

Herrschaftszeiten

Civilization: Call to Power

Mutig, mutig: Die Entwickler von Call to Power wollen Civilization und Alpha Centauri übertrumpfen.



Nach **Alpha Centauri** wird es verflucht schwer, ein noch besseres Globales Strategiespiel hinzulegen. Wenn das jemand in nächster Zeit schafft, dann höchstens Activision mit **Civilization: Call to Power**. Der inoffizielle Nachfolger spielt sich zwar wie **Civilization 2**, doch Veteranen werden die vielen Verbesserungen und neuen Einheiten zu schätzen wissen.

Antike Kidnapper

Auch in **Call to Power** übernehmen Sie ein Volk, das 4000 vor Christus aufbricht, die große weite Welt zu erobern. Über sieben Jahrtausende hinweg errichten Sie Städte, entwickeln neue Technologien und treten gegen konkurrierende Nationen an. Doch Sie müssen nicht unbedingt gegen Ihre Widersacher kämpfen. Während es früher nur Spione gab, die in feindlichen Städten Forschungsergebnisse mopsten oder Aufstände anzettelten, steht nun ein ganzes Sammelsurium impertinenter Spezialeinheiten bereit. Eine der ersten ist der Sklavenhändler, der Bürger aus gegnerischen Städten entführt, um sie Ihren eigenen als bil-

lige Arbeitskräfte zuzuschustern. Später kommen Werbemanager (stehlen Konkurrenzgemeinden Geld) oder Fernsehgeistliche (senken die Zufriedenheit einzelner Städte) hinzu. Die Entwickler wollen für jede Sondereinheit Gegenmaßnahmen einbauen, so werden Geistliche und Freiheitskämpfer fähig sein, die Schandtaten der Sklavenhändler abzuwehren. Mo-

mentan feilt Activision am Feintuning dieser besonderen Figuren. Keine leichte Aufgabe, denn eine einzige zu starke Einheit kann die ganze Spielbalance kippen.

Im Stahlgewitter

Erstmals in einem Globalen Strategiespiel sind die aus Tabletops bekannten »Stacks« möglich: Sie dürfen Einheiten zu einer Armee zusam-

menfassen und eine einfache Schlachtordnung aus Nah- und Fernkämpfern bilden. Wenn Ihr Kämpferstapel auf eine feindliche Gruppe zieht, schaltet das Spiel auf den neuen Gefechtsbildschirm um. Hier können Sie die Schlacht verfolgen, aber nicht mehr eingreifen.

Wie bei **Alpha Centauri** werden Sie sich über mehrere Felder hinweg Artillerie-



Neuerdings lassen sich bis zu neun Truppen zu **Armeen gruppieren**, die vereint ziehen und angreifen. Ziffern über den Einheiten geben dann die Armeegröße an, auf der Karte erscheint nur die oberste Einheit.



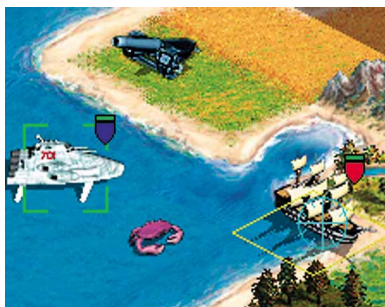
Städte bauen. Dann fährt **Call to Power** jede Menge neue Truppentypen auf, darunter fliegende Schlachtkreuzer, Raumjäger, Tauchboote mit Tarnvorrichtung und Unterwasser-Truppentransporter.

Reich mit Jade

Auch beim Handel hat sich einiges getan. Zwar schicken Sie wie in **Civ 2** eine Karawane zu einer anderen Stadt, doch nun lassen sich die Verkaufspreise genau festlegen. Außerdem zeigen kleine Symbole auf der Landkarte, welche Güter ein Feld liefert. So steht ein Elefant für Elfenbein, und eine kleine Buddhafigur für Jade. Wenn Sie in deren Nähe eine Stadt gründen, trudelt die entsprechende Ware fortan jede Runde ein. Pro rekrutierter Karawane dürfen Sie eine Handelsroute festlegen, die je ein Gut zu einer anderen Stadt befördert. Dabei wird das alte Prinzip beibehalten, daß weit entfernte Niederlassungen mehr einbringen als nahe, und eigene Städte weniger als fremde. Eroberungsfeldzüge lohnen sich mehrfach: Wer etwa alle Perlen-Felder in Beschlag nimmt und somit ein Monopol aufbaut, kassiert besonders fette Summen.



Schnellerer Straßenbau: Dieses **Streckennetz** war in gerade mal zwei Runden fertig.



Fortschritt durch Technik: Tragflügelboote feuern bereits aus der **Distanz** auf Dreimaster.



Die **Stadtumgebung** können Sie jederzeit als Fenster einblenden.

den Streitkräften seines Opfers einverleibt zu werden.

Autobahn per Schnellbaukasten

In **Civilization 2** konnten Ihre Siedler nur ein Feld pro Runde bebauen; das Errichten mehrerer Farmen, Minen, oder Straßenstücke war eine langwierige Angelegenheit. Damit ist bald Schluß: In **Call to Power** darf jeder Siedler mehrere Felder in seiner Umgebung gleichzeitig aufwerten. So ist eine Verbindungsstraße zwischen zwei Städten ruckzuck fertig.

Bei Ihren Truppen ist finanzielles und militärisches Fingerspitzengefühl gefragt. Sie können die Unterhaltskosten für die Soldaten drastisch reduzieren, indem Sie deren Bereitschaftsgrad senken. Eine feine Sache – solange Frieden herrscht. Falls aber ein Nachbarvolk plötzlich angriffslustig auf der Matte steht oder Sie selber attackieren wollen, brauchen Ihre Streiter bis zu vier Runden, um auf maximale Kampfstärke zu gehen; bis dahin müssen sie mit weniger Hitpoints auskommen. **MD**



Im aufklappenden **Kampfbildschirm** prügeln sich bis zu 18 Einheiten.

Civilization: Call to Power

Genre: Strategiespiel Hersteller: Activision
Termin: April '99 Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Activisions Remake verhilft dem genialen Strategieklassiker zweifellos zu frischem Schwung. Wie gut das Epos am Ende wird, hängt aber vom empfindlichen Gleichgewicht zwischen den vielen neuen Truppen, Spezialeinheiten und Gegenmaßnahmen ab.«