



Hall of Fame

Alpha Centauri

Bürgerkrieg, Softball und ein quengelnder Sohnmann: Meinen Erstkontakt mit Sid Meier und Alpha Centauri werde ich nie vergessen. Von Martin Deppe



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Er ist schuld! Schuld an verbummelten Semestern, grummeligen Damen, kurzsichtigen Augen. Er hat mich zum tollkühnen Jagdflieger gemacht, zum gerissenen U-Boot-Käpt'n, zum einbeinigen Piraten, eifrigen Lokführer, würdevollen Bürgerkriegs-General, cleveren Kolonisten-Führer. Vor allem aber zum Weltherrscher, schon zweimal! Und jetzt sitzt der Kerl vor mir, lächelt freundlich – und wedelt mit der nächsten Droge. Ich... muss... jetzt... ganz... stark... sein... Ach verdammt, zeig halt mal!

Es ist Frühling 1998, und Sid Meier präsentiert mir in EAs damaligem Aachener Hauptquartier sein neues Werk Alpha Centauri. Wobei »sein« nicht ganz stimmt: Chef-Designer ist nämlich Brian Reynolds. Aber weil der Name Sid Meier damals schon so zukunftsreich ist wie all seine Railroad Tycoon-Lokomotiven zusammen, pappt natürlich sein Name überall drauf. Und deswegen sitze ich jetzt bei Sid Meier, während Brian Reynolds daheim in Maryland vermutlich über den Design Documents brütet. Schmolend, weil er keine Aachener Printen abkriegt.

Reynolds und Meier hatten zwei Jahre zuvor zusammen mit Jeff Briggs Firaxis gegründet.

Ihre ersten beiden Spiele, Gettysburg und Antietam, lassen die meisten Spieler jenseits der USA aber kalt: Zum einen ist der amerikanische Bürgerkrieg für uns so interessant wie die texanische Bullenreiter-Championship, zum anderen nervt die versau-beutelte Steuerung, die sich nicht zwischen rundenbasiert und Echtzeit entscheiden kann. »Was ist mit Sid los?«, fragen wir deshalb im GameStar-Test von Gettysburg. Das ist gerade mal ein halbes Jahr her, deshalb bin ich jetzt gespannt-besorgt, was Sid Meier mir da zeigen will. Doch der lässt sich Zeit, quatscht erst mit seinem quengeligen Sohn Ryan, der keinen Bock auf Stillsitzen und komisch sprechende Journalisten hat.



Sieben Fraktionen mit ihren Anführern streiten um den Sieg, vom knallharten Konzernchef bis zur Fungus-Knutscherin.



Auch im Meer darf ich Basen errichten – und ihren Ertrag durch Gezeitenkraftwerke, Mineralbohrrinseln und Algenfarmen verbessern.



Terraforming brutal: Eine mächtige Planetenbrecher-Rakete pulverisiert vier von fünf Städten – und lässt einen See zurück.

Aber dann sehe ich endlich die ersten Szenen aus Alpha Centauri. Und erschrecke: Das sieht ja aus wie Civilization 2, nur in hässlich! Statt grüner Landschaften und tiefblauer See herrschen Labskaus-Farben vor, als ob ein komischer Filter darüber liegt. Sid Meier zieht einen Aufklärer durch die Pampa, der immer mehr von der außerirdischen Landschaft aufdeckt. Dann ist ein Koloniefahrzeug am Zug, und Mister Meier baut seine erste Stadt, Verzeihung, Basis. Ich habe einen bösen Verdacht: Ist dieses Alpha Centauri nix anderes als ein Civilization 2.5 mit Science-Fiction-Einheiten in einer ulkigen Landschaft? Auch das Diplomatiemenü erinnert frapierend an Civ. Da tauchen Spartaner auf, bedrohen uns, fordern Technologien. Auch sonst ist alles altbekannt: Baufahrzeuge legen Straßen, errichten Bergwerke und Farmen, pflanzen Wälder, heben das Gelände an. Moment ... heben das Gelände an? Ganz genau! In Alpha Centauri spielt Terraforming nämlich eine große Rolle. Ich schaue Sid Meier zu, wie eine Meerenge verschwindet und einer kleinen Landbrücke weicht. An einer anderen Stelle macht er's genau

andersrum, hier senkt er eine Ebene an der Küste ab, und prompt füllt sich die Kuhle mit Wasser. Das ist nicht nur Spielerei, sondern erlaubt ganz neue Strategien. Die Landbrücke verkürzt den Weg zu den garstigen Spartanern ganz erheblich, und das neue Seefeld öffnet Sids Schiffen den Zugang zum nächsten Ozean – quasi wie der Panamakanal, nur mal eben 4,34 Lichtjahre entfernt.

Doch es kommt noch besser: Als Sid Meiers Forscher eine neue Technologie entwickeln, wird er gefragt, ob er sie gleich in einer neuen Einheit einsetzen will. Ein Truppenbaukasten erscheint, und mit ein paar Klicks stellt Sid einen Artillerie-Scout zusammen: Aus Chassis, Waffe, Schilden und Antrieb entsteht ein ganz neuer Truppentyp. Schwimmende, tauchende, fliegende, schwebende Maschinen mit dicken Lasern sind genauso möglich wie leichte Infanterie mit Psi-Waffen, die sich einen Dreck um dicke Panzerung scheren, sondern sozusagen die geistige Moral ihres Gegners angreifen – je erfahrener das Ziel, desto besser wehrt es sich gegen die Psi-Attacke. Und weil Einhei-

ten auch bis zu zwei Spezialfähigkeiten kriegen können, überschlägt sich die Zahl der Kombinationen endgültig: Tarnkappe, Nervengaskanister, Luftlandefähigkeit, ein Reparaturdeck – alles ist machbar, und vieles davon auch sinnvoll. Und weil Alpha Centauri im Jahr 2200 startet, sind die Einheiten auch »glaubwürdig« – im Gegen-

»Ich will das spielen. Jetzt. Sofort.«

satz zu Civilization, in dem ein fliegender Panzer mit Pfeil und Bogen ein ganz klein bisschen unrealistisch wäre. Vergessen sind Labskaus-Grafik und Gettysburg, ich will das spielen! Jetzt. Sofort.

Es ist diese Mischung aus altbekannten Civ-Elementen und ganz neuen Möglichkeiten, die eine Partie Alpha Centauri auch heute noch unglaublich spannend macht. Da gibt's zum Beispiel die einheimischen »Mind Worms«, die quasi die Rolle der Barbaren übernehmen und mich immer wieder mal mit Psi-Angriffen überfallen. Auf den Meeren treiben ganze organische Alien-Inseln und schaufeln die Würmer wie ein Transportschiff an Land. Auf vielen Bodengebieten wächst Fungus, der sich auch mal schlagartig ausbreitet, die Sicht behindert, Truppenbewegungen verlangsamt und noch mehr Mind Worms hervorbringt. Ständig muss ich mit meinen Terraformern das nervige Pilz-Zeugs entfernen, denn vor allem meine Basen brauchen eine ertragreiche Umgebung – wie seit dem Ur-Civilization produziert jede Siedlung in ihrem Umland Nahrung, Baumaterial (hier: Mineralien) und Währung (hier: Energie). Je größer eine Basis, desto unzufriedener die Bevölkerung,



In der Civilization-Reihe besteht eine der möglichen Siedbedingungen darin, die Erde als erste Nation mit einem Raumschiff zu verlassen. Wohin? Na, nach Alpha Centauri natürlich.

Deswegen legendär

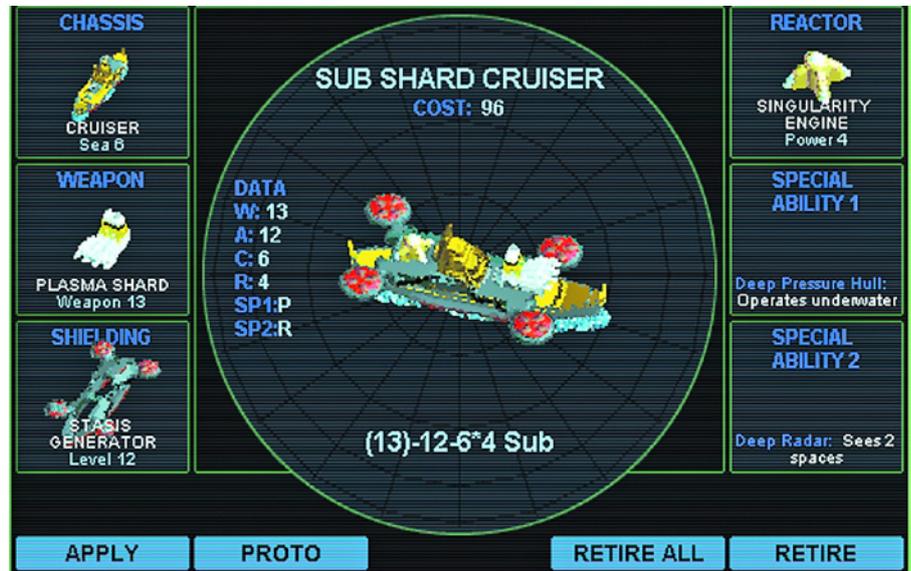
- ✦ Außen SciFi, innen Civilization
- ✦ Einheiten-Baukasten
- ✦ Terraforming
- ✦ glaubwürdig handelnde KI-Anführer



Grüße von Sid: Sein Selbstporträt mit Sohn erinnert an Charlie Brown im Doppelpack.

ich muss Unterhaltungsgebäude errichten, mich ums »Social Engineering« kümmern – sozusagen die Wahl der Staatsform. Und alles ist wieder verzahnt, wirkt sich aufeinander aus: Das Klima eines Landschaftsfeldes ändert sich, wenn ich nebenan per Terraforming das Land überflutet, es wird feucht-wärmer, Fungus breitet sich aus, die Nahrungsproduktion sinkt, die Bewohner werden stinkig, die Gesamtproduktion sinkt – und schon gerate ich den anderen Fraktionen gegenüber ins Hintertreffen.

Überhaupt, die anderen Fraktionen: Die sind einfach nur toll! Statt der bisherigen 08/15-Nationen wie England, Deutschland oder die Römer fährt Alpha Centauri zwar nur sieben Parteien auf, doch die spielen sich stark unterschiedlich. Alle sieben sind mit dem gleichen Raumschiff in der neuen Welt angekommen, mit dem sie am Ende von Civilization auf der Erde gestartet sind (sofern ein Spieler diese Siegbedingung geschafft hat). Doch während der rund 200jährigen Reise haben sich alle in die Köpfe bekommen und in besagte Fraktionen aufgespalten. Die eingangs erwähnten



Für Tüftler: Der geniale Einheiten-Baukasten macht aus vier bis sechs Komponenten einen komplett neuen Truppentyp, hier einen U-Boot-Kreuzer.

Spartaner sind kriegerisch, Morgan Industries schießt auf wirtschaftliche Stärke, Gajas Stieftöchter kuscheln mit der einheimischen Flora und Fauna. Als ich mich für diesen Artikel erneut in das Spiel stürze,

erlebe ich prompt wieder, wie ausgefuchst das Diplomatensystem ist. Chairman Morgan etwa, dessen Portrait an eine Mischung aus Morgan Freeman und Nelson Mandela erinnert, findet mich ja als Bündnispartner eigentlich ganz nett, aber wirtschaftlich leider arg ineffizient. Und weil er Ineffizienz echt nicht abkann, erklärt er mir kurzerhand eine Vendetta, das Pendant zum Krieg. Richtig, richtig gut wird Alpha Centauri aber im Multiplayer-Modus, der sogar gleichzeitiges Ziehen erlaubt und somit etwas Hektik in eine Partie bringt – weil zuerst ziehenden Truppen auch zuerst angreifen.

Verhandeln mit Morgan Freeman

Doch das alles ist damals, im Frühling 1998, neun Monate vor Release, noch längst nicht fertig. Ich muss mich auf Sid Meiers Aussagen verlassen, dessen Begeisterung für Alpha Centauri absolut ehr-

lich ist – die kann sogar Quengel-Ryan nicht bremsen, der endlich draußen Ballspielen will. Dummerweise muss ich Papa Sid aber noch für unsere

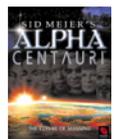
damalige »GameStars«-Reihe interviewen und knipsen. Nach kurzen Verhandlungen, schließlich sind wir Civ-erprobt, machen wir einfach auf dem Parkplatz weiter. Während wir zu dritt typisch amerikanisch einen Softball hin- und herwerfen, stelle ich meine Fragen nach Sids Non-Spiele-Traumjob (»Pianist«), Kühlschranks-Inhalten (»Eistee-Packungen und Möhren«) und Wartespielen (»Diablo 2 und Starcraft: Brood War«). Zum Schluss zeichnet mir der Civ-Erfinder noch ein Selbstporträt samt Sohn und signiert mir eine Gettysburg-Packung. Sie erinnert mich noch heute an einen Nachmittag mit einer sehr sympathischen, bodenständigen Designer-Legende – die mich auch noch in den Weltraum geschossen hat. Martin Deppe



Unsere Siedlungen nutzen umliegende Ressourcen, bei Übervölkerung drohen Revolten.

Alpha Centauri Rundenstrategie

PUBLISHER Electronic Arts
ENTWICKLER Firaxis
QUELLE www.gog.com
SPRACHE Englisch
MINIMUM Pentium 75 mit 16 MB RAM



SO LÄUFT'S Alpha Centauri gibt's zum Beispiel bei www.gog.com zum Download. Inklusive der Erweiterung Alien Crossfire, die unter anderem sieben weitere Fraktionen aufführt, darunter zwei Alien-Rassen. Läuft problemlos, auch auf Windows 7 und 8.

Fazit Terraforming, Einheitenbaukasten, coole KI: viel mehr als nur ein Civ mit anderem Grafikset.