

Das wahre Civilization 3?

Alpha Centauri

Altmeister Sid Meier meldet sich mit seinem persönlichen Civi-Nachfolger zurück. Wir spielten eine weit fortgeschrittene Version.

Wohl kein anderer Designer hat mehr Kultspiele geschaffen als Sid Meier. Das zweite Produkt seiner neuen Firma Firaxis beginnt, wo sein ruhmreiches **Civilization** endete – mit der Besiedelung des Systems **Alpha Centauri**. 20 Jahre war das riesige UN-Kolonieschiff Unity von der Erde unterwegs. Die Besatzung entstammt den sieben wichtigsten Fraktionen des 21. Jahrhunderts, darunter beinharte Kapitalisten und religiöse Eiferer. Doch bei der Ankunft wird Unity-Kapitän Garland ermordet. Die Siedler teilen sich in sieben Parteien auf, jede davon ergattert ein Landungsschiff und errichtet eine eigene Kolonie. Konflikte sind somit vorprogrammiert, und das, obwohl die neue Welt genug Tücken und Gefahren birgt.

Truppen Marke Eigenbau

Wie bei **Civilization** kümmern Sie sich als Kolonieführer um Entdeckung, Städtegründung, Forschung und Eroberung. Alle Kampf- und sonstigen Einheiten bestehen nun aus bis zu sechs Komponenten. In unserer Preview-Version sind das neun Chasistypen, 19 Waffen oder Module, zehn Panzerungen, vier Antriebsarten und zwei (aus 22) Spezialfähigkeiten. Sobald Sie ein besseres Modul

erforschen, schlägt Ihnen das Programm neue Kampfeinheiten vor. Sie dürfen aber auch eigene basteln. Es kann vorkommen, daß Ihre Truppen zwar die beste Durchschlagskraft besitzen – doch die einen Gegner sausen ihnen dank Flugfähigkeit einfach davon, während die anderen weitreichende Artillerie einsetzen. Prototypen verursachen beim ersten Bau zusätzliche Kosten. Abgerundet wird der einfache, aber mächtige Designmodus durch Komfortfunktionen wie »Verschrotten« und »Upgrade« (bessert ältere Einheiten eines Typs auf).

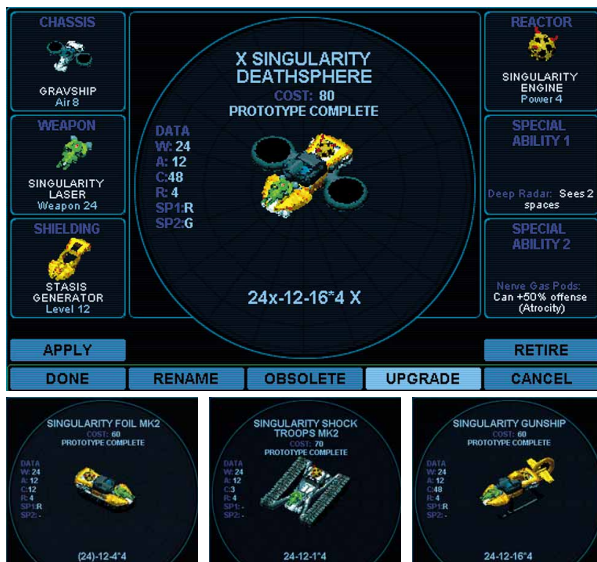
Echte Höhenstufen

Alpha Centauri bietet eine zoombare Weltkarte mit Höhenstufen. Weiter oben gelegene Quadranten bringen mehr Solarenergie, sind aber meist recht felsig. Das ist zwar eine gute Voraussetzung für Minen, doch Basen können dort nicht gegründet werden. Die Höhenstufen dienen zudem zur Ermittlung der Niederschlagsmenge im Feld – nur wo's feucht bis naß ist, lohnt sich der Nahrungsanbau. In der Landschaft sind Bonus-Symbole platziert, die erhöhten Ausstoß des jeweiligen Roh-

stoffs anzeigen. Wälder haben abermals ihre beliebte »von allem etwas«-Funktion – leider müssen Ihre Terraformer sie erst mühselig anlegen. Prächtig gedeihen hingegen die einheimischen Pflanzen. In überwucherten Gebieten kämpfen Sie schlechter und können nichts anbauen – bevor die Terraformer nicht mit der Axt rangegangen sind. Die modernen Pioniere konstruieren außerdem Straßen, Radarstationen und diverse Spezialbauten. So fördert eine Maulwurfsmine (die Sie nur in Tälern anlegen können) eine gewaltige Menge an Roh-



Die **zoombare Weltkarte** ist äußerst zweckmäßig: Auf einen Blick erkennen Sie Einheiten, Siedlungen, Bewuchs, Landesgrenzen sowie den Bewegungspfad ihrer Einheit (grüne Linie).



Oben sehen Sie den **Design-Workshop** zum Konstruieren neuer Kampfeinheiten, darunter drei Alternativen mit jeweils anderem Chassis.

stoffen – schädigt aber auch die Ökologie. Je größer die Umweltschäden, desto öfter kommt es zu Attacken durch die Mindworms. Diese spielmechanischen Nachfahren der **Civi**-Barbaren haben die unangenehme Eigenschaft, durch Siege immer größer und gefährlicher zu werden.

Grüner Polizeistaat

Die Staatsform Ihrer Kolonie setzt sich aus den vier Bereichen Politik, Wirtschaft, Werte und Zukunftsgesellschaft (mit je vier Varianten) zusammen – ein mögliches Beispiel wäre ein die Forschung betonender Polizeistaat mit Freiem Markt und Gedankenkontrolle. Da sich die Gesellschaftsform jederzeit ändern lässt, können Sie im späteren Spielverlauf sehr gezielte Anpassungen vornehmen, um etwa den finalen Krieg zu führen. Apropos,

es gibt wieder zwei grundsätzliche Siegformen: Die Eroberung der ganzen Welt oder die Symbiose mit dem Planeten. Wahlweise dürfen Sie auch mit Verbündeten zusammen gewinnen.

Schon in **Civilization 2** waren die Gespräche mit Konkurrenten mehr als nur primitive »Ich greife an«-Wortgefechte. Bei **Alpha Centauri** ist das diplomatische Instrumentarium noch ausgereifter. Zu Beginn haben Sie keinen Kontakt zu den anderen Parteien, Sie müssen erst einer fremden Einheit begegnen. Doch vielleicht finden Sie ja in einer Nachschubkapsel die Funkfrequenz einer Fraktion, oder erwerben



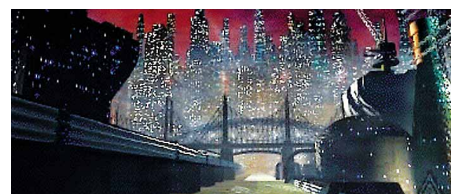
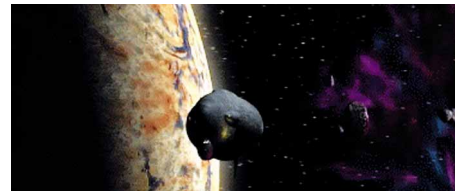
Ein Fjord trennt Christen und Morgan Industries.

sie von einer dritten. Sobald Sie Kontakt zu allen sechs Mitbewerbern haben, können Sie (frei nach **Master of Orion 2**) Wahlen zum planetaren Rat abhalten. Vorher gilt es, durch ehrenvolles Verhalten und etwa Bestechung genügend Stimmen für sich zu sichern.

Komplexere Forschung

Wie gehabt, bringt Ihnen ein Durchbruch Ihrer Forscher meist mehrere Dinge: neue Basisausbauten, Fähigkeiten oder Einheitenkomponenten sowie die Grundlage für weitere Forschungen. Bei der Städteverwaltung hat sich Meier ebenfalls an **Master of Orion 2** orientiert – wie dort gibt es eine Produktionsschlange, in die Sie bis zu neun Bauvorhaben im voraus eintragen können. Ausserdem sorgen vier vorgefer-

tigte »Gouverneure« sowie ein konfigurierbarer Kollege für die automatische Verwaltung einzelner Städte. So befehlen Sie Ihren Frontsiedlungen zum Beispiel Aufklärung oder Eroberung, während neue Städte sich



Wie von **Civilization 2** gewohnt, verdeutlichen Videos besondere **Errungenschaften**.

dem eigenen Ausbau widmen, und die in Sicherheit liegenden Ortschaften der Forschung nachgehen.

Die beliebten Weltwunder sind ebenso wieder enthalten (in Form von 33 Geheimprojekten) wie die »neutralen Dörfer« – dieses Mal heißen sie Nachschubkapseln. Die Kapseln können Boni enthalten, die Landschaft verändern oder Monolithen erschaffen, die zum Beispiel die »Moral« genannte Erfahrung von Truppen (es gibt sieben Stufen) aufmöbeln. Die Konfigurierbarkeit der Regeln, der Kartenansicht sowie der Menüs lässt kaum Wünsche offen. Im Laufe des Spiels führen rund 20 kleine Kurzgeschichten die Handlung weiter. Dabei erkennen Sie langsam, daß Ihr neues Zuhause mehr ist als nur ein bewachsener Riesen-Felsbrocken im Weltraum. **LA**



Die anderen Anführer wählen uns einstimmig zur **Präsidentin**.

Alpha Centauri

Genre: Strategiespiel **Hersteller:** Firaxis
Termin: Februar '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Jörg Langer: »Nachdem ich den Schock durch die, ähem, zweckmäßige Grafik überwunden hatte, habe ich die typischen Suchtzeichen bei mir bemerkt – Sid Meier ist einfach der Guru der globalen Strategie.«