

Thomas Jacob: Zivilisiertes Spielen

Beitrag aus Heft »2006/02: Medien in Familien - Familie in den Medien«

Civilization IV ist der neueste Teil einer der langlebigsten Spielereihen überhaupt. Der erste Teil erschien bereits 1991 und war damals eine kleine Sensation in der Computerspielwelt. Ein dermaßen komplexes, fesselndes und dabei einsteigerfreundliches Strategiespiel hatte es vorher nicht gegeben. Civilization begründete ein neues Genre, die „Globalstrategie“, und der Erfinder Sid Meier stieg zu einem der wenigen Superstars unter den Spieledesignern auf. Sein Name gilt unter Spielern bis heute als Qualitätssiegel, der offizielle Titel des vierten Teiles lautet denn auch Sid Meier's Civilization IV.

Die grundlegenden Spielmechanismen haben sich seit dem ersten Teil kaum verändert: Civilization bedeutet eine bunte Mischung aus Aufbau, Wirtschaft, Forschung, Diplomatie und Kampf. Der Spieler übernimmt die Führung eines kleinen Volkes in der Steinzeit. Die Aufgabe lautet, dieses Volk durch die Geschichte bis in die Gegenwart zu führen. Dafür muss der Spieler mit seinen Einheiten die Weltkarte erforschen, Städte gründen, neue Technologien erfinden und mit anderen Völkern in Kontakt treten. Das Spiel läuft rundenweise ab, so dass jede Entscheidung reiflich überlegt werden kann. Und Entscheidungen gibt es viele zu treffen: Lieber in die Wissenschaft oder die Rüstung investieren? Was soll als nächstes erforscht werden? Und wie verhält man sich gegenüber den anderen Völkern, die ebenfalls die Welt besiedeln wollen? Soll man sich mit ihnen verbünden, um Güter und Technologien auszutauschen, oder sie lieber militärisch in die Schranken weisen? Die Interaktion mit den anderen Völkern ist einer der wichtigsten Faktoren im Spiel. Die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Völker hat sich im Vergleich zu älteren Civilization-Teilen stark verbessert. Jeder Herrscher verfolgt eine ganz eigene Philosophie: Gandhi beispielsweise ist friedliebend und ein recht verlässlicher Partner. Wer dagegen Montezuma mit seinen Azteken oder die Mongolen unter Dschingis Khan zum Nachbarn hat, sollte stets mit einem Angriff rechnen. Noch unberechenbarer sind menschliche Gegner, gegen die man über ein Netzwerk oder das Internet antreten kann. Was die Civilization-Spiele seit dem ersten Teil legendär macht, ist die enorme Langzeitmotivation. Es gibt immer etwas zu erforschen, zu bauen, zu erobern. Dazu kommt, dass jedes Spiel anders verläuft, denn die Weltkarte und die Startpositionen können bei jeder Partie zufällig erstellt werden. Auch Civilization IV löst wieder das „Nur-noch-eine-Runde-Syndrom“ aus, das für durchwachte Nächte vor dem Bildschirm sorgt.