstrategie und natürlich das Schreiben darüber.

Der zweite Blick

Civilization, das war für mich Liebe auf den zweiten Blick. Irgendwann in den frühen 90ern, als ich acht oder neun Jahre alt war, brachte mein Bruder einen Haufen Disketten von der Uni mit. Es war dieses Strategiespiel, das gerade all seine Mitsstudenten vom Klausurlernen abhielt. Oh, dachten wir, das muss etwas ganz Besonderes sein. Also installierten wir, starteten – und stutzten. Hä? Wie sieht das denn aus? Wir sind ein blinkender Pixel-Planwagen? Und erforschen das Rad? Tags zuvor hatten wir in Wing Commander mörderische Weltraumkatzen gejagt, mit Explosionen, Raketen und so! Und jetzt ... das? Ein Spiel mit dem halsbrecherischen Tempo einer Altherren-Schachpartie im Stadtpark? Gleich am nächsten Tag wird Civilization wieder in die Uni zurückgetragen. Das ist nichts für uns.

Meine Güte, was war ich verblendet! Erst Jahre später kapiere ich endlich, wie genial und packend die rundenbasierte Weltreichsexpansion sein kann. Und zwar dank Master of Magic. Das Fantasy-Strategiespiel lockt mit typischem Fantasy-Strategiespielkram (Magie! Schattenwelt! Dungelelfen!) und fesselt mich mit seiner Mischung aus Welteroberung und Taktikschlachten. Das wunderbar dicke Handbuch kenne ich bis heute auswendig, inklusive Einheitenwerten. Tja, und nach Master of

Magic kam eben ... Civilization 2. Ein Spiel, das ich mehr gespielt habe, als für mich und meine Schulnoten gut war. Jahrelang.

Auch, weil es eines der wenigen Spiele war, das auf meinem krüppeligen Heimrechner überhaupt noch lief.

Und diese Kopfgeschichten! Wie ich die Inder mit Cruise Missiles bombardierte! Wie mir die Spanier ihre Kriegselefanten auf den Hals hetzten! Damals gab's ja sogar noch Wunderfilme – und einen aufrüstbaren Thronsaal, den ich zur Belohnung immer prachtvoller einrichten durfte. Klar, das brachte spielerisch überhaupt nix, aber es war eben MEIN Thronsaal, MEIN Imperium.

Diese Faszination prägt Civilization für mich bis heute: Ich erlebe hier keine vorgefertigte Geschichte – sondern schreibe buchstäblich meine eigene! Ja, das ist eine ausgelutschte Formulierung, mir egal! Civilization dreht sich für mich seit jeher darum, der Welt meinen Stempel aufzudrücken. Und diese Welt ist eben immer anders, ihre Form wandelt sich, ich treffe andere Nachbarn. Die Unterschiede zwischen den Völkern und damit die Vielfalt wuchsen immer mehr, ab Civ 3 gab's individuelle Spezialeinheiten und feste Landesgrenzen, es folgten Religionen, Regierungsbaukästen, Ideologien, Stadtstaaten. Das macht Civilization für mich aus. Jede Partie ist anders, jeder Sieg eine Leistung, und der nächste Schritt, der nächste Erfolg stets zum Greifen nah. Nur noch eine Runde.



Michael Graf

Michael Graf hat mal Mods für Civilization 3 gebastelt, seit 2003 ist er der ortsansässige Civilization-Fanatiker der GameStar. Als Mitglied der Chefredaktion und Ressortleiter für Kolumnen und Reports hat er fürs Modbasteln leider keine Zeit mehr, überlegt aber gerade, in welche Ecke des Büros ein prachtvoller Thronsaal passen könnte.

