

Krieg um Welten

# STAR WARS EMPIRE AT WAR

Echtzeit-Gefechte wie in Schlacht um Mittel Erde gemischt mit Weltallballereien, eine dynamische Kampagne mit vielen Ähnlichkeiten zu Rome und das alles im Star-Wars-Universum – kann das funktionieren? Und ob! Wir haben eine fast fertige Version des potenziellen Strategie-Blockbusters Empire at War gespielt.

## FACTS

- 2 Kampagnen
- über 80 Kampagnen-Schauplätze
- über 20 Gebäudetypen
- 42 Planeten
- 3 Schwierigkeitsgrade

## INHALT

Mega-Preview	28
Entwickler-Check	30
Die Mächte von Darth Vader	31
Reise durch die Galaxie	32
Schutz hinterm Schirm	34
So funktioniert der Strategiemodus	34
Krieg auf allen Ebenen	36



➤ CD/DVD:  
6-Minuten  
Video-Special



Spannende Story-Mission: Wir müssen R2-D2 beschützen, bis dieser geheime Daten aus einem Imperiums-Computer gemopst hat (zu erkennen am blauen Strahl).

**M**acht hin, Lichtschwert-Gefuchtel her: Auch Darth Vader und Obi-Wan Kenobi sind nur Marionetten. Die Strippen im **Krieg der Sterne** ziehen andere: der Imperator, Yoda... und ein geheimnisvoller Dritter. Statt eines Umhangs trägt er bevorzugt Jeans, statt eines Lichtschwerts schwingt er die Maus. So errichtet er binnen Sekunden Sternszerstörer und Rebellenstützpunkte, erobert innerhalb weniger Minuten ganze Planeten und lässt Darth Vader nach seiner Pfeife tanzen.

Eine mehr als reizvolle Rolle, in die Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Empire at War** schlüpfen! Wir haben das für Sie schon mal ausprobiert und eine weit fortgeschrittene Beta-Version tief in die Kampagne hinein gespielt.

### Sherlock Vader

Die Geschichte von **Empire at War** beginnt einige Jahre nach der Machtübernahme des Imperators und der endgültigen Verwandlung von Anakin Skywalker in Darth Vader. Unter Ihrem Kommando formiert sich eine erste zaghafte Widerstandsbewegung. Gerüchte über einen neuen mächtigen Jäger namens X-Wing machen die Runde – ein Diebstahl der Prototypen wäre ein erster wichtiger Erfolg für die noch junge Rebellion. Auf Seite des Imperiums suchen Sie mit Darth Vader einen Verräter in den eigenen Reihen, die Spur und der Kopfgeldjäger Boba Fett führen Sie zu einem ersten großen Welt-

all-Gefecht mit Piraten. Beide Kampagnen enden mit der gewaltigen Schlacht um den Todesstern, dem Finale von Episode 4. Als imperialer Kommandant sollen Sie sogar das Filmmende umbiegen und die Zerstörung der Raumstation verhindern können.

### Galaktische Karte

Trotz stark geskripteter Missionen mit vielen hübschen Spielgrafik-Zwischensequenzen sind beide Kampagnen voll dynamisch. **Empire at War** teilt sich dabei in einen Strategie- und einen Schlachtenpart. Auf einer Karte

der Galaxie produzieren und verschieben Sie in pausierbarer Echtzeit Flotten- und Truppenverbände, errichten Minen, Kasernen, Fabriken, Ionenkanonen oder Raumstationen. Und wie gelangt jetzt die Story ins Spiel? Ähnlich wie bei den Se-



Die Zwischensequenzen in Spielgrafik schauen dank detaillierter Einheiten sehr hübsch aus.





**Knall im All**

Bis zum Bersten gefüllte Truppentransporter nützen herzlich wenig, wenn ein Sternenerstörer den Planeten-Parkplatz blockiert. Sobald in **Empire at War** Flotten aufeinander prallen, kommt es zur Echtzeit-Raumschlacht. Auch einige der Story-Missionen absolvieren Sie zwischen den Sternen: Bereits im ersten Einsatz der Rebellen-Kampagne müssen Sie etwa imperiale Schiffswerften zerstören. Die Gefechte spielen sich erfreulich unkompliziert, verzichten dafür aber auf die dritte Dimension – anders als in den **Homeworld**-Spielen ist der Weltraum quasi platt. Trotz der bewussten Bewegungseinschränkung dürfen sich Flottengeneräle auf einige taktische Kniffe freuen. So können Sie bei großen Schiffen und Raumstationen gezielt wichtige Systeme aufs Korn nehmen. Die **Nebulon-B-Fregatte** verliert viel von ihrem Schrecken, wenn der Antrieb in die Luft fliegt, mit einem zertrümmerten Hangar wartet der Super-Sternenerstö-

natsmissionen von **Rome** bekommen Sie auf der Strategiekarte Aufgaben zugewiesen. So sollen wir mit C-3PO und R2-D2 auf dem Planeten Wayland landen und einen Computer des Imperiums anzapfen. Logisch, dass der Rechner streng bewacht ist – minutenlang müssen wir die Droiden vor immer heftigeren imperialen Angriffswellen beschützen. Wie wir jedoch die Begleit-Streitmacht für die zwei Blechbüchsen zusammensetzen oder ob wir vorher noch einen anderen Planeten unterwerfen, entscheiden wir allein. Solche Extra-Ausflüge lohnen sich: Jede eroberte Welt wirft nicht nur regelmäßig Credits ab (die einzige Ressource), sondern verschafft

Ihnen zusätzlich teils sehr mächtige Boni. Wer zum Beispiel Alderaan beherrscht, stattet seine Infanterie mit besseren Rüstungen aus, die Werft des Industrieplaneten Kuat beschleunigt den Bau von großen Raumschiffen vom Kaliber eines Sternenerstörers erheblich. Wie in **Rome** sind Strategiekarte und Echtzeitschlachten sehr logisch miteinander verknüpft. Alles, was Sie im Galaxie-Modus bauen, sehen Sie auch auf den Schlachtfeldern; es kann dementsprechend zerstört werden. Und wer Y-Wings in der Umlaufbahn hat, darf beim Bodengefecht Luftunterstützung anfordern, die wie in **Panzers** automatisch die zugewiesenen Ziele bombardiert.

**ENTWICKLER-CHECK**

Januar 2003: Electronic Arts will seine Spieleschmieden in Los Angeles konzentrieren und schließt deshalb das traditionsreiche Entwicklerstudio Westwood in Las Vegas (u.a. **Command & Conquer**- und **Lands of Lore**-Serie). Viele Westwood-Mitarbeiter möchten jedoch nicht nach Kalifornien ziehen und gründen deshalb im April 2003 ihr eigenes Studio: **Petroglyph**. Die Firma aus dem Spielerparadies beschäftigt mittlerweile mehr als 30 Angestellte. **Empire at War** ist das Debütprojekt, daneben entwickelt Petroglyph bereits ein neues, noch geheimes Spiel für Sega.



rer vergeblich auf die Tie-Fighter-Verstärkung. Und nur, wenn Sie schnellstmöglich mit Y-Wings oder Tie Bombern den Schutzschild-Generator attackieren, hat der Angriff auf eine Kampfstation Erfolgchancen. Auch die vielen Spezialfähigkeiten können schlachtentcheidend sein: **Corellianische Corvettes** können etwa Waffenenergie auf ihre Antriebe umleiten, ideal für den schnellen Rückzug. Noch mächtiger sind freilich die Helden, die sich im Laufe der Kampagne automatisch Ihrer Seite anschließen. **Boba Fett** löst mit seinem



In diesem Weltraum-Gefecht zerstören wir einen Piratenstützpunkt. Icons erleichtern das Erkennen und Anwählen von kleinen Jägerschwadronen.

DIE MÄCHTE VON DARTH VADER



Per Macht-Zermalmen hebt Darth Vader einen einzelnen Panzer in die Luft, bis dieser schließlich explodiert.



Starker Nahkämpfer: Dank seines Laserschwerts benötigt der Imperiumsheld nur einen Schlag pro Infanterie-Gegner.



Mit dem gewaltigen Macht-Stoß erledigt seine dunkle Lordschaft Dutzende von gegnerischen Infanteristen in seinem Umkreis auf einen Streich.



Raumschiff eine bildhübsche seismische Schockwelle aus, die alle kleinen Jäger im Umkreis zerstört. Und Darth Vader ruft bei Bedarf zwei flinke Tie Fighter zur Hilfe. Solche Manöver kosten zwar keinerlei Ressourcen, benötigen aber einige Zeit, bis sie wieder verfügbar sind.

Planeten-Parken

Der Sternenzerstörer wurde zu Sternenstaub verarbeitet, der Truppentransporter hat die Schlacht heil überstanden: Gehört der Planet jetzt endlich

uns? Nix da: Erst, wenn Sie in klassischen Echtzeit-Bodengefechten sämtliche Feinde von der Karte gefegt haben, wechselt der Himmelskörper den Besitzer. Und das erfordert schon bei der Landeoperation eine Menge Gehirnakrobatik, denn der Platz ist begrenzt, Truppentransporter können nur nach und nach ihre Fracht abliefern. Ein gefundenes Fressen für den aggressiven Computergegner, der sofort von allen Seiten attackiert. Jetzt entscheidet die richtige Landereihenfolge, da jede

Einheit sehr ausgeprägte Stärken und Schwächen hat. Wenn das Imperium mit AT-ATs angreift, sollten Rebellen Panzer mit der Landung warten, denn nur Soldaten mit Plex-Raketenwerfern können die Kampfpläuffer zurückschlagen. Da Truppenausbildung und Gebäudebau auf der strategischen Karte stattfinden, gibt's in **Empire at War** kein klassisches Basisbasteln. Allerdings bekommt der kleine Architekt in Ihnen trotzdem etwas Arbeit: In der Nähe von so genannten Kommandopunkten dürfen Sie an vorgegebenen Stellen Reparaturvorrichtungen und Geschütztürme errichten oder Soldaten-Nachschub landen lassen. Die Eroberung dieser wertvollen und meist hart umkämpften Sicherungsgebiete

funktioniert nach dem **Battlefield**-System: Je mehr unbehelligte Einheiten am Kommandopunkt stehen, desto schneller wechselt dieser den Besitzer.

Bug im Laserturm

Da können noch so viele dicke AT-ATs über das Schlachtfeld stapfen: Ohne den taktisch geschickten Einsatz Ihrer Helden haben Sie in vielen Missionen kaum Erfolgsaussichten. So hat das Imperium den Planeten Fresa quasi mit Lasertürmen



Sobald Sie das Sandcrawler-Hauptquartier der Jawas zerstören, brauchen Sie keine Angriffe der Wüstenzwerge mehr zu fürchten.





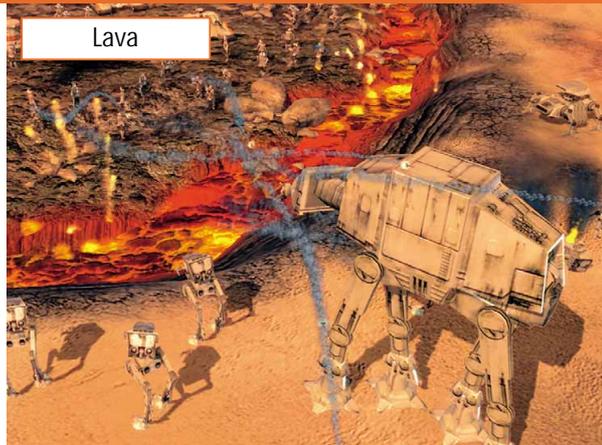
tapeziert – zu Kampagnenbeginn ein nahezu unüberwindliches Hindernis für Ihre Infanterie. Es sei denn, Sie haben C-3PO und R2-D2 im Gepäck. Die kleine Piepsdose kann die Türme nämlich von rebellenfeindlich in imperiumsfeindlich umpolen, eine fiese Überraschung

für die anrückenden Sturmtruppen. Andere Fraktion, gleiches Prinzip: In der Rebellen-Hochburg Fondor wäre das zahlenmäßig weit unterlegene Imperium chancenlos, würde Darth Vader nicht Dutzende Infanteristen mit einem einzigen Macht-Stoß erledigen. Außerdem kann er per Macht-Zermalmen einzelne Panzer in die Luft heben und zerstören. Schade:

REISE DURCH DIE GALAXIE



Sumpf



Lava



Stadt



Schnee & Eis



Wald & Wiese



Wüste & Steppe

Kaum ein anderes Echtzeit-Strategiespiel liefert so viele unterschiedliche Schlachtfeld-Varianten wie Empire at War. Das Klima der jeweiligen Karte wirkt sich zwar nicht spielerisch aus, wohl aber auf die Kleidung der Soldaten und die neutralen Parteien – von Ewoks über Jawas bis zu Wookies.



SCHUTZ HINTERM SCHIRM



Das Missions-Intro warnt vor der Gefahr: Die zu vernichtende Rebellenbasis liegt unter einem Schutzschirm.



Während des Spiels ist das Energiefeld nahezu unsichtbar, unsere AT-STs bleiben prompt drin hängen.



Erst, wenn wir den Schutzschild-Generator finden und zerstören, hat ein Basisangriff Erfolgsaussichten.

Erfahrungspunkte oder andere Rollenspiel-Elemente fehlen in **Empire at War**, alle Helden verfügen schon beim ersten Auftritt über das komplette Spezialfähigkeiten-Programm. Figuren wie Han Solo, Luke Skywalker oder Boba Fett können Sie zudem nicht selbst »ausbilden«. Sie bekommen die Jungs automatisch, wenn es im Verlauf der Story-Kampagne sinnvoll ist. Manche Missionen kann nur ein bestimmter Held erledigen – sollte er dabei sterben, müssen Sie den Einsatz wiederholen.

**Jawa-Jagd**

Auf den Karten haben Sie nicht nur gegen den Feind zu kämpfen: Wie in **WarCraft 3** gibt es zahlreiche neutrale Parteien, die auf alles ballern, was ihnen vor die Laserflinte kommt. Bis Sie das dazugehörige Hauptquartier zerstören. Auf Tatooine bekommen Sie es zum Beispiel mit den Kapuzenmännchen der Jawas zu tun. Erst wenn Sie einen riesigen Sandcrawler in die Luft jagen, herrscht wieder Ruhe



im Wüstensand. Auf Geonosis kämpfen Sie dagegen mit den ekligen Insektenwesen aus Episode 2. Das Kammerjäger lohnt sich jedoch, da Sie für jedes vernichtete Hauptquartier einen dicken Batzen Credits oder andere Boni einstreichen.

Ebenfalls neutral, aber weit-aus gefährlicher: Wirbelstürme, die auf zufälligen Routen über die Karte pusten und Infanteristen in den Tod reißen. Das soll

mehr Action in die Echtzeit-Gefechte bringen, war beim Probe-spiel aber eher nervig, da es zum ständigen Einheiten-Baby-sitten zwingt. Deutlich besser haben uns die anderen Wetter-einflüsse gefallen, die Sie vor Missionsbeginn bei der Armee-zusammenstellung berücksichtigen sollten. Regen verschlechtert die Trefferquote von Lasern um 50 Prozent, ein Sandsturm die von Raketenwerfern.

**Abschleppdienst**

Bei den Einheiten setzt **Empire at War** vor allem auf die Film-klassiker: T74-Schneegleiter fesseln AT-ATs mit ihren Schlepp-seilen, Tie Fighter liefern sich Schwadron-gegen-Schwadron-Duelle mit X-Wings, Sturmtrup-pen fliehen vor einem mächtig hungrigen Rancor. Und gegen Ende der Kampagne sollen Imperiums-Generäle sogar den To-

SO FUNKTIONIERT DER STRATEGIEMODUS



Ein Hologramm von Darth Vader ① erläutert den Auftrag für die nächste Storymission. Das Menü ② informiert uns über Datum, Finanzen und Einheitenlimit. Dank der Minimap ③ erkennen wir blitzschnell die Besitzverhältnisse der 43 Planeten. Im Baumenü ④ (unterteilt in Orbit oder Planetenoberfläche) geben wir Spionagedrohnen oder Sternenzerstörer in Auftrag. Auf der Galaxiekarte wählen wir Planeten ⑤ und verschieben unsere Truppen. Die Icons ⑥ zeigen die derzeit verfügbaren Helden.



Hilfsfenster informieren über Stärken und Schwächen der gewählten Einheit. Unsere Raketen-Infanterie knackt AT-STs mit wenigen Schüssen.



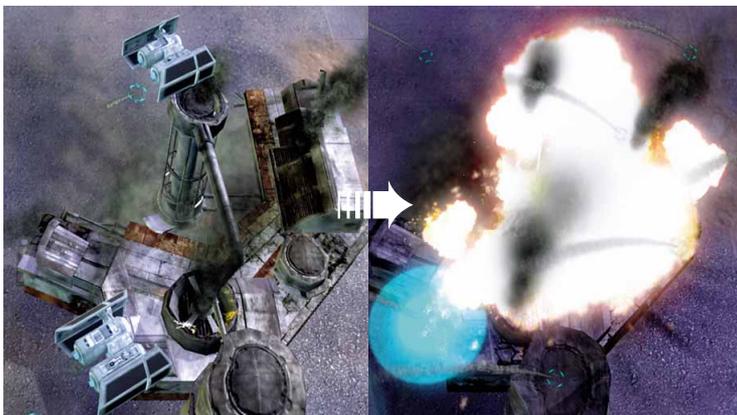
Die jederzeit zuschaltbare Cinematic Cam inszeniert unseren Angriff auf die Rebellen-Raumstation mit spektakulären Kamerafahrten.

desstern einsetzen dürfen. Zum riesigen Repertoire gesellen sich außerdem Kreationen aus **Star Wars**-Büchern und -Comics, etwa der extrem fesse, aber leider ziemlich schwachbrüstige Tie Panzer. Gut, dass Entwickler Petroglyph ein einblendbares Hilfsfenster eingebaut hat, das Sie über Stärken und Schwächen der angewählten Einheit aufklärt. Dennoch verloren wir bei großen Gefechten stellenweise die Übersicht, zumal die Wegfindung noch Schwächen zeigt. Dafür

dürfen Sie deutlich weiter rauszoomen als in vergleichbaren 3D-Echtzeit-Strategiespielen.

### Piloten-Babysitter

Die von uns angespielten Story-Missionen haben zwar noch keinen Bezug zu den Filmen, erzählen aber dennoch abwechslungsreiche Geschichten. So haben wir endlich den Standort der X-Wings gefunden und sollen extrem schwächliche Piloten zu den Prototypen eskortieren. Dummerweise bewachen riesi-



Tie Bomber attackieren automatisch die zugewiesenen Ziele. Allerdings müssen sich die Raumschiffe auch in der Umlaufbahn des entsprechenden Planeten befinden.

ge Geschütztürme den einzigen Zugang. Also müssen wir den Stromgenerator in einer Imperiums-basis zerstören, um den Störfrieden den Stecker zu ziehen. Als gerade noch zwei der ursprünglich fünf Piloten schließlich die X-Wings erreichen, scheint die Mission gelöst. Doch dann fahren plötzlich Flugabwehr-Batterien aus dem Boden...

So spannend sich die Story-Missionen spielen, so eintönig sind in unserer Beta-Version die Standard-Planeteneroberungen. Stets müssen wir sämtliche feindlichen Einheiten und Gebäude vernichten. Alternative Eroberungs-Voraussetzungen, etwa die Kontrolle über ein bestimmtes Gebäude zu gewinnen, fehlen völlig. Immerhin können Sie die Standard-schlachten auf Wunsch auch automatisch berechnen lassen.

### Zitierter Wortschatz

Klar, bei einem **Star Wars**-Spiel erwarten wir eine fantastische Atmosphäre, aber **Empire at War** leistet sogar noch ein bisschen mehr als die **Battlefront**- und **Jedi Knight**-Kollegen. Kniff 1: Die Sprachausgabe bedient sich extrem clever bei den bekanntesten Zitaten. Wenn Sie Darth Vaders Macht-Stoß befehlen und er dies wie in Episode 4 mit »I find your lack of faith disturbing« (Ich finde Ihren Mangel

an Glauben beklagenswert) kommentiert, wirkt das einfach nur cool. Kniff 2: Per Druck auf die Leertaste schalten Sie jederzeit in die so genannte Cinematic Cam. Die inszeniert das gerade ablaufende Gefecht mit rasant geschnittenen Kamerafahrten, ähnlich der Replay-Funktion eines Rennspiels. Klingt nach einer Spielerei, verwandelt den Monitor jedoch stellenweise in eine Kinoleinwand. Gerade bei Weltraumgefechten, die verhältnismäßig wenige Befehle benötigen, haben wir die Cinematic Cam deshalb überraschend oft verwendet.

Dass diese Kamera auch bei Bodenkämpfen noch tolle Bilder liefert, verdankt **Empire at War** den extrem detaillierten Einheiten – selbst **Age of Empires 3** kann da nicht mithalten. Die manchmal etwas eintönigen Landschaften können das extrem hohe Grafikniveau zwar nicht ganz halten, dennoch wird **Empire at War** definitiv zu den derzeit schönsten Strategiespielen gehören. Allerdings wohl leider auch zu den hardwarehungrigsten. HK

### STAR WARS: EMPIRE AT WAR

heiko@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: Februar 2006

Entwickler: Petroglyph / Activision  
Status: zu 85% fertig

Heiko Klinge: »Die Star-Wars-Magie verzaubert immer noch: Nur 30 Minuten Spielen bei offener Bürotür, und schon piffen fast alle Kollegen für den Rest des Tages die Filmmelodien. Umso beeindruckender, dass sich Empire at War nicht nur auf die voll ausgeschöpfte Lizenz verlässt, sondern auch spielerisch ganz neue Welten erobert. Die clever verzahnte Mischung aus Globalstrategie, knallig inszenierten Raumschlachten, taktisch anspruchsvollen Echtzeitkämpfen und motivierenden Story-Häppchen funktioniert prächtig. Bleibt abzuwarten, ob Petroglyph auch das Balancing hinbekommt. Was passiert zum Beispiel, wenn ich auf der Galaxiekarte stundenlang aufrüste, bevor ich eine Story-Mission angehe? So weit lehne ich mich aber trotzdem schon aus dem Cockpit: Empire at War wird garantiert das bislang beste Star-Wars-Strategiespiel!«

### POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK: M82

Strategie hoch drei

# KRIEG AUF ALLEN EBENEN

Die Raumschiffproduktion verläuft schleppend, ein Sternenzerstörer blockiert den Weg nach Alderaan, Regen behindert den Eroberungsfeldzug auf Kuat: Galaxiekarte, Weltraumschlachten und Echtzeitkämpfe stellen Sie vor völlig unterschiedliche Herausforderungen. Wir zeigen Ihnen, wie die einzelnen Spielelemente von Empire of War funktionieren.

## 2D-Raumkämpfe



Sie müssen Stärken und Schwächen Ihrer Einheiten kennen. Corellianische Korvetten zerstören dank größerer Reichweite die Satelliten-Geschütze.



Bei großen Schiffen und Raumbasen können Sie einzelne Systeme gezielt aufs Korn nehmen. Hier attackieren Tie Bomber den Schildgenerator.



Spezialfähigkeiten Ihrer Helden entscheiden Schlachten. Die seismische Welle von Boba Fett zerstört etwa sämtliche kleinen Jäger im Umkreis.



Haben Sie alle Befehle erteilt, können Sie sich zurücklehnen und Ihre Manöver mit der jederzeit zuschaltbaren Cinematic Cam bewundern.

Orbit

Strategische Karte



Auf der Galaxiekarte verschieben Sie Flotten und Helden, bauen Gebäude sowie Raumstationen und schicken Spione zu Feindplaneten.



Auf dem Planeten-Bildschirm sehen Sie alle errichteten Gebäude und stationierten Einheiten. Außerdem verteilen Sie hier Ihre Truppen auf Flotten.



Klassische Echtzeit-Strategie



Bevor Sie einen Planeten erobern, müssen Sie die Landung überstehen. Ihre Truppen erreichen qualend langsam die Oberfläche, der Feind attackiert.



Wetter beeinflusst das Schlachtgeschehen. Da es auf Kuat regnet, treffen Einheiten mit Laserwaffen um 50 Prozent schlechter als normal.



Oberfläche



Häufig müssen Sie einen Schutzschild-Generator zerstören, bevor Sie einen Angriff auf die feindliche Basis wagen können.



Viele Planeteneroberungen enden mit einer Schlacht um die Feindbasis. Zerstören Sie schnell die Fabriken, um den Nachschub abzuschneiden.