

All-Machtfantasie

Haegemonia

Weltraumherrscher gesucht! In schniecker Grafik lenken Sie Echtzeit-Schlachten und Planetengeschicke. Wer Kämpfe und Verwaltungsarbeit meistert, erobert die Galaxis.



Von links durchbricht ein Schlachtschiff den schimmernden Schild der Kampfstation. Die Erde im Hintergrund liefert Rohstoffe.

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Auf CD/DVD:
Video-Special

Undankbares Pack! Jahrelang verhätschelt die Erdregierung liebevoll ihre Marskolonie, da wenden sich die Auswanderer plötzlich gegen den Mutterplaneten. Im Echtzeit-Strategiespiel **Haegemonia** entscheiden Sie sich zu Beginn der Kampagne, für welche der beiden Seiten Sie als Raumkapitän kämpfen wollen. Allerdings wirkt sich diese Wahl nur im er-

sten der fünf Kapitel aus, die jeweils sechs Missionen lang sein sollen. Danach gehen Mars und Erde gemeinsam gegen Alien-Störenfriede vor. Im krassen Gegensatz zur ziemlich hausbackenen Hintergrundgeschichte von **Haegemonia** steht die bombastische Grafik. Denn die ungarischen Programmierer von Digital Reality (**Imperium Galactica 2**) werfen mit glitzernen Metalltexturen und satten Explosionen nur so um sich.

Steuern und Laser

Die **Imperium Galactica**-Vergangenheit der Entwickler lässt sich nicht leugnen: **Haegemonia** könnte der inoffizielle dritte Teil sein. Eine wichtige Rolle spielen erneut die Produktions- und Forschungsgebäude auf Planeten. Helden begleiten Sie durch das ganze Spiel und er-

höhen etwa die Moral der Bewohner und damit die Steuereinnahmen. Oder sie fliegen in Kampfverbänden mit und spendieren heftige Waffen- und Schildverbesserungen. Schließlich sollen die Weltraumschlachten in **Haegemonia** viel wichtiger werden als die halbherzigen Geplänkel von **Imperium Galactica 2**. »Wir lieben **Homeworld**«, erklärt Chefdesigner László Peller. »Deshalb haben wir die Gefechte nach diesem

Vorbild richtig aufgebohrt.« Mit 20 Schiffstypen, vier Waffentechnologien und rund 50 erforschbaren Upgrades will der Ungar Wort halten.

Gut abgekupfert

Bei der für ein Strategiespiel im 3D-All wichtigen Steuerung bedienen sich die Entwickler ebenfalls bei **Homeworld**: Übersichtskarte, Kameraführung und Tastenkürzel kennt man aus dem Vorbild. Trotzdem gibt's genug Neuerungen. Frisch produzierte Schiffe schließen sich etwa selbstständig zu Verbänden zusammen. Abhängig von Verhaltensbefehlen nehmen sie auch gleich die passende Formation ein. Große Brummer wie Kampfstationen reparieren automatisch sowohl sich selbst als auch Raumer in ihrer Umgebung. Die Schlachten sollen Sie jederzeit pausieren können, damit Sie ohne Zeitdruck Befehle geben können. **MS**



Im **Forschungsmenü** organisieren Sie Upgrades für Planeten, Schiffe und Waffensysteme.



Explosionen lassen verwertbares Allmetall zurück.

Haegemonia

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Digital Reality
Termin: September 2002 **Ersteindruck:** Gut

Markus Schwerdtel: »Es wäre falsch, **Haegemonia** als dreisten **Homeworld**-Klon abzutun. Denn Planeten- und Forschungsmanagement bringen Spieltiefe in die Echtzeit-Materialschlacht. Grafisch deklassiert das Spiel die Konkurrenz sowieso. Hoffentlich können Helden und Missionen die öde Hintergrundgeschichte retten.«