

## Civilization 6: Rise and Fall

## GOLDENE STRATEGIE SIEGT ÜBER MÄSSIGE KI

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis** Termin: **8.2.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **Ja (Steam)**

Auf DVD: Preview-Video\*



Der sechste Teil der Civilization-Serie krepelte die beliebte Serie um und schoss sich mit dem KI-Pfeil dabei ins eigene Knie. Kann das Addon Rise and Fall jetzt ein goldenes Zeitalter auslösen?

Von Benjamin Danneberg

Mit der Civilization-Reihe ist das so eine Sache: Neue Serienableger kommen mit diversen Schwächen, die erst im Laufe der Zeit über Addons nach und nach behoben werden. »Das schlechteste Spiel, das es je gab«, motzten Fans anno 2010 über Civilization 5. Miese KI, schlecht balancierte Barbaren, keine Spieltiefe, nervige Stadtstaaten, lächerliche Schwierigkeitsgrade. Dann kamen die Erweiterungen Gods and Kings sowie Brave New World – und jetzt ist es eines der bestbewerteten Spiele auf Steam.

Mit der Veröffentlichung von Civilization 6 im Oktober 2016 baute Firaxis das Spiel um, diesmal auch grafisch. Der Comicstil kam



Auf dem Weg zum (Wissenschafts-)Sieg müssen wir neuerdings aufpassen, dass unsere Bürger bei der Stange bleiben und nicht etwa zum Nachbarn abwandern.

nicht bei jedem Civ-Fan gut an, und die (noch nie sonderlich clevere KI) schien diesmal wirklich den Tiefpunkt erreicht zu haben. Anderthalb Jahre später steht jetzt mit Rise and Fall das erste große Addon ins Haus. Kann Firaxis seine Tradition der Reife-Updates erneuern und das Grundspiel eine Stufe höher schieben? Das klären wir im ausführlichen Test.

#### Shaka, Poundmaker & Wilhelmina

»Wen sollen wir spielen, sieben Tage lang, wen sollen wir spielen, so 'ne Qual!« Vom Sauflied zur Verzweilungshymne: Mit neun neuen Anführern und acht zusätzlichen Zivi-

lisationen haben wir nunmehr 30 Optionen. Wie üblich unterscheiden sich auch die neuen Nationen durch individuelle Boni, Spezialeinheiten und -gebäude voneinander.

Da feiern wir beispielsweise ein Wiedersehen mit dem alten Kriegstreiber Shaka vom Zululand, der uns im Mittelalter mit Im-

#### Was ist neu?

- Acht neue Zivilisationen: Cree, Georgien, Korea, Mapuche, Mongolei, Niederlande, Schottland, Zululand
- Ein neuer Anführer: Chandragupta (Indien)
- Zeitalter-Punkte: Durch erstmaliges Entdecken von Naturwundern, Erforschen von Technologien oder Integration fremder Städte erhalten wir Zeitalter-Punkte, die über die Art des kommenden Zeitalters entscheiden
- Zeitalter: Dunkle, normale und goldene Zeitalter sorgen für Loyalitätsboni und -mali
- Loyalität: Zugehörigkeit einer Stadt zur Nation, Loyalitätsdruck auf andere Städte zwecks friedlicher Übernahme
- Gouverneure: Stärken die Loyalität einer Stadt und bringen mächtige Boni für bestimmte Strategien mit
- Spezialisierte Allianzen: Wir schmieden Allianzen und werten diese durch Sammeln von Punkten für bessere Boni auf
- Außerdem neu: Acht Weltwunder, sieben Naturwunder, vier Einheiten, zwei Distrikte, vierzehn Gebäude, drei Ressourcen



Poundmaker von den kanadischen Cree-Indianern ist ein neuer Anführer und besonders handelsstark. Insgesamt haben es acht neue Nationen ins Spiel geschafft.



Gouverneure helfen uns bei der Loyalität unserer eigenen Bürger und bringen uns Boni für unterschiedliche Sieg-Strategien.

pi-Truppen malträtiert. Oder wir ziehen mit den kanadischen Ureinwohnern der Cree ins Feld und nutzen erhebliche Boni auf Handel. Mit Wilhelmina aus den Niederlanden gibt's bessere Campusse, Theaterplätze und Industriegebiete, die an Flüssen liegen. Und wem Ghandi zu friedlich war, der erklärt mit dem neuen indischen Anführer Chandragupta einfach mal ein paar Expansionskriege.

Mit Waffengewalt, Wissen, Kultur oder nach Punkten kämpfen wir in Civilization 6: Rise and Fall wie gewohnt um den Sieg. Dabei betreiben wir Diplomatie mit anderen Ländern, bauen unsere Städte sinnvoll aus, stellen Annehmlichkeiten sowie Luxusgüter für unsere Bürger bereit und balancieren die Bevölkerung aus. Damit kommen wir auch zum eigentlichen Clou des Addons: Unsere Bürger sind jetzt taktisches Instrument einer sehr feinsinnigen und höchst befriedigenden neuen Spielmechanik.

### Kampf um die Loyalität

»Und bist du nicht willig, so brauch ich Gewalt.« Was Goethe im Erlkönig beschreibt, ist Civ-Spielern ein Begriff. Nicht selten läuft eine Kampagne darauf hinaus, dass wir mit hochtechnisierten Waffen über die Städte

der Nachbarn bügeln und sie unserer Nation einverleiben. Subtile Methoden der Übernahme gab es bisher kaum. Rise and Fall bringt jetzt ein spannendes, vielschichtiges Feature für Feingeister ins Spiel: Loyalität.

Jede Stadt besitzt einen Loyalitätswert zwischen null und 100. Der hängt von etlichen Faktoren ab, beispielsweise der Zufriedenheit. Über neue Annehmlichkeiten (Luxusgüter oder Unterhaltungsgebäude) steigern wir das Wohlbefinden der Einwohner, ebenso über Politiken oder Glaubenssätze. Das Besondere daran ist aber der Loyalitätsdruck, den Bürger auf andere Städte in einem Umkreis von neun Feldern ausüben. Der Grundwert liegt bei einem Druck von einem Punkt, wobei mit jedem Feld Entfernung zehn Prozent vom Loyalitätspool einer Stadt abgezogen werden. Ist der Druck hoch genug, sinkt die Loyalität einer Stadt. Unter 75 Punkten gibt es bereits Mali auf Erträge und Wachstum. Erreicht der Wert null, kommt es zur Rebellion.

### Woanders ist das Gras grüner

Die Stadt wird dann zur freien Stadt und tritt aus den Grenzen der bisherigen Nation heraus. Sie verteidigt sich mit Rebellionseinhei-

ten, der vormalige Besitzer kann sie aber militärisch zurückerobern. Viel cooler ist allerdings die Möglichkeit, durch genug Loyalitätsdruck die freie Stadt dazu zu bewegen, sich uns freiwillig (wieder) anzuschließen. Über eine spezielle Kartenansicht sehen wir, wie »verlockend« wir sind. Das Zeichen der Zivilisation, die im Wettstreit vorn liegt, blinkt zudem über der Stadt. Nach Ablauf einer gewissen Zeit wird die Stadt dann in die Zivilisation mit dem höchsten Loyalitätsdruck – hoffentlich unsere – aufgenommen.

Das ist ein fantastisches System, wie sich im Test zeigt. Die Auswahl von Siedlungsfeldern für neue Städte wird jetzt nicht mehr nur von Ressourcen bestimmt, sondern auch vom Abstand zu anderen Städten. Schlau positioniert können wir von Beginn an auf friedlichem Wege daran arbeiten, an-



Mit Wohnbezirk und Aquädukt erhöhen wir den Wohnraum in der Stadt und damit auch den Loyalitätsdruck auf andere Städte in der Nähe – vielleicht läuft ja eine über.



Zeitalter können dunkel, normal oder golden sein. Das bestimmt, wie loyal unsere Bürger sind.

dere Zivilisationen zu untergraben. Wir streben ein enormes Wachstum in unseren Städten an und planen die Produktion so, dass unsere Bürger möglichst nah an fremden Grenzen arbeiten.

### Spione: Totengräber der Loyalität

So maximieren wir den Druck auf Städte anderer Zivilisationen. Doch damit nicht genug: Auch Spione können uns bei der Übernahme helfen. Wir installieren sie in der Stadt, die wir abspenstig machen wollen, und lassen sie Unruhe stiften. Das senkt die Loyalität der Stadt deutlich – zumindest, wenn unser Agent nicht erwischt wird. Eine weitere Möglichkeit, den Loyalitätsdruck zu erhöhen ist der Bau eines Unterhaltungsbezirks: Damit schalten wir das Projekt Brot und Spiele frei, mit dem wir die Bauern auf der anderen Seite der Grenze davon überzeugen, dass in unserer Nation alles viel besser ist. Ja, Neid ist eine starke Waffe!

Natürlich lässt sich auch Gewalt anwenden, um eine Stadt zu überzeugen. Sind wir im Krieg mit der Nation, müssen wir uns nicht an den Mauern der Stadt die Zähne ausbeißen: Wir können auch einfach im Umland ein bisschen plündern und brandschatzen und auf diese Weise unsere Bürger inspe vertreiben – was wiederum den Druck auf die Stadt erhöht. Das ist aber so, als würde ein Chirurg bei einer Operation das Skalpell gegen eine Schlachteraxt eintauschen. Bleiben wir doch beim friedlich-subtilen Weg und weisen Gouverneurin Amani, eine Diplomatin, unserer Grenzstadt zu.

### Gouverneure züngeln an der Waage

Sieben Gouverneure dürfen wir rekrutieren. Im Ausrichtungsbaum, dort wo wir unsere

Sozialpolitiken mit Hilfe von Kulturpunkten festlegen, verdienen wir uns sogenannte Gouverneurstitel. Damit dürfen wir Stadthalter ernennen und einer Stadt zuweisen. Die Gouverneure können außerdem mit weiteren Titeln befördert werden und weitere Boni bekommen. Beispielsweise verpasst Diplomatin Amani anderen Städten, die sich innerhalb von neun Feldern befinden, einen Loyalitätsdruck von zwei Punkten.

Gouverneure sind mit ihren diversen Fähigkeiten (Kastellan Victor kann beispielsweise die Belagerung einer Stadt verhindern, Erzieher Pingala Raumfahrtprojekte stark unterstützen) eine erhebliche Bereicherung für unterschiedliche Strategien. Sie lassen sich auch jederzeit anderen Städten zuweisen, es kostet allerdings ein paar Spielrunden, bis ein Stadthalter in einer Stadt etabliert ist. Feindliche Spione können Gouverneure darüber hinaus für eine bestimmte Zeit »kaltstellen«. Doch die Politiker sind nicht nur bei unseren Spielstrategien eine große Hilfe. Sie schwächen auch die Auswirkungen dunkler Zeitalter ab.

### Die fetten und die armen Jahre

Eine weitere Neuerung von Rise and Fall besteht in der Rückkehr und Erweiterung des Zeitalter-Konzepts. In Civilization 5 konnten wir uns Goldene Zeitalter verdienen, die mehr Gold, mehr Produktion, mehr Kultur brachten. Jetzt kehren die Zeitalter zurück, allerdings als aufgebohrtes System, das mit der Loyalitätsmechanik korrespondiert.

Unten rechts, um den Aktionsbutton herum, gibt es jetzt einen Kreis, der unsere Zeitalter-Punkte anzeigt. Die verdienen wir uns durch die neuen historischen Momente, etwa wenn wir als Erstes eine Regierungs-



**Benjamin Danneberg**  
@Space\_4\_Games



Civilization 5 hat bei mir über 360 Stunden auf der Uhr. Civilization 6 brachte es nur noch auf sieben Spielstunden. Der Grund: ein Totalausfall namens KI. Mit dem Addon Rise and Fall wird das Intelligenzproblem zwar nicht behoben, aber es ist endlich kein Gamebreaker mehr für mich. Die KI macht die gleichen bekloppten Sachen wie in den früheren Spielen, verfolgt aber mittlerweile auch erkennbar Ziele. Das wird nicht jedem reichen, mir hat es aber den Spaß am Spiel zurückgebracht.

Darüber hinaus finde ich das Loyalitätssystem mit all seinen Implikationen grandios. An kleinen Stellschrauben zu drehen, die Bürger sinnvoll zu platzieren, Spione für mich arbeiten zu lassen und so nach und nach gewaltlos eine halbe Zivilisation zu übernehmen: Das ist großes Strategie-Kino! Wäre die KI etwas besser, dann verdiente Civilization 6: Rise and Fall eine 90er-Wertung, die es im momentanen Zustand allerdings immer noch knapp verpasst. Eine Rückkehr ins Spiel für die berühmte nächste letzte Runde lohnt sich mittlerweile aber auf jeden Fall.

form etablieren, zuerst ein Naturwunder entdecken, zuerst das aufwändige Manhattan-Projekt abschließen oder andere Städte über die Loyalitätsmechanik in unsere glorreiche Nation integrieren.

In jedem Zeitalter (Antike, Klassik, Moderne usw.) müssen wir eine bestimmte Punkt-



In der Loyalitätsansicht sehen wir, dass der Druck auf die Stadt Mistawasis so groß geworden ist, dass sie sich auf dem Weg in die Rebellion befindet.

zahl erreichen, die festlegt, welche Art Zeitalter uns bevorsteht. Dunkle Zeitalter führen zu Loyalitätsverlusten unter unserer Bevölkerung. Normale Zeitalter sind – Überraschung! – normal und in goldenen Zeitaltern bekommen wir erhöhte Boni auf den Loyalitätsdruck unserer Bürger. Darüber hinaus bestimmen wir zu Beginn jedes Zeitalters sogenannte Widmungen, die zusätzliche Möglichkeiten darstellen, Zeitalter-Punkte zu gewinnen. Beispielsweise holen wir durch abgeschlossene Handelsrouten oder durch den Bau von Gebäuden mit Wissensschaffts-Bonus weitere Punkte.

Schaffen wir es innerhalb einer dunklen Phase der Zivilisationsgeschichte direkt in ein goldenes Zeitalter, wird ein Heldenzeitalter ausgerufen: Wir dürfen gleich drei Widmungen verteilen und deren Boni kassieren. Allerdings müssen wir bis dahin aufpassen, dass uns die Loyalitätsschwäche unserer Bürger keine Städte kostet. Gouverneure helfen dabei, ebenso mehr Annehmlichkeiten und Joker-Politiken. Oder wir gehen eine Kulturallianz mit dem Nachbarstaat ein.

### Bürger aller Länder, vereint euch!

Mit Rise and Fall schmieden wir endlich richtige Allianzen, die unsere strategischen Möglichkeiten bereichern. Militärische Bündnisse verstärken Einheiten in Kriegen gegen gemeinsame Gegner, Wirtschaftsallianzen bringen Goldboni. Kulturelle Vereinigungen hingegen verhindern unter anderem gegenseitigen Loyalitätsdruck, was in Krisenzeiten sehr hilfreich sein kann. Darüber hinaus steigen Allianzen jetzt Stufen auf und bringen dadurch verbesserte Boni. Allianzpunkte erhalten wir einmal durch den Verbündeten-Status, aber auch durch Handelswege zum oder vom Verbündeten. Allerdings müssen wir Allianzen gegen die KI durchbekommen und regelmäßig erneuern.

### KI: Ein kleiner Schritt

Die KI ist erneut der Haken an der Sache: Sie ist zwar längst nicht mehr so grottig wie im Grundspiel, aber richtig gut ist sie auch weiterhin nicht. Zwar werden Siedler jetzt eskortiert, aber die Denunziationen, Kriegser-



Ob wir eine Stadt, die zu uns überlaufen will, haben wollen oder nicht, dürfen wir selbst entscheiden.

klärungen und Friedensangebote sind weiter teils zufällig, wirr und manchmal schlichtweg irre. Da bietet uns Rom beispielsweise einen indiskutablen Handel an: Zwei Ressourcen von uns gegen eine von ihnen plus etwas Gold. Wir unterbreiten ein Gegenangebot und entfernen eine unserer Ressourcen aus dem Handel. Der Römer lehnt (wie erwartet) ab. Wir sagen ihm daraufhin, er soll einen gerechteren Vorschlag machen. Da legt der Depp doch tatsächlich auf seiner Seite mehr Gold zusätzlich auf den Tisch.

Es gibt viele Beispiele, die bekloppte KI-Aktionen dokumentieren. Insgesamt spielt sich die KI jetzt aber ordentlich genug, dass wir nicht dauernd vor Ärger in die Tischkante beißen möchten. Sie setzte in unserem Spiel Spione sinnvoll ein, verwendete das neue Notfallsystem (Spieler können mehrere Runden lang einen Notfall ausrufen und gegen eine übermächtige oder besonders bössartige Nation gemeinsam agieren; der Gewinner erhält dicke Belohnungen), vergaß allerdings, die Loyalitätsmechanik gezielt gegen uns zu verwenden. Als wir beispielsweise eine Stadt kurzfristig verloren hatten, nutzte keine der umliegenden Nationen die Chance, sie zu integrieren – wir bekamen sie nach kurzer Zeit problemlos zurück. Abgesehen von dieser Dauerbaustelle ist

Rise and Fall ein Volltreffer. Subtilität und Strategie spielen jetzt eine größere Rolle, wir können unsere Taktiken breiter und ausgeklügelter umsetzen. So viele Facetten, um das Spiel zu gestalten und die eigene Strategie zu verfeinern, hatte Civilization noch nie. Für Multiplayer-Partien dürfte das neue Loyalitätssystem eine wahre Freude sein. Einzelspieler müssen allerdings in jedem Spieldurchgang hoffen, dass die KI keine allzu großen Totalausfälle fabriziert. ★

## CIVILIZATION 6 RISE AND FALL

### 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 übersichtlich

### SPIELDESIGN



Distriktsystem lädt zum Puzzeln ein Loyalitätsmechanik verfeinert das Spiel stets etwas zu optimieren vielfältige Völker-Eigenschaften KI verbessert, aber noch nicht gut genug

### BALANCE



neue Technologien und Einheiten sinnvoll Spezial-Allianzen mit anderen Nationen nützliche Civillpödie Berater hilft Neulingen militärische Konflikte selten eine Herausforderung

### ATMOSPHÄRE / STORY



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

### UMFANG



neue Anführer und Zivilisationen motivierende Zeitalter zwei umfangreiche Forschungsbäume komplexe Mechanik extrem hoher Wiederspielwert durch viele Möglichkeiten

### FAZIT

Subtile, aber umfangreiche neue Spielelemente sorgen trotz mäßiger KI für tolle strategische Feinheiten, die mehr Spielspaß bringen.

89



Spione können die Loyalität einer Stadt untergraben und die Rebellion beschleunigen.