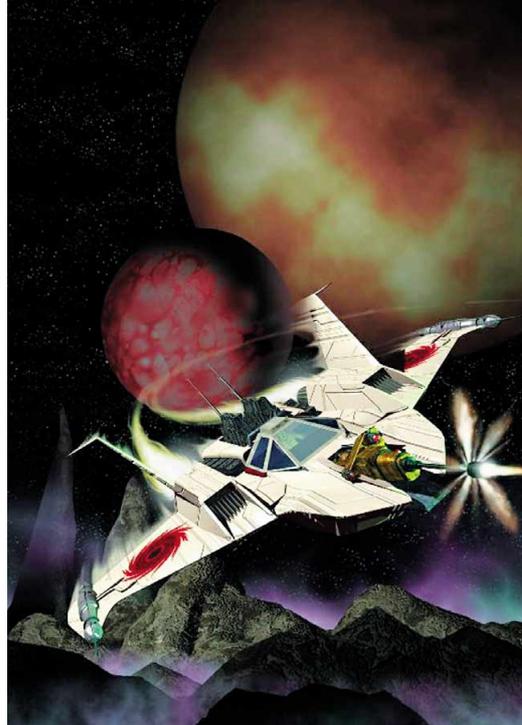


Mehr als »Civilization im Weltraum«

Alpha Centauri

Strategie-Guru Sid Meier hat sich viel vorgenommen: Alpha Centauri soll sein episches Civilization noch übertreffen.



Wollten Sie schon immer wissen, was aus den Kolonisten geworden ist, die am Ende von **Civilization** in Richtung Alpha Centauri geschickt wurden? Bald gibt's die Antwort von Sid Meier höchstpersönlich, denn der werkelt derzeit am inoffiziellen Nachfolger zu **Civilization 2**. Im globalen Strategiespiel **Alpha Centauri** spielen Sie eine von sieben Kolonisten-Gruppierungen, die gerade auf dem neuen Heimatplaneten gelandet sind. Im Gegensatz zu **Civilization 2** sind die Unterschiede zwischen den Fraktionen erheblich. Ähnlich wie bei **Master of Orion 2** hat jedes Volk militärische, wissenschaftliche oder wirtschaftliche Vor- und

Nachteile. **Alpha Centauri** wird mehrere Siegbedingungen enthalten, darunter die Unterwerfung sämtlicher Konkurrenten.

Mächtige Basicamps

In **Alpha Centauri** übernehmen Basislager die Rolle der Civi-Städte. Sie dürfen Unterwasserbasen errichten, die der Gegner nur mit Schiffen angreifen kann. Terraforming à la **Populous** verbessert die Rohstoffversorgung der Kolonien. Wenn Sie ein Bergfeld absenken, das zwischen Wüsten- und Regenquadranten liegt, ändert sich die Wetterlage in den angrenzenden Gebieten. Im Gegensatz zu **Civilization 2** dürfen



Lady Deidore ist die hübscheste der **Fraktions-Anführer**.

auch Kampfseinheiten in die Basen eines Konkurrenten ziehen – sofern Sie einen Friedensvertrag abgeschlossen haben. Dadurch werden Allianzen und geschickte Diplomatie noch wichtiger, zumal die sieben Gruppierungen unterschiedliche Vorlieben haben. So gelten die »Spartaner« als kriegerisches Völkchen, während die »Konklavisten« auf Religion stehen. Welche Fraktion Sie spielen, wird sich auch auf Ihre Truppen auswirken: Manche Spezialeinheiten

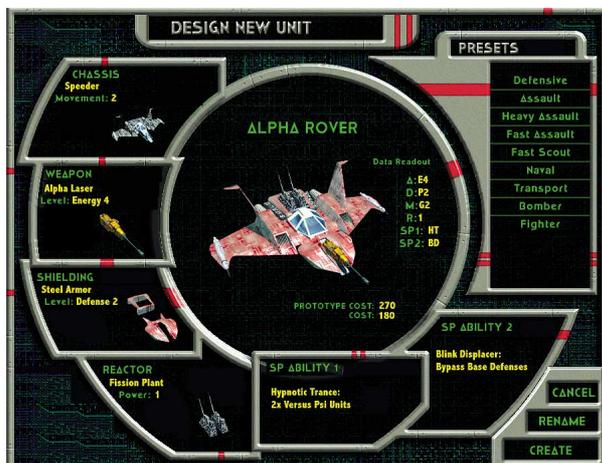
kämpfen mit Psychowaffen, gegen die selbst starke Panzer keine Chance haben.

Superwaffen und Truppen-Design

Alpha Centauri bietet Ihnen nicht nur vorgefertigte Kampfseinheiten, Sie können selbst auch neue designen. So verpassen Sie Ihren Bodentruppen bessere Panzerungen oder Bordkanonen. Stealth-Gleiter spionieren unerkannt beim Gegner, gleichzeitig klären Radarschüsselbewehrte Vehikel weite Teile der Landkarte auf. **MD**



Die **Kartengrafik** ist noch provisorisch: Meier will sie erst ganz am Schluß fertigstellen.



Truppen-Design spielt in Alpha Centauri eine wichtige Rolle.

Alpha Centauri

Genre: Strategie **Hersteller:** Firaxis
Termin: 4. Quartal '98 **Ersteindruck:** Gut

Martin Deppe: »Als Riesenfan von Civi und Colonization kann ich's kaum erwarten: Endlich kommt wieder ein globales Strategiespiel von Sid Meier. Das Weltraum-Szenario reißt mich zwar noch nicht vom Hocker. Doch wenn einer etwas Geniales daraus macht, dann Altmeister Sid.«