



Rise and Fall enthält sieben neue Weltwunder, darunter die Freiheitsstatue.

Civilization 6: Rise and Fall

AUFSTIEG IN EIN GOLDENES CIV-ZEITALTER?

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **8.2.2018**

Rise and Fall soll das Spiel gehörig auf den Kopf stellen: Mehr Dynamik, mehr Herausforderungen, mehr Tiefgang. Wir haben mit den Entwicklern gesprochen und stellen die erste große Erweiterung für Civ 6 vor. Von Maurice Weber

Wussten wir's doch! Nach unserem Interview mit Lead Designer Ed Beach im November waren wir sicher: Civilization 6 kriegt bald sein erstes großes Addon! Aber dass es so schnell gehen wird, hat uns dann trotzdem überrascht – Rise and Fall soll bereits am 8. Februar 2018 erscheinen.

Also haben wir uns Beach und den Cheftwickler der Erweiterung, Anton Strenger,

erneut geschnappt und sie über die Erweiterung ausgequetscht. Schließlich hängt von ihr einiges ab! Civilization 5 wurde erst mit seinen Addons zu dem Meisterwerk, das es heute ist – ein solches Meisterwerk gar, dass es bis dato immer noch mehr gespielt wird als der eigene Nachfolger. Schafft es Civ 6 mit Rise and Fall, einen ähnlichen Qualitätssprung hinzulegen und den Vorgänger endlich zu überflügeln?

Mögest du in interessanten Zeiten leben

Der Name »Rise and Fall« ist Programm: Strenger will uns nämlich in der Erweiterung deutlich stärker auf Trab halten, selbst wenn wir in Führung liegen. »Grenzen verschieben sich das ganze Spiel hindurch und Imperien erblühen und verfallen, während sie goldene Zeitalter und dunkle Zeitalter erleben.« Moment, Zeitalter?

Die Zeitalter sind die größte Neuerung der Erweiterung: In jeder Epoche sammeln wir Ärapunkte und die bestimmen, ob die nächste eine goldene, normale oder dunkle Zeit für unsere Zivilisation wird. Zehn Runden vor Ende einer Ära (basierend darauf, wie weit die Spieler im Schnitt technologisch sind) warnt uns ein Countdown. Danach wird abgerechnet.

Wer von einer Blütezeit in die nächste tanzen will, muss denkwürdige historische Leistungen vollbringen. Als Erster die Welt umsegeln, als Erster zum Suzerän eines Staats aufsteigen, als Erster ein Flugzeug in die Luft kriegen – all diese Dinge schreiben uns Punkte aufs Konto. Sind wir nicht Erster, können wir immer noch ein paar kassieren, aber die Belohnung fällt dünner aus.

Aber schreibt uns das Spiel damit nicht arg strikt vor, was wir tun müssen, um er-



Mehr denn je müssen wir in unseren Städten auf Annehmlichkeiten achten, damit sie sich nicht abspalten.

folgreich zu sein? Beach winkt ab: Man habe über 100 solcher historischen Momente eingebaut, damit es für jede Strategie passende Errungenschaften gibt. Gleiches gelte für die Belohnungen: Läuten wir ein goldenes Zeitalter ein, dürfen wir für die gesamte Epoche einen Hingabe-Bonus wie mehr Ladungen für religiöse Einheiten wählen.

Die Nacht ist dunkel – und voller Chancen!

Ein desolater Punktestand lässt ein dunkles Zeitalter hereinbrechen. Unsere größte Sorge: Wird's nicht frustrierend, wenn uns das Spiel in sowieso schon schweren Situationen auch noch Strafnachteile aufdrückt? Im Gegenteil, sagt Beach: Die dunklen Zeitalter sollen ganz besonders spannend ausfallen, weil unser Volk in seiner Verzweiflung auch auf völlig neue dreckige Tricks zurückgreifen kann. Zum Beispiel stellen wir dann Kaperbriefe aus, lassen Freibeuterschiffe dras-

tisch vergünstigt vom Stapel und sacken dickere Pirateriebeute ein. Nur in normalen und dunklen Epochen legen wir außerdem zu Beginn eine Marschrichtung für unser Volk fest und erhalten damit eine Art Miniquest. Entscheiden wir uns zum Beispiel für den militärischen Weg, kassieren wir Extra-Ärapunkte für jeden getöteten Feind. So soll jedes dunkle Zeitalter auch eine Chance sein, das Ruder wieder herumzureißen.

Und das lohnt sich! Wer von einer dunklen in eine goldene Epoche voranschreitet, löst eine heroische aus und darf sich die dreifache Zahl an Hingabe-Boni aussuchen. »Manche unserer Tester haben sich sogar darauf verlegt, gezielt dunkle Zeitalter anzustreben!«, erzählen die Entwickler lachend. Das sieht Beach durchaus als interessanten Weg an, aber nur für ganz bestimmte Strategien. Denn dunkle Zeitalter bringen dann doch auch gravierende Nachteile mit sich. Allen

voran halten's unsere Städte nicht mehr so genau mit der Treue.

Auch du, Berlin?

Jede Stadt in Civilization 6: Rise and Fall hat ihren eigenen Loyalitätswert. Fällt der zu stark, spaltet sich die Siedlung kurzerhand ab. Dann wird sie zunächst zu einer freien Stadt und ein anderer Spieler kann sie auf seine Seite bringen – oder sie erobern, ohne dass es als Krieksakt gegen uns zählt! Hier spielen die Zeitalter erneut eine wichtige Rolle: In dunklen Zeiten bröckelt die Treue unserer Bürger, in goldenen stehen sie begeistert hinter uns. Mehr noch, unser Ruhm strahlt sogar auf nahe Feindstädte und lässt deren Bürger neidisch zu uns herüberspielen. Reicht das allein nicht, ihre Treue zu brechen, können wir nachhelfen. Zum Beispiel, indem wir Spione einschleusen und so weiter an der Loyalität sägen. »Es kann sogar

Neue Völker?

Acht frische Zivilisationen und neun Anführer soll Rise and Fall bringen. Bestätigt sind noch keine davon, aber der Trailer gibt erste Hinweise:



Mongolen? Steppenkrieger, berittene Bogenschützen – wer sollte es sonst sein? Nun ja, vielleicht die Hunnen.



Wir hatten es bereits wegen der an die Silla-Zeit erinnernden Krone vermutet, nun wissen wir es genau: Korea ist dabei!



Wie treu unser Volk ist, hängt auch von goldenen oder dunklen Zeitaltern und den Gouverneuren ab.

sein, dass Reiche in dunklen Zeitaltern komplett auseinanderfallen und von anderen aufgesogen werden!«, verspricht Beach.

Damit werden Annehmlichkeiten und die bislang eher selten genutzten Unterhaltungsdistrikte auf einen Schlag deutlich wichtiger, denn sie machen uns beim Volk beliebter. Der Unterhaltungsbezirk kann obendrauf ein Projekt starten, das die Loyalität aller verbündeten und feindlichen Metropolen im Umkreis zu unseren Gunsten beeinflusst. Richtlinien mischen auch mit. Aber am wichtigsten für die Bürgertreue sollen unsere Gouverneure sein.

Dem Gouverneur ist nichts zu schwer

Sieben Gouverneurs-Charaktere können wir in Rise and Fall rekrutieren und in unsere Städte entsenden. Alle steigern sie die Loyalität ihrer Residenz, je nach Typ spendieren sie darüber hinaus unterschiedliche Boni. Der Kastellan weiß sein Territorium etwa besser zu verteidigen, die Diplomatin redet auch den Bewohnern aller umliegenden Städte unsere Herrschaft schön.

Fies: Wir dürfen sie sogar in Stadtstaaten mitten im Feindesland entsenden, um die gegnerische Treue von dort zu senken! Dann zählt die Diplomatin außerdem als gleich eine ganze Handvoll Gesandter. Die Statthalter schalten wir im Kulturforschungsbaum frei und bezahlen sie mit der neuen Gouverneurstil-Ressource. Die kassieren wir ebenfalls durch Kulturforschung, aber auch ein neues Weltwunder und der nur einmalig baubare Regierungsdistrikt werfen Titel ab.

Mit jedem Titel setzen wir entweder einen neuen Gouverneur ein oder befördern einen bestehenden. Diese Entscheidung zwischen Qualität oder Quantität zieht sich durch die ganze Erweiterung: Anton Strenger will uns

mehr Optionen geben, uns auch auf wenige starke Städte konzentrieren. »Viele der Ideen für die goldenen und dunklen Zeitalter kamen daher, dass wir es Spielern mit riesigen Imperien etwas schwerer machen wollten, allen anderen davonzuziehen. Und Spielern mit kleineren Reichen soll es etwas leichter fallen, wettbewerbsfähig zu bleiben«. Im Originalspiel sei es gerade unter guten Spielern zu offensichtlich der beste Weg gewesen, immer so weit wie möglich zu expandieren. Jetzt birgt das mehr Risiken.

Kreuzzug für den Notfall

Schwingt sich ein Spieler zu einer großen Bedrohung auf, kann er damit einen Notfall auslösen. Ein religiöser Notfall tritt zum Beispiel ein, wenn eine Religion die heilige Stadt einer anderen konvertiert. Im Angesicht dessen können sich andere Spieler zusammentun, um sie zurück zu konvertieren. Aber so ein Notbündnis sollte man nicht leichtfertig eingehen: Wir haben nur begrenzt Zeit, unser Ziel zu erfüllen. Am Ende winkt ein dauerhafter Bonus – aber wenn wir versagen, kriegt den der ohnehin schon mächtige Zielspieler! Aber auch ganz normale Bündnisse bieten jetzt mehr Möglichkeiten. Sie leveln auf, je länger wir unserem Gefährten die Treue halten. Und es gibt jetzt unterschiedliche Bündnistypen! Eine wissenschaftliche Allianz liefert zu Beginn nur Bonus-Forschungspunkte für jede gemeinsame Handelsroute, später teilen wir mit unseren Genossen gelegentlich auch Eureka-Momente. Und damit haben wir immer noch nicht alle Neuerungen beschrieben: Neue Kriegsgründe und versteckte Agenden sollen die Diplomatie weiter aufbessern, acht neue Wunder, sieben Naturwunder, zwei Verbesserungen, vier Einheiten, zwei Distrikte und vierzehn Gebäude kom-

men dazu – und ja, auch an KI und Interface wollen die Entwickler weiter feilen. Nur bei einer Frage blocken Beach und Strenger ab: Welche die acht neuen Zivilisationen werden, das verraten sie noch nicht. Schade – aber wir haben genug gehört, um trotzdem verflxt gespannt auf Rise and Fall zu sein! ★



Maurice Weber
@Frody42



Die Neuerungen von Rise and Fall klingen durchweg verdammt spannend – aber wie viel da schiefgehen könnte! Vor allem die Zeitalter müssen enorm sorgfältig ausbalanciert werden, damit sie nicht nur ständig den sowieso schon führenden Spieler belohnen und die anderen tiefer in den Schlamm treten. Und bei den historischen Momenten kann ich mich der Befürchtung nicht ganz erwehren, dass sie mir zu genau vorschreiben werden, was ich für meine Punkte zu tun habe. Aber sollten die Entwickler diese Balance hinkriegen, könnte Rise and Fall das Hauptspiel tatsächlich um einiges spannender machen! Besonders Loyalität als Weg, Grenzen auch ohne Kriegsführung aufzubrechen, klingt mir nach einer echten Bereicherung. Und die Gouverneure, die Politik der dunklen Zeitalter und die Quests und Belohnungen der Epochenmechanik haben jede Menge strategisches Potenzial. Ich drücke die Daumen, dass sie es erfüllt kriegen! Und natürlich, dass die KI mit der Spieltiefe auch umgehen kann. Dann fehlt mir eigentlich nur eins zum Glück – ich will endlich wieder die beste Zivilisation Byzanz kommandieren!