

Tod aus der Tiefe

Civilization: Call to Power



Mit Schlachten in Orbit und Tiefsee wollen die Entwickler von Call to Power Sid Meiers Strategie-Epos Civilization 2 übertrumpfen.

Activision dreht mit **Call to Power** voll auf. Der inoffizielle Nachfolger zu **Civilization 2**, dem genialsten globalen Strategiespiel, erobert Orbit und Meeresboden. Mit Raumstationen und Unterwasserstädten kommt noch mehr Tiefe ins Spiel – im wahrsten Sinne des Wortes.

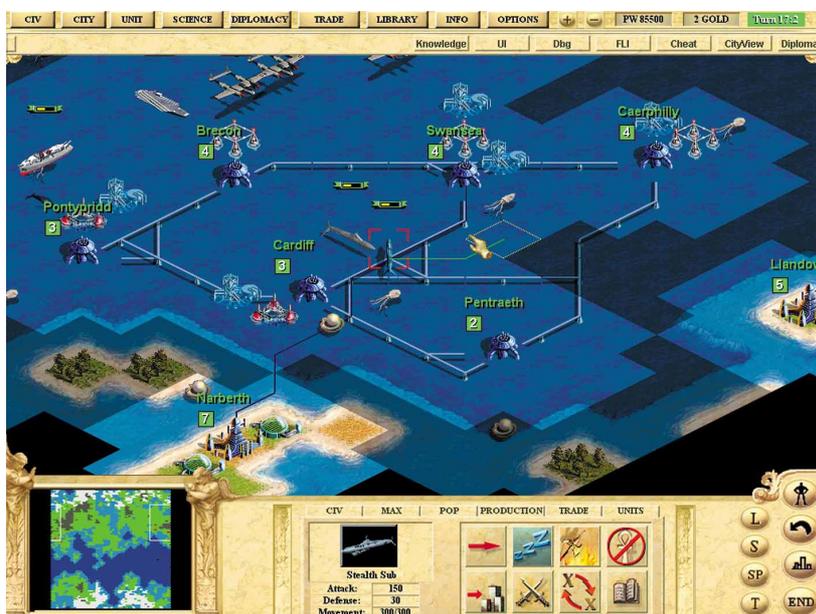
Armageddon im All

In **Civilization: Call to Power** führen Sie ein Volk quer durch die Jahrtausende. Von 4000 vor bis ins vierte Jahrtausend nach Christus hinein gründen Sie Städte, führen Kriege und erforschen Technologien, die Ihnen neue Truppentypen und Gebäude bescheren. Damit Sie anno 2500 nicht mehr mit Keulenträgern oder Katapulten kämpfen, haben die Entwickler das futuristische Arsenal kräftig aufgestockt. Sobald Sie die Technologie »Weltraum-Kolonisierung« entwickelt haben, gründen Ihre Ingenieure Städte im All.

Wie auf der Erde produzieren die Niederlassungen neue, tödliche Einheiten. So stoßen Raumjäger auf feindliche Propellermaschinen herab, Orbitalstationen decken Bodentruppen mit Meteoritenschauern ein, und riesige Schlachtraum sichern mit Photonenkanonen die Stratosphäre. Das Weltwunder »Sternen-Leiter« öffnet eine direkte Verbindung zwischen irdischen und Weltraum-Städten – so lässt sich der Orbit noch schneller besiedeln.

20.000 Meilen unter dem Meer

Auch unter Wasser geht's heiß her. Früher durften Sie nur an der Oberfläche spielen (U-Boote wurden wie Überwasserschiffe gezogen), bald soll es ganze Großstädte unterm Wasserspiegel geben. Die Tiefsee-Siedlungen kurbeln die Produktion an. Automatisierte Fabriken sorgen für Nahrung in Fisch-



Schienen verbinden Tiefseestädte. Zur besseren Unterscheidung wird Land heller dargestellt.

stäbchen-Form, und Roboter zerren Rohstoffe aus dem Meeresgrund. Mit Stealth-Tauchbooten sowie Unterwasser-Truppentransportern überfallen Sie Ihre maritimen Konkurrenten.

Erdoberfläche, Orbit und Tiefsee sollen gleichzeitig auf der gewohnt isometrischen Karte dargestellt werden.

Wenn Sie etwa ein Raumschiff ziehen, sind Land- und Seemassen transparent abgebildet. Aufklärung wird noch wichtiger, weil sie alle drei vom Schlachtnebel verdeckten Ebenen einzeln erkunden müssen. Sobald das Raumschiff einen Panzer angreift, wechselt die Ansicht auf die mittlere Ebene. **MD**

Ein **Cyborg-Astronaut** stürzt sich auf Bodentruppen.



Civilization: Call to Power

Genre: Strategie
Termin: 1. Quartal '99

Hersteller: Activision
Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Mehr Städte, mehr Technologie, mehr Truppentypen, mehr Aufklärung: Call to Power könnte noch herausfordernder werden als Civilization 2.«