

Civilization 6

KRONE MIT KRATZER



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 DVD: Wie gut ist die KI?

Wie gut ist denn nun die finale Version von Civ 6? Weitgehend so großartig wie erhofft – aber unser größter Zweifel aus der Vorabfassung wird zur traurigen Gewissheit.

Von Michael Graf und Maurice Weber

Dass Civilization ein tolles Rundenstrategie-spiel geworden ist, hat uns nicht überrascht. Wir konnten ja bereits vor Release eine fast vollständigen Previewversion nach Herzenslust spielen – und die hinterließ einen fast rundum gelungenen Eindruck. Civ 6 ist vollgepackt mit Systemen wie Religion und Spionage, die Civ 5 per Addon nachliefern musste. Und diese Systeme sind genau wie die neue Distriktbaummechanik gut durchdacht, alles greift fein ineinander. Spielen konnten wir aber nur auf »Prinz«, dem vierten von acht Schwierigkeitsgraden, auf dem die Gegner-KI überaus schwach spielte. Unsere Hoffnungen ruhten auf der endgültigen Testversion mit allen Schwierigkeitsgraden. Nur leider machen die das Problem nicht besser. Trotz all seiner Stärken reicht es deswegen nicht für die erhoffte goer-Wertung.

Was kann die KI?

Es dauert nicht lange um zu erkennen: Schon grundlegende Civ-Weisheiten übersteigen den geistigen Horizont der Computergegner. Selbst auf »Unsterblicher«, dem siebten von



Rom greift uns an, attackiert aber nicht konsequent und lässt sich bombardieren.

acht Schwierigkeitsgraden, lassen sie ihre Siedler schutzlos durchs Land ziehen, gerne direkt an unseren Grenzen oder Truppen vorbei. Ehrensache, dass wir die Stadtgründer klauen und selbst einsetzen. Zwar ist es nicht so, dass die KI überhaupt keine Herausforderung böte. Auf höheren Anspruchsstufen kassiert sie nämlich wieder massive Produktionsboni (und nur das, schlauer wird sie nicht). Wenn wir sie in Frieden aufbauen lassen, zieht sie schnell technologisch an uns vorbei und rauscht auf der Überholspur zum Forschungs- oder Kultursieg. Aber dieses »in Frieden« ist eben der Haken an der Sache. Denn von der Kriegs-

führung hat die KI keinen blassen Dunst. Theo Roosevelt etwa umzingelte eine unserer Städte mit Kriegern, kloppte den städtischen Lebensbalken runter und stand kurz vor der Eroberung! Mit zitterndem Mausfinger unterbreiteten wir dem Amerikaner ein Friedensangebot – und Roosevelt nahm an! Obwohl wir diesen Krieg selbst losgetreten hatten, und all das auf »Unsterblicher«!

Reich, aber nicht lebensfähig

Es ist schon bemerkenswert, wenn die KI überhaupt mal so weit kommt, eine Stadt zu umstellen. Einmal erklären uns Römer und Engländer gemeinsam den Krieg. Es griffen



Die veraltete feindliche Armee umringt bewegungslos eine unbedeutende Stadt.



Klassischer KI-Fehler: ein unbewachter Siedler.



Michael Graf
@Greu_Lich



Firaxis, was soll das? Da entwerft ihr ein mechanisch hervorragendes, ein so wunderbar verzahntes und ausgefeiltes Civilization, eines der besten Rundenstrategiespiele seit Jahren – und dann schraubt ihr eine Künstliche Intelligenz dran, die schon mit dem Angriff auf eine Stadt überfordert ist? Ich kann nur hoffen, dass Patches den Widersachern mehr Finesse einimpfen, bei Civ 5 hat das ja auch geklappt. Obwohl die Civ-6-KI sogar schlechter spielt als die des Vorgängers zum Release. Das Paradoxe an der Misere ist allerdings, dass sie das Spiel für mich nicht kaputt macht. Sie stört, ja, und sie verwehrt Civ 6 die – eigentlich zum Greifen nahe – 90er-Wertung. Dennoch kann ich mich wieder nächtelang am Staatenlenken festbeißen. Civ bleibt Civ, der Auf- und Ausbau meines Weltreichs motiviert mich wieder enorm. Die Kaiserkrone mag einen unübersehbaren Kratzer haben. Eine Krone bleibt sie dennoch.

jedoch nur die Römer an, die Briten blieben passiv, obwohl ihr Staatsgebiet ebenfalls direkt an unseres grenzte. Und die Römer schickten zwar eine riesige Armee von Streitwagen und Katapulten, die aber konfus hin und her marschierten. So konnten wir die Invasoren mit einer Handvoll Bogenschützen und Speerträger zurückdrängen und später sogar Rom erobern! Wieder ein andermal rückten die Kongolesen mit einer Panzerarmee an – und fuhren dann unverrichteter Dinge wieder nach Hause. Auch all das geschah auf »Unsterblicher«. Zudem nutzen die Gegner ihre technologische Überlegenheit nicht immer aus. Wir kämpften etwa gegen Sumerer, die im Informationszeitalter immer noch mit Speerträgern über die Karte rannten. Auch Stadtstaaten haben offensichtlich Probleme, ihre Truppen zu modernisieren. Gleichzeitig erweist sich die

Bugs in Civilization 6

Civilization 6 läuft grundsätzlich rund und stabil, aber nicht ganz fehlerfrei. Den schlimmsten Bug haben wir erlebt, als ein unfertiges Militärlager auf unsere Truppen feuerte. Das sollte unmöglich sein! Feindliche KI-Einheiten standen manchmal in unseren Militärdistrikten herum (Bild). Zum Glück waren solche gravierenden Fehler selten, in fast allen Partien erlebten wir nur kleinere Anzeigefehler, etwa bei der Wegfindung. Daher werten wir Civilization 6 für die Bugs nicht gesondert ab.



KI oft weitgehend außerstande, ihre eigenen Städte zu verteidigen. Lieber fährt sie mit einer Rotte Katapulte im Hinterland auf und ab, als tatsächlich mal auf unsere Invasoren zu feuern. Kriege zwischen KI-Spielern geraten teils zur Farce, weil zwei stümperhafte Feldherren aufeinanderprallen – der eine zu blöd sich zu verteidigen, der andere trotzdem unfähig den Sack zuzumachen. Außerdem versäumt es die KI des Öfteren, ihre Ressourcen zu modernisieren oder ignoriert ideale Plätze für den Bezirksbau und zieht den Campus lieber neben nur einem Berg hoch statt den dreien direkt daneben. Okay, Civilization war noch nie für seine herausragende KI bekannt. Ärgerlich ist es dennoch, weil das eigentlich fantastische Civ 6 damit enorm viel Potenzial verschenkt.

Nuklearer Multiplayer

Herausfordernder ist es, sich mit menschlichen Gegnern zu messen, und zwar im Multiplayermodus für bis zu zwölf Spieler. Dabei können wir einstellen, ob die Teilnehmer immer gleichzeitig ziehen oder nur dann, wenn sie sich im Frieden befinden. Spieler, die gegeneinander Krieg führen, sind dann nacheinander dran, damit der schnellere keinen Vorteil hat. Neben dem einstellbaren Startzeitalter (Antike, Moderne, etc.) gibt es in Civ 6 drei spezielle Multiplayerszenarien, die den Start beschleunigen: In »Globaler Thernuklearer Krieg« beginnen Spieler und KI-Völker bereits mit kleinen Armeen sowie fast allen Technologien, die man für ei-

nen, nun, globalen thernuklearen Krieg so braucht. Eine nette Ergänzung, weil man schneller in die Partien hineinfindet und Konflikte angeheizt werden. Zumal die Szenarien eigene Siegbedingungen bieten, im Nuklearkrieg etwa sollen wir drei Stadtstaaten erobern, die meisten Panzer bauen oder die meisten Städte atomisieren. Blöd aber, dass im Spiel selbst nur der Stadtstaat-Sieg erklärt wird. Bei den anderen steht zwar, wer führt – aber nicht, was man dafür tun muss.

Unsere Online-Testpartien (es gibt auch einen Netzwerk- und einen Hotseat-Modus) liefen übrigens stabil – nur einmal erlebten wir einen Absturz, der sich aber nicht reproduzieren ließ und wahrscheinlich am Rechner lag. Partien können wir jederzeit abspeichern, um später wieder einzusteigen. ★

CIVILIZATION 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2,5 Ghz / Phenom II 2,6 Ghz
Geforce GT 450 / Radeon HD 5570
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2,5 Ghz / 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 und zu optimieren
vielfältige Völker-Eigenschaften
Kriege leiden unter schwacher KI

BALANCE



Technologien und Einheiten sinnvoll
Völkerfähigkeiten beeinflussen Spielweise
nützliche Civilopädie
für Neulinge schwer zu überblicken
militärische Konflikte sind keine Herausforderung

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 mit hervorragend verzahnter Spielmechanik. Nur die KI erweist sich als Pferdefuß.



Unter Gorgo sind die Griechen kriegerischer. Sie ist bislang die einzige alternative Anführerin.