

Tausend Jahre sind ein Tag

Call to Power 2

Während Sid Meier noch über Civi 3 brütet, greift Call to Power 2 mit solider Aufbau-Strategie und erweiterter Diplomatie nach der Macht.

Bei Rundenstrategie-Spielen handelt es sich keinesfalls um Frührentner in Hosenträgern, die ihre Tage mit dem Rezitieren von **Stratego**-Anekdoten verbringen. Die Jahrtausende umspannende Zivilisations-Planung **Call to Power** konnte letztes Jahr in den Verkaufszahlen sogar Sid Meiers (spielerisch besseres) **Alpha Centauri** schlagen. Nun haben wir bei Activision im kalifornischen Santa Monica erstmals **Call to Power 2** in Aktion erlebt.

In bester **Civilization**-Tradition lenken Sie die Geschicke eines Volksstamms über sechs Jahrtausende hinweg. Sie gründen Städte, kommandieren Einheiten über die zu entdeckende Weltkarte und planen Forschungs-Fortschritte. Wohlbefinden und Wachstum der eigenen Bevölkerung sind ebenso wichtig wie die Beziehungen mit den lieben Nachbarn. Im Gegensatz zum Vorgänger entfällt beim Endspiel in der nahen Zukunft der Luftraum als eigene Kartenebene. **Call to Power 2** bietet dafür mehr Einheiten und Bauten auf dem Meeresboden.

Wachsender Einfluss

Die Bedienung soll eleganter ausfallen und lästiges Fummelwerk durch geschmeidige Automatismen ersetzen. Ein Paradebeispiel ist der Abbau von Rohstoffen rund um eine Stadt. Statt Arbeiter auf



Farbige Grenzlinien markieren jetzt das Hoheitsgebiet der Imperien. Die weißen Ränder um die Städte signalisieren den Rohstoff-Einzugsbereich.

bestimmte Felder zu setzen, erfreuen Sie sich automatischer Ernteerträge in einem Umkreis, der sich aus der Bevölkerungszahl ableitet. Durch dieses Wachstum werden im Spielverlauf auch Sektoren zugänglich, die in der antiken Frühdorf-Phase noch außerhalb der Reichweite waren.

Diplomatischer Dienst

Der GameStar-Testbericht kritisierte die faden Diplomatie-Ansätze im Vorgängerspiel. In **Call to Power 2** fallen Verhandlungen mit rivalisierenden Stammesoberhäuptern flexibler und geistreicher aus. Bei Verhandlungen über Abkommen oder Austauschge-

schäfte dürfen Sie nun ähnlich inbrünstig feilschen wie beim Gebrauchtwagenkauf. Gegenüber dem Vorgänger sollen 20 bis 30 Prozent der Einheiten und 10 bis 20 Prozent der Stadterweiterungen ausgetauscht werden. Der Löwenanteil der Neuerungen erwartet Sie im letzten Spieldrittel, wenn die Unterwasser-Infrastruktur zugänglich wird.

Neben dem langfristigen Imperiumsaufbau soll es fünf kompakte Szenarien geben, die sich um bedeutende historische Ereignisse ranken. Chefdesigner David White erwähnt die Feldzüge von Alexander dem Großen als Beispiel. Diese abgeschlossenen, taktischeren Missionen decken nur einige Spieljahre ab. **HL**

Call to Power 2

Genre: Strategie Hersteller: Activision
Termin: 4. Quartal 2000 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Keine Experimente beim zuverlässig suchterregenden Spielprinzip, aber reichlich Feinschliff. Riecht nach einem super-soliden Vertreter der »epischer Zivilisations-Aufbau im Rudentakt«-Sparte.«