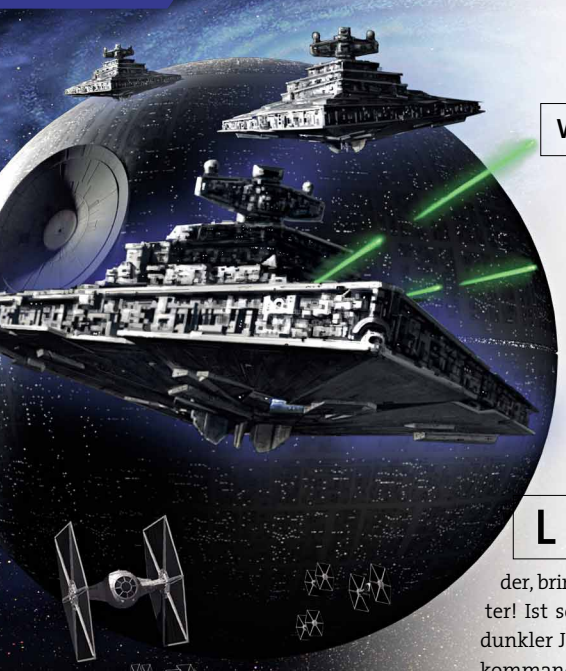

Wem gehört die Galaxie?

EMPIRE AT WAR

Raumkreuzer sprengen, Welten erobern, Imperien regieren? Alltägliche Aufgaben für Sie, schließlich ringen Sie in diesem Strategiespiel um das gesamte Star-Wars-Universum.

Lord Vader, der Hund muss raus! Lord Vader, bringen Sie den Müll runter! Ist schon nützlich, so ein dunkler Jedi, den man herumkommandieren darf: Als imperialer Oberkommandeur geben Sie Darth Vader im **Star Wars**-Strategiespiel **Empire at War** Befehle; allerdings eher nach dem Motto »Lord Vader, löschen Sie alle Rebellen aus.« Wer keine Lust auf den machtbegabten Finsterling hat, kann jedoch auch die Rebellen-Allianz samt Jedi-Opa Obi-Wan Kenobi führen. Egal, wie Sie sich entscheiden – Sie müssen in großen Maßstäben denken. Denn Sie schlagen nicht nur 3D-Schlachten am Boden und im Weltraum, sondern verwalten alle Planeten und Armeen Ihrer Partei.

Rome mit Vader

Empire at War tritt ein schweres Erbe an: Alle bisherigen **Star Wars**-Strategiespiele waren enttäuschend, von **Rebellion** über **Force Commander** bis zu **Galactic Battlegrounds**. Also orientiert sich Entwickler Petroglyph am brillanten **Rome** und mischt einen Strategiemodus mit Taktik-Schlachten. Auf einer Galaxiekarte bauen Sie Planeten aus, rekrutieren Armeen sowie Flotten und verschieben Streitkräfte, um Welten zu erobern. Beim Angriff schaltet das Spiel auf ein 3D-Schlachtfeld um. Basis- oder Nachschubbau gibt's dort nicht – wenn Sie im Strategiemodus Truppen bauen und zu einem feindlichen Stützpunkt schicken, müssen Sie das Gefecht auch mit diesen Einheiten führen. So säubern Sie zunächst mit Schlachtschiffen und Bombern das All um den Planeten, um danach mit Panzern und Fußsoldaten den gegnerischen Bodenstützpunkt zu überrennen. Im Gegensatz zu **Rome** läuft der Strategiemodus genau wie die Schlachten in pausierbarer Echtzeit ab. Scharmützel überlassen Sie auf Wunsch einem KI-General, erleiden dann aber meist horrende Verluste.

In **Empire at War** kämpfen Sie mit Kriegsgerät aus der alten **Krieg der Sterne**-Trilogie, darunter X-Wings, Sternenzerstörer und AT-AT-Stampfer. Petroglyph hat aber auch neue Einheiten wie TIE-Panzer oder Rebellen-Artillerie erfunden. Die fügen sich nahtlos ins Universum ein. Außerdem befehligen Sie in **Empire at War** Helden wie Han Solo, Darth Vader und Kyle Katarn aus **Jedi Knight**. Zusammen mit dem orchestralen Soundtrack wäre die **Krieg der**

Beim Angriff auf Alderaan schützt unsere imperiale Flotte den Todestern. Die großen Sternenzerstörer nehmen sich feindliche Mon-Calamari-Kreuzer vor, kleine Bomber legen einzelne Schiffssysteme lahm.

Auf den Waldmond Endor unterstützen Ewoks unsere Rebellen. Die Kuschelbärchen kämpfen zwar nicht allzu gut, eignen sich aber prima als, äh, Ablenkung für die AT-STs. (1280x1024)

Sterne-Atmosphäre somit perfekt – wenn die Helden nicht mit anderen Stimmen sprechen würden als im Original. Das ist auch in der US-Version so und ein Atmosphäre-Manko.

Story? Nein, danke.

Filmfans freut's: In **Empire at War** kämpfen Sie sich durch bekannte **Star Wars**-Schlachten – etwa den Angriff des Todessterns auf Leias Heimat Alderaan. Die Missionen sind aber einfallslos, das Ziel auf den kleinen Levelkarten lautet meist »Vernichten Sie alle Feinde«. Auf der Strategiekarte wechseln sich feste Missionen mit freiem Erobern ab. Sie müssen zunächst einen Auftrag erfüllen, bevor das Spiel einen weiteren Teil der Galaxis freischaltet. Wer schlau ist, baut daher eine gewaltige Armee, bevor er eine Mission beginnt. Denn so lange Sie den Einsatz nicht abgeschlossen haben, werden Sie nicht angegriffen. Sobald Sie Ihre Aufgabe erfüllt haben, überrennen Sie mit Ihrer riesigen Armee die durch den Sieg neu zugänglichen Welten. Das nimmt der Kampagne viel Spannung.

Rebellen-Flieger wickeln imperialen AT-ATs Stolperseile um die Beine.

Die wahre Stärke von **Empire at War** liegt daher nicht im missionsbasierten Feldzug, sondern im freien Spiel: Neben weniger aufregenden Einzelszenarien dürfen Sie die Galaxis auch komplett auf eigene Faust erobern. Dann sind die Planeten anfangs zwischen Allianz und Imperium aufgeteilt und der große Krieg beginnt: Sie bauen Gestirne mit Fabriken sowie Raumstationen aus, schicken Flotten, Helden, Bodentruppen zu feindlichen Welten und verteidigen eigene Planeten gegen Angriffe. Dabei kommt die Stärke des Strategiemodus' zum Tragen: Weil die gute KI jederzeit angreifen könnte, müssen Sie Ihre Truppen clever in der Galaxis verteilen. Selten handeln die Feinde unklug und greifen mit schwachen Flotten an.

MOD-ALTERNATIVE

Wer Krieg der Sterne-Raumschlachten mag, muss nicht zu Empire at War greifen: In der Homeworld 2-Mod Star Wars Warlords gibt's ebenfalls Gefechte mit Sternenzerstörern und X-Wings, die noch dazu viel detaillierter sind als im Petroglyph-Programm Auf eine Kampagne müssen Sie in Warlords jedoch verzichten, zudem ist der taktische Anspruch nicht allzu groß: Meist gewinnt das dickste Schiff. Star Wars-Fans sollten sich die Mod trotzdem anschauen. Den Download (197 MB) finden Sie unter:

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B78

Star Wars Warlords: bessere Grafik als Empire at War.

AUFGABEN EINES IMPERATORS

Auf der Übersichtskarte der Galaxis bauen Sie Planeten aus, rekrutieren Nachschub und verschieben Streitkräfte.

- ⊕ Verteilung der Truppen fordert strategisches Geschick
- ⊕ jeder Planet bringt individuelle Vorteile
- ⊕ Helden und Einheiten passen ins Star-Wars-Universum.
- ⊖ diplomatische Verhandlungen und zivile Unruhen fehlen
- ⊖ wenige Spezialeinheiten wie Sensordrohnen und Schmuggler

Wenn Sie einen Planeten überfallen, müssen Sie zunächst Raumstationen und feindliche Flotten ausschalten.

- ⊕ dank exzellenter Einheitenbalance fordernde Schlachten
- ⊕ Imperium und Rebellen spielen sich leicht unterschiedlich
- ⊕ schicke Effekte und detaillierte Raumschiffe
- ⊖ »flaches« 2D-All statt »echtem« 3D-Weltraum
- ⊖ kleine Schlachtfelder ohne sehenswerte Besonderheiten

Wenn die Verteidiger im Orbit erledigt sind, wogt die Schlacht auf dem Boden weiter – mit Star-Wars-Einheiten wie AT-ATs.

- ⊕ wie im Raumkampf gut ausbalancierte Truppentypen
- ⊕ kluge KI setzt Einheiten und Spezialfähigkeiten richtig ein
- ⊕ Gebäudebau an vorgegebenen Schlüsselstellen
- ⊖ öde Areale – da hätte die Lizenz mehr hergegeben
- ⊖ klassischer Basisbau hätte mehr taktische Tiefe gebracht

DIE COLLECTOR'S EDITION

Zum Verkaufsstart am 16. Februar 2006 gibt's im Handel ausschließlich die limitierte Collector's Edition von Empire at War. Die enthält fünf zusätzliche Szenarien sowie eine Extra-CD mit Bonusmaterial. Sobald die Collector's Edition ausverkauft ist, liefert Publisher Activision die normale Fassung ohne Extras aus – zum gleichen Preis (50 Euro). Wer schnell zugreift, bekommt also fürs gleiche Geld mehr Inhalt.

Doch wozu die Gewalt? Weil sich das Erobern lohnt: Jeder Planet bringt individuelle Vorteile. Wenn etwa die Rebellen das Fondor-System besetzen, werden ihre Sturmfregatten billiger. Daher müssen Sie überlegen, auf welcher Welt Sie als nächstes zuschlagen, der Krieg wogt dauernd hin und her. Dabei kommen neben regulären Raum- und Bodentruppen auch Spezialeinheiten zum Einsatz. Beispielsweise decken Spionagedrohnen des Imperiums Rebellen-Stützpunkte auf, Allianz-Schmuggler klauen Geld aus imperialen Banken. So komplex wie in **Rome** ist der Strategiemodus indes nicht: Diplomatische Debatten fehlen ebenso wie Unruhen. Zudem nervt ein Bedienungs-Mangel: Um zu sehen, welche Gebäude auf einem Planeten stehen, müssen Sie in eine Nahansicht zoomen.

All das für Boden

In den spannenden Schlachten stimmt der taktische Anspruch: Jede Einheit besitzt individuelle Stärken und Schwächen sowie Spezialfähigkeiten. Ohne den richtigen Truppenmix gewinnen Sie deshalb keinen Blumentopf. Bei Raumkämpfen mischen Sie Bomber mit Jägern, Korvetten, Fregatten und Großkampfschiffen. Bomber legen gezielt die Waffen oder den Antrieb großer Schiffe lahm, müssen sich aber vor Jägern und Korvetten hüten. Korvetten haben keine Chance gegen Fregatten, die sich vor wiederum vor Großkampfschiffen fürchten müssen. Und die dicksten Pötte werden von Bombern zerlegt – die Balance passt. Da stört es auch nicht, dass die Raumschiffe durch ein »flaches« All sausen, in dem sie nicht nach oben oder unten fliegen können.

Im Weltraum gibt's kein Wetter, auf Planeten aber schon. Die Witterung wirkt sich sogar taktisch aus, Sandstürme verringern die Zielgenauigkeit von Raketen. Auch der taktische Anspruch stimmt: Allianz-Panzer etwa können gegen AT-ATs nichts ausrichten. Rebellen-Flieger wickeln den Kolossen dafür einfach Stolperseile um die Beine. Folglich müssen Sie die Spezialfähigkeiten der Einheiten einsetzen: TIE-Panzer etwa reißen per Selbstzerstörung ganze Rebellenheere in den Tod.

Zudem dürfen Sie an vorgegebenen Stellen Geschütztürme oder Reparaturstationen errichten. Das ist weniger fordernd als »richtiger« Basisbau, bringt

Im Nahkampf machen Rebellen-Panzer kurzen Prozess mit Artillerie.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Das Verringern der Shader-Details bringt bis zu 50 Prozent mehr Bilder pro Sekunde.

2 Das Verringern der Auflösung verschafft ihnen etwa 10 bis 15 Prozent mehr Frames.

3 Mit weniger als 512 MByte RAM kommt es oft zu nervigen Nachlade-Rucklern.

4 Mit niedrigen Partikeldetails bekommen Sie zwar mehr Leistung, aber die Explosionen sehen viel hässlicher aus.

CHECKLISTE

- 2,1 GByte Speicherplatz
- mind. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 / GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600[1]									
		1024x768[1]									
	2,4 GHz XP 1800+	1024x768									
		1280x1024									
	3,0 GHz XP 2800+	1280x1024									
		1600x1200									
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600[1]									
		1024x768[1]									
	2,4 GHz XP 1800+	1024x768									
		1280x1024									
	3,0 GHz XP 2800+	1280x1024									
		1600x1200[3]									

1) minimale Details 2) mittlere Details 3) 2xAA, 4x AF

nicht möglich | stark ruckelnd | mäßig ruckelnd, spielbar | perfekt spielbar

Der Strategiemodus läuft in pausierbarer Echtzeit ab, auf der Karte rekrutieren Sie Truppen und verschieben Streitkräfte.

aber taktische Würze in die Gefechte. Die schlaue KI spickt die Levels häufig mit Kanonen und setzt die Talente der Einheiten klug ein. Zum Beispiel sprengte sich im Test ein TIE-Panzer mitten in unserer Armee. Wir rächten uns mit einem Luftangriff. Denn wenn verbündete Schiffe im Orbit kreisen, dürfen Sie Bombardements anordnen.

Perspektive: Multiplayer

Größter Schwachpunkt der Schlachten sind die unspektakulären Karten; Sehenswürdigkeiten wie besonders große Gebäude oder Raumstationen sehen Sie selten. Dafür stimmen neben dem famosen Surroundsound auch die Effekte: Trümmer zerstörter Kreuzer sinken gen Planetenoberfläche, AT-AT-Kolosse brechen flüssig animiert zusammen. Die 3D-Ansicht lässt sich frei zoomen, aber nicht drehen. Dafür dürfen Sie Schlachten auch im Filmkamera-Modus verfolgen. Dann können Sie keine Befehle erteilen, sehen das Gefecht aber aus spektakulären Perspektiven.

Wer keine Lust mehr hat, gegen die schlaue KI zu spielen, kämpft via LAN oder Internet Scharmützel gegen bis zu sieben Freunde. Die Gefechte sind aufgrund der kleinen Karten und wenigen Einheiten aber recht öde. Alternativ nehmen zwei Spieler den Strategiemodus in Angriff: einer übernimmt die Rebellen, einer das Imperium. Dann ringen Sie wie im freien Spiel um die Galaxis, samt Truppenbau und Echtzeit-Schlachten. Das motiviert, obwohl eine Partie bis zu 40 Stunden dauern kann. Und was machen Sie, wenn Ihre Freunde keine Zeit haben? Fragen Sie doch einfach Lord Vader. GR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B72

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Das ist nicht C3PO! Das ist nicht Han Solo! Das ist nicht Darth Vader. Die Fehlbesetzung am Synchronpult kostet Empire at War Atmosphärepunkte. Aber auch spielerisch gibt's einiges zu meckern: Vor allem die Solo-Kampagne ist mir viel zu vorhersehbar. Und musste die Karte optisch wirklich so spartanisch ausfallen? Okay, das freie Spiel macht dank clever agierender KI Spaß – und die Schlachten sind spannend. Doch der erwartete Oberhammer ist Empire at War nicht.

»Ungenutzte Macht«

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Was wäre Empire at War ohne Star-Wars-Lizenz? Ein solides Strategiespiel. Was ist Empire at War mit Star-Wars-Lizenz? Ein Erlebnis, auf das ich als Fan der Filme lange gewartet habe. Denn alle bisherigen Strategietitel im Krieg der Sterne waren schwach, Empire at War hingegen funktioniert: Die Reichsverwaltung harmoniert bestens mit den Boden- und Raumschlachten. Im freien Spiel bin ich immer motiviert, noch eine Welt zu erobern.

DIE DUNKLE SEITE

Ich verstehe aber auch jeden, der Empire at War nicht mag: Der Strategiemodus hinkt Rome Lichtjahre hinterher; die Story-Kampagne ödet schnell an. Hinzu kommen unspektakuläre Schlachtfelder und fehlender Basisbau. Dafür stimmt dank der guten Einheitenbalance der taktische Anspruch: Stets muss ich die Stärken und Schwächen meiner Einheiten beachten. Star-Wars-Strategen dürfen daher zugreifen, alle anderen probieren vorher die Demo aus.

»Von der Lizenz du lebst!«

EMPIRE AT WAR ECHTEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Activision / Petroglyph	RELEASE (D)	16.2.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 1CD, 64 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 **4 5 6 7 8** 9 10

VERGLEICHBAR MIT Rome (89, G 11/04) Brillanter Mix aus Rundenstrategie und Echtzeit-Schlachten.
Schlacht um Mittelerde 2 (82, GS 04/06) Schöner, aber weniger anspruchsvoll.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Zwei Spieler bestreiten die Solo-Kampagne – spaßig. Einzel-Schlachten sind eher öde.
MODI Deathmatch für acht oder Kampagne für zwei Spieler via LAN oder Internet

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Effekte ⊕ Animationen ⊖ öde Schlachtfelder	7 / 10
SOUND	⊕ Ohrwurm-Soundtrack ⊕ 1A-Effekte ⊕ Profisprecher	10 / 10
BALANCE	⊕ exzellente Einheitenbalance ⊖ Kampagne viel zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ gut umgesetztes Universum ⊖ keine Originalstimmen	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ erstklassiger Komfort ⊖ Zoom-Zwang im Strategiemodus	9 / 10
UMFANG	⊕ Kampagne und Szenarien ⊕ guter Mehrspieler-Modus	9 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ klassische Star-Wars-Einsätze ⊖ langweilige Ziele	5 / 10
KI	⊕ in Schlachten klug ⊖ im Strategiemodus teil wirr	9 / 10
EINHEITEN	⊕ gut ausbalancierte, durchweg nützliche Einheiten und Gebäude	10 / 10
KAMPAGNEN	⊕ spaßige Galaxie-Eroberung ⊖ öde Story-Kampagne	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten | SOLO-SPASS 40 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: DAS ERSTE GUTE STAR-WARS-STRATEGIESPIEL.

81 SPIELSPASS

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK B73