

Machtspiele

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Rebellion hin, Galactic Battlegrounds her: Der dritte Strategieabstecker ins Star-Wars-Universum muss endlich rocken. Dafür sollen Ex-Westwood-Designer aus dem Team von Command & Conquer sorgen.

Was George Lucas aus dem neuesten **Star Wars**-Streifen herauskürzen musste, können Sie jetzt daheim erleben: die Entstehung der Rebellenallianz und deren Kampf gegen das Imperium. Und das auf und über 40 Originalschauplätzen, darunter Yavin IV, Dagobah, Tatooine und Hoth. Entwickelt wird **Star Wars: Empire at War** von Petroglyph in Las Vegas. Haben Sie noch nie gehört? Dann wird es Sie beruhigen, dass die Jungs schon seit Jahren im Geschäft sind und bei einer Firma namens Westwood an großen Serien gearbeitet haben: **Lands of Lore**, **Command & Conquer**.

Missionen nach Wahl

Empire at War besitzt zwei Hauptkampagnen, die Sie entweder auf Seiten der Rebellen oder des Imperiums spielen. Der Clou: Das Spielprinzip ist relativ offen. »Die Anfangsmissionen sind mehr oder weniger Pflicht, doch wenn sich euch die Galaxis mehr und mehr öffnet, kommen optionale Aufträge dazu«, erklärt Joe Bostich, Lead Level Designer bei Petroglyph. »Die könnt ihr natürlich ignorieren, doch dadurch verpasst ihr unter Umständen feine Belohnungen.« Etwa neue Einheiten wie einen X-Wing-Prototypen, den die Rebellen dem Imperium stibitzen. Forschung findet fast ausschließlich im Imperium statt. »Die Rebellen müssen neue Technologien entwickeln«, sagt Joe Bostich. Erobern Sie ein Sonnensystem, sprudelt nicht nur Geld in Ihre Kasse: Zusätzliche Auswirkungen reichen von taktischen bis zu Wirtschaftsvorteilen. Gehört etwa die Werftwelt Kuat zum Imperium, erleichtert das den Bau von Großraumschiffen ungemein.



Rebellenangriff auf einen imperialen Stützpunkt: Petroglyphs Alamo-Grafikengine setzt auf ausgefeilte Shader- und Partikeleffekte.



Die Entwickler wollen sowohl bekannte als auch neue, gut ausbalancierte Einheiten ins Spiel bringen.



Wir haben uns lange nicht gesehen, Obi-Wan: Die Helden Darth Vader und sein Meister treffen sich zum Duell.

Bleibende Schäden

Die Eroberung eines Planeten läuft in zwei Schritten ab: Erst bekriegen sich Rebellen und Allianz im Weltall, dann geht es auf die Oberfläche. Die Bodentruppen sind bei der Raumschlacht in Transportschiffen mit dabei; passen Sie also auf, dass diese das Ende des Raumkampfes erleben. Durch den offenen Charakter von **Empire at War** begleiten Sie Ihre Truppen

durch das ganze Spiel – oder sorgen durch vorzeitiges Ableben für Kummer. »Wichtige Einheiten oder Helden wie Darth Va-

der sterben bei einer Niederlage jedoch nicht«, beruhigt uns Joe Bostich – Sie erholen sich nach einer Ruhepause wieder. **RA**

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Petroglyph / LucasArts
Status: zu 65% fertig

Roland Austinat: »Das vielversprechende Empire at War sieht nicht nur hervorragend aus, sondern punktet bei mir mit seiner offenen Spielwelt, die Missionssackgassen vermeidet und mir freie Hand für meine Eroberungs-, äh, Befreiungspläne lässt. Ich bin gespannt, wie die Balance von Raum- und Bodenschlachten ausfallen wird, mache mir bei Petroglyph aber keine Sorgen.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK F129